

Universität Ulm
Proseminar Virtuelle Präsenz SS05

Andreas Schleicher
as44@informatik.uni-ulm.de



Ausarbeitung zum Thema:

Professional Gaming in Südkorea

1.	Einleitung	3
2.	Südkorea.....	3
2.1.	Gesellschaft	3
2.2.	Technologie.....	4
2.3.	OhMyNews	4
2.4.	Spielen in Korea	5
2.5.	Das Baang	5
3.	Pro-Gaming	6
3.1.	Begriff	6
3.2.	Die Spiele	6
3.3.	Starcraft	6
3.4.	Entwicklung	7
3.5.	Pro-Gaming: Heute	7
3.6.	Slayersboxer	8
4.	Pro-Gaming in Europa	9
5.	Quellennachweis	10

1. Einleitung

In der Volksrepublik Südkorea hat sich in den letzten Jahren eine weltweit einzigartige Subkultur entwickelt. Computerspielen hat sich als ein professioneller Sport etabliert, in dem hoch bezahlte Spieler gegeneinander in unterschiedlichen Spielen antreten, Turniere bestreiten und in Ligen kämpfen. Und all das unter den Augen von Millionen von Zuschauern, in riesigen Hallen und Open-Air Bühnen, übertragen im koreanischen Fernsehen.

In dieser Arbeit werden zunächst die Republik und ihre Gesellschaft im Allgemeinen beschrieben, anschließend die Gründe für die Entwicklung dieser Kultur erörtert und ihre Besonderheiten aufgezeigt. Abschließend wird diskutiert, ob eine ähnliche Entwicklung in anderen Teilen der Welt, insbesondere in Europa, möglich wäre.

2. Südkorea

Das ostasiatische Korea wurde nach dem zweiten Weltkrieg in das kommunistische Nordkorea und die Republik Südkorea geteilt. Diese Teilung wurde durch den koreanischen Krieg zementiert. Noch heute leben die Bürger Südkoreas in ständiger Angst vor einem neuen Einfall ihrer Brüder aus dem Norden. Südkorea betreibt schon seit langem eine Politik der Versöhnung, doch der kürzliche Aufstieg Nordkoreas zur Atommacht verstärkte das gegenseitige Misstrauen.

Südkorea ist eine sehr friedliche Nation, welche noch nie einen Angriffskrieg geführt hat. Immer wieder gab es Versuche verschiedener Parteien das demokratische System Südkoreas zu zerstören, wie etwa den Staatsstreich von 1961 durch General Park Chun-hee. Doch bis heute konnte sich die Republik durchsetzen und ist spätestens seit der ersten friedlichen Machtübergabe in der modernen Geschichte Koreas im Jahre 1997 etabliert.

Nach dem Koreakrieg entwickelte sich Korea wirtschaftlich rasant, was auf Förderprogramme der Regierung, amerikanische Subventionierungen und vor allen Dingen den Fleiß der koreanischen Bürger zurückzuführen ist.



Im folgenden wird, wenn von Korea die Rede ist, immer Südkorea gemeint sein.

2.1. Gesellschaft

Das Leben in Korea ist stark geprägt vom Konfuzianismus, welcher auch Staatsreligion ist. Allerdings benennt kaum ein Einwohner Koreas den Konfuzianismus als seine Religion. Vielmehr sind die Lehren des Konfuzius als soziale Verhaltensregeln aufzufassen. Das äußert sich am stärksten in der strengen Erziehung und der Achtung der Kinder vor ihren Eltern. Ein koreanisches Kind verbringt den größten Teil seiner Zeit in der Schule und zum Lernen. Die

wenige Freizeit, die bleibt, wird dann meistens am Computer verbracht – auch weil der Sport schon von der Schule abgedeckt ist. Die meisten Kinder lernen dort Taekwondo. Eine große soziale Divergenz zwischen Arm und Reich macht die Ausbildung zum einzigen Weg, den Sprung in die reiche Schicht zu schaffen. Nur die zehn besten Schüler einer Abschlussklasse bekommen sofort einen Platz an einer der zehn besten Universitäten Koreas, alle anderen müssen an einem extrem harten Auswahlverfahren teilnehmen. Die koreanische Gesellschaft ist also sehr leistungsorientiert und der Wettbewerb untereinander wird gepflegt und angestrebt. Verständlich also auch, dass Koreaner der Leistung eines Spielers, spiele er ein Brett- oder Computerspiel, einen sehr hohen Wert zuweisen.

