

Virtueller Wettbewerb

Beitrag aus Heft »2006/03: Manga, Bollywood und Martial Arts«

Das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen, auch E-Sport genannt, gilt in Europa als Phänomen der digitalen Jugendkultur und wird von der etablierten Gesellschaft kaum beachtet. Im Gegensatz dazu ist E-Sport in Korea gesellschaftlich akzeptiert. Um diesen Unterschied verstehen zu lernen, ist es notwendig, der geschichtlichen Entwicklung des E-Sport in den letzten zehn Jahren nachzugehen.

(merz 2006-03, S. 43-46)