

Autorin: Vogelgesang, Waldemar.

Titel: LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online.

Quelle: merz. medien + erziehung. 47. Jahrgang, Heft 5/03. München 2003. S. 65-75.

<http://www.merz-zeitschrift.de>

Verlag: kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Waldemar Vogelgesang

LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online

Vernetzbare Computerspiele werden für Jugendliche verstärkt zum Anknüpfungspunkt für unterschiedliche Gesellungsformen, Aneignungsweisen und Distinktionsinteressen. Ob im privaten Rahmen zu Hause oder auf professionell organisierten Großveranstaltungen, die "generation kick.de" (Farin) hat einen wahren LAN-Boom (LAN=Local Area Network) ausgelöst. Die Gruppe wird für die Jugendlichen dabei zu einer Art Wissensdrehzscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen, wobei Strategien des Selbermachens und der ständigen Marktbeobachtung eine wichtige Rolle spielen. Hinzu kommt, dass gerade die größeren LAN-Partys und LAN-Events regelrecht zu Showbühnen der Spezialisierungs- und Kompetenzinszenierung werden.

Network computer games are getting more and more focal concerns for different forms of communities, receptions and distinctions. Whether it is privately or professionally organized, the 'generation kick.de' has triggered off a real LAN-boom. The group represents a knowledge mediation and a socialisation agency for computer and internet activities where do-it-yourself-strategies and permanent market studies are of great importance. Moreover, the big LAN-parties and LAN-events transform into stages of specialisation and performance.

1 Vorbemerkung

In Übereinstimmung mit einem weiten Spektrum von Sozial- und Medienwissenschaftlern ist zu konstatieren: Jugendzeit ist Medienzeit und Jugendszenen sind vermehrt Medienszenen. Von den Fanggemeinschaften der 'Lindenstraße' bis zu den Grufties, von Black Metal-Fans bis zu den Cyberpunks, von HipHoppers bis zu den Online-Rollenspielern spannt sich heute der Bogen von medienzentrierten Stilformen und Jugendformationen, die sich oft schneller verwandeln, als der forschende Blick zu folgen vermag.¹ Auch die - vielfach gar nicht mehr so neuen – "Neuen Medien" Computer und Internet sind dabei zu einem idealen Anknüpfungspunkt für jugendkulturelle Sozialwelten geworden. Als beinahe prototypisch für diese Entwicklung kann das PC-Spiel in Gruppen angesehen werden. Ursprünglich nur im Einzelpersonen-Modus spielbar, werden immer mehr Video- und Computerspiele als Ensemblespiele konzipiert, wobei die Spielgemeinschaften auch räumlich entgrenzt im Internet operieren. Was Joachim Höflich (1996, S. 268) bereits Mitte der 1990er Jahre gesagt hat, bewahrheitet sich für die Gamer-Szene in der Gegenwart nachdrücklich:

"Jedes Medium eröffnet aufgrund multipler Kommunikationskanäle die Teilhabe an einer Vielzahl potenzieller 'sozialer Welten' (...) und 'elektronischer Gemeinschaften', die sich nachgerade durch medien spezifische Gebrauchsweisen, Bedeutungshorizonte, auf die Medien hin bezogene Identitäten und Distinktionsinteressen unterscheiden."

Am Beispiel unterschiedlicher Spiele-Settings - den Privat-LANs, den LAN-Partys und den LAN-Events - soll dies verdeutlicht werden. Davor gilt es aber die Begeisterung der "generation kick.de" (vgl. Farin 2001) für elektronische Spiele im Allgemeinen noch etwas näher zu betrachten.

1 Zum jugendkulturellen Stilmarkt und seiner Transität vgl. Vogelgesang (1994), Baacke/ Ferchhoff/ Vollbrecht (1998), Moser (2000), Müller-Bachmann (2002). Auch wenn der ethnografisch arbeitende Jugendforscher angesichts der unzähligen Varianten von Cliques und Jugendkulturen bisweilen in die Rolle des 'gehetzten Feldhasen' gerät - Analogien zu einem Märchen von Ludwig Bechstein sind (nicht) zufällig -, so gilt jenseits aller inter- und intraszenischen Differenzierungen, dass die einzelnen jugendlichen Stiltypen über eine starke identitätsstiftende Kraft verfügen.

2 Video- und Computerspiele: Verbreitung und Faszination der elektronischen Spielwiesen

Wenn in den 1980er und 1990er Jahren etwas die Spielwelt der Kinder und Jugendlichen verändert hat, dann sind dies die so genannten elektronischen Spielwiesen. Gemeint sind damit Tele-, Video- und Computerspiele sowie Play Stations, die zunehmend die Freizeitwelt der Heranwachsenden erobern. Ursprünglich zur Auflockerung ihrer Berufsarbeit von professionellen Programmierern erfunden, verselbständigte sich diese Entwicklung jedoch recht bald und führte zu einer ungeheuren Fülle von Spielgeräten und Spielprogrammen. Mittlerweile sind - nicht zuletzt durch die fortschreitende Verbreitung von Computern und Spielkonsolen - Gimmicks und Simulationen, Strategie- und Sportspiele, Adventures und Ego-Shooter zu einer festen Spielgröße im Freizeitbudget geworden, deren grafische, tontechnische und interaktive Potenziale ein Faszinosum für junge Menschen darstellen.²