2.2. Technologie



Südkorea ist Internetnation Nummer eins, allen anderen Ländern der Welt weit voraus. Jeder Haushalt besitzt einen Breitbandanschluss, 100 % der Menschen, die online sein könnten, sind es. Ein Koreaner lebt online, er verbringt im Schnitt zwei Stunden täglich im Netz. Dort werden Filme geschaut, es werden Nachrichten gelesen und Musik gehört.

Die Entwicklung dort hin nahm Anfang der Neunziger Jahre ihren Lauf, als die Regierung mit massiven Subventionen das Land sanierte, Korea

mobil machte, und damit zur Online Gesellschaft. In Seoul etwa gibt es keine Werbeplakate im ursprünglichen Sinne mehr – sie wurden alle durch riesige Flachbildschirme ersetzt. Ebenso wichtig wie das Internet ist in Korea die Kommunikation via Handy. Die Mobilfunkgeräte sind viel weiter entwickelt als in der westlichen Welt, immer ‚edge of technology‘. Ein Handy Zyklus dauert gerade mal 12-18 Monate. In den Städten gibt es überall Stationen um Handys aufzuladen, Photos auszudrucken etc.

Aber auch zum Spielen werden diese Geräte viel verwendet. Von einem Hersteller gibt es sogar ein Handy ‚need help‘-Taste für das Spiel mit Freunden: Falls der Spieler irgendwo in der Online-Welt Probleme bekommt, kann er mit einem einzigen Druck auf die Taste allen Freunden eine SMS senden. Diese enthält neben seinen Hilferuf auch die Information an welcher Stelle der Online-Welt er sich befindet.

2.3. OhMyNews

Ein Merkmal dieser Kommunikationskultur ist die Newsseite *OhMyNews*. Gemäß ihrem Leitspruch ‚every citizen is a reporter‘ erlaubt es die Seite jedem Menschen in Korea als Stadtreporter, genannt *peer*, mitzuarbeiten.

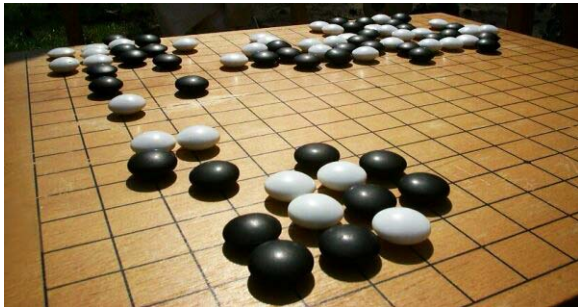
Geschieht etwas in Korea, so ist in der Regel immer einer der 35.000 angemeldeten peers zur Stelle, um mit seinem Handy ein Photo zu schießen und einen kleinen Artikel zu schreiben, den er umgehend an *OhMyNews* sendet. Die eingehenden Nachrichten werden dann von 40 professionellen Reportern gefiltert



und zu Artikeln verarbeitet, die anschließend auf der Homepage erscheinen. So schafft es *OhMyNews*, dass zwischen Event und Berichterstattung mitunter gerade einmal zehn Minuten liegen können, und das macht die Seite zu den schnellsten Nachrichten der Welt. Im Jahre 2002 schaffte es der Dienst sogar, die koreanische Wahl zugunsten des als unterlegen geltenden, liberalen Kandidaten zu entscheiden. *OhMyNews* versorgte die Nation mit einer non-stop Berichterstattung in der Nacht vor der Wahl über den Rückzug des Wahlpartners des liberalen Kandidaten. Allein der erste erschienene Hauptartikel wurde 750.000 mal gelesen.

2.4. Spielen in Korea

Das *Spielen* hat in Korea schon eine lange Tradition. In ländliche Regionen werden an Volksfesten und Feierlichkeiten auch heute noch rituelle Spiele gespielt – wie das alljährliche Tauziehen an Neujahr, in welchem immer die Männer gegen die Frauen antreten. Und obwohl es als schlechtes Zeichen angesehen wird, wenn die Männer verlieren, strengen sich die Frauen mit aller Kraft an.



