Gudrun Werdenich

PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft

**Koreas einzigartige Rolle in der Welt
des elektronischen Sports**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

G. Werdenich: PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2016

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

– 2., korr. Aufl., Paperback, 2016 [¹2010 als Hardcover] –

Lektorat: Roman Seda

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-107-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
1	Einleitung	11
2	Forschungsstand	15
3	Die koreanische Wirtschaft im Spiegel der Geschichte	17
3.1	Frühe Entwicklungen	17
3.2	Das 20. Jahrhundert	18
3.3	Vom Beginn der Modernisierung bis in die 1990er	19
4	Eine kurze Geschichte der Videospiele	21
4.1	Erkki Huhtamo – Jäger des verlorenen Spieles	21
4.2	Die Entwicklungen der letzten Jahrzehnte	23
4.3	Der Eintritt Ostasiens	25
4.4	Japans Vorherrschaft auf dem Videospiegelmarkt	26
4.5	Die 90er-Jahre	27
5	Die Entstehung koreanischer Videospiele und des E-Sports	29
5.1	Die MMORPG-Industrie	30
5.2	Der Einfluss der Regierung	32
5.2.1	Gesetze	32
5.2.2	Weiterführende Maßnahmen	33
5.3	Bedeutung des E-Sports für die Spielindustrie	34
6	Hallyu – die Korean Wave	35
6.1	Anfänge in der Filmindustrie	36
6.2	Ursachen und Bedeutung für Korea	37
7	Was ist E-Sport?	39
7.1	Definition	40

7.2	Anfänge des E-Sports in Europa	40
7.3	Europäische Ligen	40
7.4	Amerika und der E-Sport	41
7.5	Die Bedeutung der LANs	42
7.6	Professionelle Spielclans	42
7.7	E-Sport in Deutschland und Österreich	43
8	StarCraft	45
8.1	Die Ursprünge von StarCraft	45
8.2	Inhalt und Geschichte	46
8.3	Die Bewohner des StarCraft-Universums	47
8.3.1	Terraner	48
8.3.2	Zerg	49
8.3.3	Protoss	50
8.4	StarCraft: Brood War	51
8.5	StarCraft II und die Erwartungen an den Nachfolger	52
9	Die World Cyber Games	55
9.1	Anfänge der WCG	55
9.1.1	Die ersten World Cyber Games in Korea	56
9.1.2	World Cyber Games heute	57
9.1.3	Bedeutung der WCG für den E-Sport	58
9.2	Merchandising und der olympische Gedanke	59
9.3	Die Rangliste der WCG	61
9.4	Die PAN Championships	62
10	Die Korea e-Sports Association (한국e-Sports협회, KeSPA)	65
10.1	Geschichte und Anfänge der KeSPA	65
10.2	Aufgaben und Ziele der KeSPA	66
10.3	Struktur der KeSPA	68
10.4	Spiele	68
10.5	Clans	69
10.5.1	eSTRO (이스트로)	71
10.5.2	KT Rolster (KT 롤스터)	72

10.5.3	SK Telecom T1 (SK 텔레콤 T1)	72
10.5.4	Air ForceACE (공군 ACE)	73
10.5.5	Samsung KHAN (삼성전자칸)	74
10.5.6	STX SouL (STX소울)	75
11	Das Leben eines Progamers	77
11.1	Der Progamer als Unternehmer	77
11.2	Einkommen der professionellen E-Sportler	78
11.3	Der Weg zum Progamer	80
11.3.1	Basistraining	80
11.3.2	Dauer der Grundausbildung	80
11.3.3	Alternative zur Qualifikation bei Ligaturnieren	81
11.4	Finanzielle Angelegenheiten und Mitgliedschaft	81
11.5	Das Training – die Berufsausübung eines Spielers	83
11.5.1	Trainingsausmaß	83
11.5.2	Trainingsmethoden am Beispiel Ma Jae-yoons	84
11.6	Fans und der Druck von außen	84
11.7	Das Leben in einem E-Sport-Clan	86
11.8	Akzeptanz des Berufes Progamer	86
12	Geschichtliche, gesellschaftspolitische und kulturelle Hintergründe für den E-Sport-Hype	89
12.1	Importbeschränkungen in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts	89
12.2	Kein Platz für Super Mario	90
12.3	Ende des Importverbotes	90
12.4	Die Anfänge des E-Sports in Korea	91
12.5	Korea und das Breitband-Internet	92
12.6	PC bang (PC 방) – Internetcafés auf Koreanisch	93
12.6.1	Erscheinungsbild und Ausrüstung der PC bang	93
12.6.2	Soziale Komponente	95
12.6.3	StarCraft und die PC bang	96
12.7	Broadcasting des elektronischen Sports	97
12.7.1	Die Bedeutung des Kabelfernsehens	97
12.7.2	Sportkommentatoren	97
12.7.3	Andere Medien	98

13	Die Schattenseiten	99
13.1	Mangelnde Varietät	99
13.2	Abhängigkeit	100
13.3	Der Wettskandal	101
14	Conclusio	103
	Anhang	107
	Literaturverzeichnis	107
	Auflösung der Weblinks	117
	Liste der im Text angeführten Spieler	125
	Sach- und Personenregister	127

Vorwort

Die Beschäftigung mit Themen aus dem Bereich der Game Studies ist kein alltäglicher Forschungsgegenstand in den Ostasienwissenschaften. Ich bin aber auch nicht so, wie man sich vielleicht eine „typische“ Ostasienwissenschaftlerin vorstellen mag. Die einzigen *anime*, die ich gesehen habe, waren zwei, drei Klassiker von MIYAZAKI HAYAO, seit Jahren weigere ich mich (erfolgreich), einen *manga* zu lesen, und K- bzw. J-Pop, *Hello Kitty* etc. bereiten mir körperliches Unwohlsein. Wieso also über ein populärkulturelles koreanisches Phänomen schreiben?