Bevor die Computerspiele so populär wurden, wurden schon andere Spiele, wie *Go*, im Fernsehen übertragen. Bei dem wohl bekanntesten fernöstlichen Spiel versuchen zwei Spieler durch abwechselndes Legen von weißen und schwarzen Spielsteinen auf ein Spielbrett einen Teil der gegnerischen Steine einzuschliessen. Die Meister dieses Spieles sind sehr populär und im ganzen Land bekannt.

Allgemein kann man sagen, dass das *Spielen* an sich viel angesehenere ist als in der westlichen Welt, vergleichbar mit deren Ansehen für sportliche Leistungen.

2.5. Das Baang

Ein Baang (gesprochen: ‚boong‘) entspricht im weitesten Sinne dem europäischen Internetcafé. Das typische koreanische Baang versteckt sich in einem Kellerraum, Hightech PC's und bequeme Sessel teilen sich mit den Gästen, meist Jugendliche, den sehr begrenzten Raum. Auf Zweier-Sofas surfen kichernd, eng zusammengerückt, Mädchen. Studenten hören Musik oder schauen Filme, live aus dem Internet. Im Stream. Die meisten Gäste spielen allerdings Spiele. Unter Umständen kommt es auch mal vor, dass beim Bestürmen einer Burg im Spiel *Lineage*, der Anführer per Megaphon, auf einem Tisch stehend, Anweisungen verteilt.

Etwa ein Viertel aller Nutzer besucht das Netz in Korea in einem Baang. Der sehr begrenzte private Raum macht es vielen Menschen gar nicht möglich, Platz für einen PC in ihrer eigenen Wohnung zu finden, stattdessen gehen sie lieber ins Baang. In ganz Korea gibt es etwa 20.000 und ihre Zahl steigt fast täglich. Vom schäbigen Baang mit verdreckter Toilette und zerrissenen Postern an der Wand, in welchem für umgerechnet 50 Cent pro Stunde gesurft wird, bis hin zum High Society Café, mit dicken Teppichen und Samt-Sofas. Hier darf die Stunde am PC auch mal 9 € kosten. Schließlich ist es *chic*.



Ein Baang ist nicht nur Anbieter der Leistung Internet, es ist allem voran ein sozialer Treffpunkt, insbesondere für Jugendliche. Hier trifft man sich zum gemeinsamen Spiel, es darf geraucht werden, und in Clubs darf man in Korea auch erst mit 21 Jahren.

Ende der neunziger Jahre erlebte Korea eine explosionsartige Eröffnungswelle der Baangs, die Hand in Hand ging mit der rapiden Verbreitung des Computerspiels *Starcraft*. Täglich kamen etliche neue Cafés hinzu – und das obwohl die Ladenmieten in Korea, gerade den Städten, sehr hoch sind. Meist müssen die Mieten zwei Jahre im Voraus bezahlt werden.

3. Pro-Gaming

3.1. Der Begriff

Der Begriff *Pro-Gaming* (kurz für Professional Gaming) hat sich als Oberbegriff für alle sportliche Aktivität im Bereich professionell gespielter *Games* (Spiele) etabliert. Der Begriff für diesen Sport im allgemeinen ist *e-Sport* (elektronic Sport). Ein Spieler heißt *Pro*, ein *Match* bezeichnet ein einzelnes Spiel, ein *Matchup* bezeichnet die Wahl der einzelnen Spieler vor einem Match im Bezug auf die ausgewählte Partei (siehe später unter *Starcraft*. Ein Matchup im Schach entspräche immer *Weiß* gegen *Schwarz*).

3.2. Die Spiele

Im wesentlichen werden in Korea drei Spiele professionell gespielt: *Starcraft*, dessen ‚Nachfolger‘ *Warcraft III* und *Counter-Strike*. Während *Starcraft* trotz seines Alters (Erscheinungsjahr: 1997) immer noch das mit Abstand populärste Spiel ist, haben es andere Games schwer sich zu etablieren. Am besten schafft es *Warcraft III*, welches genauso wie *Starcraft* aus dem Hause *Blizzard* stammt und ein Strategiespiel ist.

Diese Spiele machen es dem Zuschauer leicht, dem Verlauf des Spieles zu folgen. Sie werden aus der Vogelperspektive gespielt und fast immer eins gegen eins. Im Gegensatz dazu ist das populärste Online-Spiel der Welt, *Counter-Strike*, ein Aktion Shooter, welches im Team gespielt wird. Die Zuschauer verfolgen das Match immer aus der Sicht eines einzelnen, wechselnden Spielers. Das hat zur Folge, das solches Spiel mehr von ‚krassen‘ Momenten lebt, in denen ein einzelner Spieler über sich selbst hinaus wächst und das Publikum in Staunen versetzt, als von einem kontinuierlichen Spannungsverlauf, wie ihn die Strategiespiele aufweisen.

3.3. Starcraft



Im Jahr 1997 brachte die Softwareschmiede *Blizzard* *Starcraft*, und ein Jahr später dessen Erweiterung, *Broodwar*, auf den Markt und definierte das Genre Strategiespiel neu. Das Spiel war wesentlich komplexer und vielschichtiger als alle bis dato erschienen Titel.

Der Spieler wählt zu Beginn des Spieles eine von drei Parteien, die er während des Spieles beibehält. Jede dieser Parteien besitzt ganz eigene Gebäude und Einheiten (entsprechen in etwa Spielfiguren beim Schach). Was *Starcraft* besonders auszeichnet ist die Individualität dieser Parteien und Einheiten. Jede Einheit bildet einen wichtigen Bestandteil des Spieles und unterscheidet sich elementar vom allen anderen verfügbaren Einheiten. Die

Parteien an sich unterscheiden sich nicht nur durch die Divergenz ihrer Truppe sondern werden komplett alternativ gespielt.

Trotz dieser massiven Unterschiede ist das Spiel mittlerweile weitestgehend ausbalanciert, noch Jahre nach der Erscheinung wurde immer wieder etwas am Spiel verändert. Die letzte Änderung liegt jetzt aber schon 2 Jahre zurück.



Auf Grund seines Alters hat das Spiel extrem geringe Anforderungen (Pentium 90, 16 MB RAM, 2-fach CD-Rom). Damit wird das Spiel auf fast jedem erdenklichen System lauffähig. In Korea trat *Starcraft* einen nicht vergleichbaren Siegeszug an. Das Spiel verkaufte sich millionenfach und führt seit dessen Erscheinung die Verkaufscharts mit Platz 1 an, mittlerweile im achten Jahr. Diese Popularität führt dazu, dass bis heute *Blizzard* immer noch neue Updates und Patches für das Spiel entwickelt, gelegentlich sogar neue Features einbaut.

Starcraft wird über zentrale Server gespielt, die *Blizzard* kostenlos zur Verfügung stellt. So können die Entwickler sehr einfach dafür sorgen, dass alle Spieler mit der gleichen Version spielen – eine Zustand, den andere, dezentralisierte Spiele, wie etwa *Counter-Strike*, nicht erreichen.

3.4. Entwicklung

Durch diverse Kriege, welche Japan im Laufe der Geschichte gegen Korea führte, existiert bis heute eine gewisse Feindseligkeit der Koreaner gegenüber den Japanern. Dies resultiert u.A. in Importbeschränkungen und Sonderzöllen für japanische Produkte wie Spielkonsolen. Damit wurde schon sehr früh der PC zum Spielgerät Nummer eins in Korea.

Nachdem die Regierung in den Neunzigern das Land *mobilität* machte gab es 1999 die bereits erwähnte explosive Gründung neuer Baangs und die rapide Verbreitung von Starcraft. Damals lief auf dem Cartoon Sender *Tooniverse* eine eigene Sendung für Games. Einem Mitarbeiter fielen die außergewöhnlich hohen Einschaltquoten auf und er schlug seinem Chef vor, einen eigenen Sender nur für diese Sparte zu errichten.

Dieser lies sich überreden, engagierte bekannte Sport-Kommentatoren, diese wurden umgeschult und angewiesen die Spiele wie ‚in Rage‘ zu kommentieren. Er lies spezielle Kostüme für die Spieler nähen und organisierte eigene Turniere. Der Sender wurde sofort ein Erfolg.

3.5. Pro-Gaming: Heute

Heute ist Pro-Gaming in Korea definitiv etabliert. Drei Fernsehsender übertragen nur Computerspiele oder Berichte über aktuelle Events und wichtige Spieler. Die Anzahl der Haushalte, die diese Fernsehsender regelmäßig schauen, beläuft sich auf etwa



6,5 Millionen. Zu den wichtigen Kämpfen großer Turniere kommen schon mal 20.000 Zuschauer, zu den größten sind es mitunter 100.000 (siehe Bild).