Nun, wenn man sein Leben mit einem Mann teilt, der nicht nur leidenschaftlich gerne Computerspiele spielt, sondern zu allem Überfluss auch noch in einem Hobby-E-Sport-Clan mitwirkt, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Situation zu handhaben. Eine wissenschaftliche Herangehensweise gehört wahrscheinlich zu den eher unkonventionelleren Methoden. Doch vor wenigen Jahren wurde mir – damals für meine japanologische Bakkalaureatsarbeit – ein Vorschlag unterbreitet: „Schreib doch einfach über E-Sport!“ Da mein prinzipielles Forschungsinteresse seit jeher nicht oder wenig behandelten gesellschaftlichen Phänomenen gilt, habe ich dann auch genau das „einfach“ getan.

Schon allein für diese Inspiration widme ich diese Publikation meinem Freund STEFAN LETTNER, der mir nicht nur stets hilfreich bei der Entstehung der folgenden Kapitel zur Seite gestanden hat, sondern auch meine stündlich wechselnden Launen während des Schreibens geduldig ertragen hat.

Das vorliegende Buch ist die stark überarbeitete Version meiner koreanologischen Magisterarbeit, in gewisser Weise also ein Spagat zwischen Koreanologie und Game Studies. Ich hoffe, dass mir dieser Spagat gelungen ist. Naturgemäß werden sich in so einem Fall für beide Fachgruppen Kapitel finden, die den jeweiligen Teil der Leserschaft weniger ansprechen. Ein Koreanologe wird durch meine Übersicht über die koreanische Wirtschaftsentwicklung der letzten Jahrzehnte wohl ebenso wenig neue Erkenntnisse gewinnen, wie ich einen Game-Studies-Experten mit der Darstellung von Japans Bedeutung für die Videospiegelgeschichte verblüffen kann – umgekehrt schon viel eher.

Zu den vielen, vielen Personen, ohne deren fachliche und/oder psychische Unterstützung ich die folgenden Kapitel niemals zustande gebracht hätte, zählen natürlich meine Schwestern, BIRIGT WEINFURTER und DAGMAR WERDENICH.

Ganz besonders hervorheben möchte ich aber EDITH und NORBERT WERDENICH, meine Eltern. Einerseits deshalb, weil ich nie an einem Videospielthema zu forschen begonnen hätte, wäre ich nicht im Alter von fünf Jahren in *Tetris*-Turnieren gegen meinen Vater angetreten und hätte meine Mutter nicht geduldig die studenlange Okkupation des Wohnzimmers ertragen, als ich mit 14 *Wave Race* perfektionieren wollte.

Vor allem aber deshalb, weil sie mir – seit ich mich erinnern kann – das Vertrauen entgegengebracht haben, dass ich schon weiß, was ich tue, und weil sie mich gelehrt haben, meinen Weg zu gehen – wie verrückt und verworren der auch sein mag.

Wien, im August 2010

GUDRUN WERDENICH

Anmerkungen

In der vorliegenden Publikation wurde zugunsten der flüssigeren Lesbarkeit auf eine **gendersensible Schreibweise** verzichtet. Alle Angaben sind in dem Genus, dem sie in der Grammatik der deutschen Sprache zugeordnet werden, angeführt. Sie sind demnach, sofern nicht anders angegeben, geschlechtsneutral zu verstehen.

Zur Transkription:

Wie üblich wurden die Namen koreanischer Autoren von westlichsprachigen Quellen so übernommen, wie im jeweils zitierten Text angegeben. Die Namen bekannter Persönlichkeiten, Unternehmen oder Städte wurden zur Steigerung des Wiedererkennungswerts in international gängiger Schreibweise angeführt (z.B. Seoul anstelle von Söul).

Was die Spieler betrifft, habe ich mich bemüht, die von ihnen selbst bevorzugte bzw. vom Clan verwendete Umschrift auszumachen. Die oberste Priorität lag dabei auf den Angaben der offiziellen Internetseiten der Clans, gefolgt von der Homepage der *Korea e-Sports Association* und *Team Liquid* (vgl. *KeSPA* o.J.f., *Team Liquid* 2009b). Die einzige Vereinheitlichung, die ich vorgenommen habe, betrifft die Groß-/Kleinschreibung und die Verwendung eines Bindestriches (z.B. LIM YO-HWAN). Zum Vergleich verweise ich auf die Tabellen 9–11 im Anhang.

Andere koreanische Begriffe wurden der McCune-Reischauer-Umschrift folgend transkribiert. Sowohl **koreanische** als auch **japanische Namen** sind im Fließtext in der natürlichen Reihenfolge (Nachname Vorname) angegeben.