In Fernsehshows spielt die Prominenz Koreas eine Runde Starcraft gegeneinander, und die Spieler selbst werden wie Stars behandelt. Sobald ein Spieler die Straße in seiner Turnier-

Uniform betritt wird er von Fotografen umringt, Fans bitten um Autogramme. Den aktuellen Starcraft Champion kennt in Korea jedes Kind.

Wenn ausländische Spieler zu einem Turnier geladen werden, wie zu den World Cyber Games (WCG) 2001, 2002 und 2003, dann sind selbst sie vor Scharen weiblicher Fans nicht sicher, während in ihrem Heimatland in der Regel nicht einmal die eigene Familie auf die spielerischen Erfolge des Nachwuchses besonders stolz ist.

In Korea gibt es etliche Pro's, die ihr versuchen ihr Leben durch Spielen zu bestreiten. Doch gerade einmal 50 von ihnen verdienen genug, um sich ihren Lebensunterhalt zu sichern. Von diesen schaffen es nur 10 über die 100.000 €Grenze. Diese Spieler verdienen nicht nur durch die Verträge mit ihren Sponsoren und die Preisgelder die sie sich erspielen. Der größte Teil ihres Einkommens machen Werbeverträge aus.

Die größten Turniere in Korea werden von Firmen wie Coca Cola Co., Olympus Corp. und Gillette Co abgehalten, die Kosten pro Turnier belaufen sich auf ca. 400.000 € Die einzige Liga, Sky-League, wird betrieben von SK Telecom1, dem größten Mobilfunk Anbieter des Landes. Wie die meisten Mobilfunk Anbieter besitzt auch SK Telecom1 ein eigenes Team, das die besten und bekanntesten Spieler beherbergt.

Der Provider stellt ihnen Unterkunft (in der alle Spieler zusammen leben) sowie einen eigenen Fahrservice. Wie alle Teams hat auch ihr Team einen Manager, einen Trainer sowie Talent-Scouter, die den Nachwuchs absuchen nach den Pro-Gaming Stars von Morgen, oder einfach nach Trainingspartnern. Mit diesen trainieren dann die Pro's neue Strategien und merzen ihre Schwächen aus – bis zu 14 Stunden täglich.

Die wirtschaftliche Relevanz wird am Beispiel des KTF-Teams (ein weiterer Mobilfunk Anbieter) deutlich. Der Werbewert dieses Teams entsprach in den Jahren 1999 bis 2004 stattlichen 45 Milliarden Won (= 36 Millionen Euro). Das Team kostete den Provider gerade einmal ein zehntel dieses Betrags.

3.6. Slayersboxer

Der populärste und best verdienende Starcraft Spieler der Welt spielt unter dem Nickname *Slayersboxer*. Sein bürgerlicher Name ist Lim Yo Hwan, er ist 24 Jahre alt und spielt Starcraft seit dessen Erscheinung 1997. Unter welchen Bedingungen ein Pro-Gamer in Korea sein Alltag bestreitet, wird am Beispiel dieses Spielers sehr deutlich.



Lim ist reich – er verdient zurzeit eine Million \$ pro Jahr, hauptsächlich durch Einnahmen aus Werbespots. Er hat einen Fanclub mit 500.000 eingetragenen Mitgliedern und wird spätestens seit seinen Siegen über die ersten beiden World Cyber Games 2001/02 als der beste Spieler der Welt angesehen. Die DVD mit seinen größten Erfolgen verkaufte sich 30.000-mal, mehr als der Film *Matrix Revolutions*. Ihm wird nachgesagt, während seinen Spielen auch mal auf eine andere Bewusstseinssebene zu wechseln, zu *transzendieren*.

Einer Maßzahl für die Stärke eines Spielers dient der Begriff *Actions per Minute* (APM). Eine Action entspricht einem Spielzug (vergleichbar mit einem Zug beim Schach), etwa einer Fabrik den Befehl zum Bau eines Panzers zu geben oder einem Soldat den Befehl anzugreifen. *Slayersboxer* schafft in einem wichtigen Spiel die erstaunliche Zahl von bis zu 400 APMs, das sind 6,66 Aktionen pro Sekunde.

Doch wie lebt ein solcher Star, ein solches Talent? Nicht etwa in Luxus, wie man meinen würde. Er teilt sich ein zwei Zimmer-Apartment mit sieben Team Kollegen. Hier trainieren diese mindestens sechs Tage die Woche, meist mehr als 14 Stunden täglich, und bis tief hinein in die Nacht. In der Ecke stapeln sich leere Pizza-Boxen, die Zimmer sind voll gestopft mit Computern. Wenn es Schlafenszeit wird rollt Lim seine Isomatte aus und legt sich, wie auch seine Partner im Spiel, in seinen Schlafsack. Sport betreibt er kaum noch, er hat aufgehört Basketball zu spielen, aus Angst seine Finger zu verletzen. Einer seiner Mitspieler hat sich seine Finger sogar für 60.000 \$ versichern lassen.

Seit zwei Jahren ist Lim Single, er hat Probleme Mädchen kennen zu lernen. Nicht nur, dass es verboten ist, Frauen in die Wohnung mitzubringen, er fürchtet auch um sein Ansehen, so Li: „Mein Ruhm macht es mir schwer das Risiko einzugehen einen Korb zu bekommen. Es wäre zu peinlich“.

Abschließend ist zu bemerken, wie weit sich ein solcher Spieler von einem *Star* der westlichen Welt unterscheidet. Während in unseren Gefilden sich das Hauptaugenmerk nicht auf die Leistungen einer Person richtet, sondern auf ihr Privatleben, wird ein Spieler wie Lim Yo Hwan fast ausschließlich für seine spielerischen Fähigkeiten verehrt.

4. Pro-Gaming in Europa

Auch in Europa gibt es eine Schar guter Spieler, die ihr Können auf Turnieren im LAN oder im Internet messen. Hierbei sind die Länder Deutschland und Schweden international stark vertreten und in manchen Spielen (z.B. *Counter-Strike*) den koreanischen Pro's überlegen. Nun kommt natürlich die Frage auf, warum und ob es in der westlichen Welt nicht eine ähnliche Entwicklung wie in Korea gibt oder geben wird. Bereits jetzt gibt es Turniere und Ligen mit eigenen Sponsoren und Preisgeldern, in Szene-Kreisen erreichen gute Spieler eine nicht zu verachtende Popularität und immer öfter werden in den Medien über große Events berichtet. Auf *NBC's Giga Games* laufen auch ab und zu kommentierte Spiele live, ähnlich wie im koreanischen Fernsehen.

Das Image, das den Computerspielen hier anhaftet, ist jedoch ein völlig anderes, und macht es dem professionellen Betreiben solcher Spiele sehr schwierig. Allgemein wird Computerspielen als Zeitvertreib, oft als Zeitverschwendung angesehen. Das übermäßige Spielen wirkt sich negativ auf die Entwicklung eines Kindes oder Jugendlichen aus, ein spielender Erwachsener weiß nichts Besseres mit seiner Zeit anzufangen, vernachlässigt sein ‚echtes Leben‘, so die verbreitete Meinung. Auch in der Szene der Hacker und Programmierer sind die *Gamer* nicht besonders angesehen.

Die große Schattenseite ist das Gewalt-Image, welches seit den Massakern in Littleton und Erfuhr fast allen Spielen anhängt. Gerade dieses macht es den Betreibern von Turnieren und Ligen schwierig Sponsoren zu finden. Meist geben nur Hersteller von Computerhardware ihren Namen für diese Events her, als Preisgelder winken dann in der Regel Grafikkarten und Mousepads – keine Preise von dem sich leben lassen würde. Doch auch mit diesen Sponsoren gibt es ein Problem: Denn meist sind die professionell gespielten Games nicht besonders hardwareintensiv (siehe *Starcraft*). Wozu also den PC mit den neusten 3D-Karten ausrüsten? Trotzdem gelingt es einigen Organisatoren sich zu etablieren. Die Cyberathlete Professional League (CPL) World Tour macht Stops in der ganzen Welt, u.A. Berlin, Rio de Janeiro und Seoul. Als Preisgelder winken insgesamt 1.000.000 \$.

5. Quellennachweis

http://biz.gamedaily.com/features.asp?article_id=8858&filter=myturn

[The Wall Street Journal Online:](#)

How to Earn Six Figures By Playing Videogames By MEI FONG

www.Wikipedia.de: Koreanische Lebensweisen, Südkorea

www.asiaweek.com: Starting with a Baang

www.gamespy.com: Why is Korea the King of Multiplayer Gaming?

<http://progaming.web.my-ct.de>

www.blizzard.com