Was 1962 mit der Tennissimulation 'Pong' begann und inzwischen zu einem bedeutenden und ausdifferenzierten Marktsegment der Unterhaltungsindustrie geworden ist, hat aber von Anfang an sehr kontroverse Diskussionen ausgelöst. Vor allem spektakuläre Gewalthandlungen Jugendlicher - die tödlichen Schüsse eines Jugendlichen auf Passanten in Berchtesgaden im Jahre 1999 oder der Amoklauf eines Schülers in Erfurt im Jahre 2002 - werden immer wieder in Verbindung gebracht mit gewalthaltigen Computerspielen. Was dabei sichtbar wird, ist ein reflexartiger Rückgriff auf eine Kausallogik, in deren Namen es zu regelrechten moralischen Feldzügen gegen jedwede Form der Mediengewalt kommt. Entsprechende Begründungsversuche entpuppen sich bei näherem Hinsehen aber als Sackgasse, denn mediale Aneignungsprozesse sind sehr viel komplexer, als es in diesen Einbahnstraßen-Paradigmen angenommen wird. Nimmt man die Erkenntnisse aus der Gewaltforschung mit hinzu, wonach als Ursachen für die Entstehung von Jugendgewalt primär innerfamiliäre Gewalterfahrungen, soziale

2 Dass der Spieleboom ungebrochen ist, zeigen nicht zuletzt die Verkaufszahlen. So wurden 2000 allein in Deutschland etwa vierzig Millionen Spiele für Personalcomputer verkauft, wobei sich die seit Mitte der 90er Jahre abzeichnende Entwicklung "hin zum 'Supermedium' Computerspiel, in dem sich die Grenzen zwischen Film, Buch und Spiel zunehmend verwischen" (Schell/ Palme 1995, 5. 272) eher noch verstärkt hat. Über die einzelnen Spielarten dieses Mediums sowie das Spielverhalten der meist jugendlichen Nutzer informieren die Arbeiten von Bühl (2000), Fromme/ Meder (2001), Klimmt (2001), Krambrock (1998). Dass sich das Nutzungsverhalten an Geldspielautomaten völlig anders darstellt, soll hier ausdrücklich festgestellt werden; vgl. Schmid (1994).

Benachteiligung, schlechte Ausbildung und Zugehörigkeit zu aggressiven und devianten Jugendcliquen ausschlaggebend sind (vgl. Pfeiffer 1999), dann relativiert dies die Aussagekraft von medialen Kausalzuschreibungen doch ganz erheblich.

Unstreitig ist in diesen neuzeitlichen Spielparadiesen eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und auf die eigenen Fähigkeiten zu beobachten und es mag im Einzelfall durchaus auch zur Abkapselung und Selbstisolierung kommen, aber das Bild vom Computerspieler, der in seinem Zimmer sitzt und hinter heruntergelassenen Rollläden seine perversen Fantasien austobt, ist ein Mythos. Die Realität offenbart uns vielmehr eine differenzierte Fankultur mit eigenen Rekrutierungs- und Hierarchisierungsstrategien und mit gemeinsam geteilten Normen, Ritualen und Handlungsstrategien, die der Spielnovize vielfach in Ratgebern und Regelwerken für Computerspieler nachlesen kann. Gelingt durch Übung, Wahrnehmungs- und Gedächtnisschulung eines Tages der Sprung in die Klasse der Meister, dann eröffnen sich dem Spielbegeisterten neue Bedeutungs- und Bezugswelten, die – sei es im wettkampfmäßigen Leistungsvergleich oder im lustvoll-autonomen Eindringen in unerreichbar geglaubte Fantasy-Sphären – neben der Vergrößerung individueller Freiräume der Selbstdarstellung und Selbstdefinition auch eine zunehmende erlebnisorientierte Aufladung des Alltags mit sich bringen.

Dies bestätigen auch die Ergebnisse einer Studie, die die Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (1995, S. 21) durchgeführt haben:

"Die Spiele faszinieren, weil sie von den Spielern benötigt werden, um 'gute Gefühle' zu bekommen. (...) Das emotionale Erleben sollte dabei möglichst 'dicht' und 'intensiv' sein. Ein faszinierendes Spiel vermittelt ein 'Wirklichkeitsgefühl' und bewirkt damit eine Steigerung des emotionalen Erlebens. Je wirklichkeitsgetreuer die virtuelle Welt," so die Autoren, "desto höher die Erlebnisdichte."

Aber es ist nicht nur die Wirklichkeitsnähe, deren Erforschung im Übrigen in der anglo-amerikanischen Medienwissenschaft als 'perceived reality approach'³ eine lange Tradition hat, die ein besonderes Unterhaltungserlebnis beim Computerspielen vermittelt, sondern

3 Die wahrgenommene Realitätsnähe - englisch: perceived reality - wurde bisher in der Medien- und Kommunikationswissenschaft hauptsächlich im Kontext der Fernsehrezeption untersucht; vgl. Hawkins 1977, Potter 1988, Rothmund/ Schreier/ Groeben 2001a und 2001b. Eine aufschlussreiche Adaption dieses Konzepts auf hochinteraktive Video- und Computerspiele haben Klimmt/ Vorderer (2002) vorgelegt.

auch eine spezifische Form von Interaktivität, die dem Spieler gleichermaßen emotionale und kognitive Kontrollpotenziale bieten. Torben Grodal (2000, S. 211f.) stellt diesen Aspekt mit Nachdruck heraus:

"Interactive media like video games create a further sophistication of media consumption by enabling consumers to switch between a passive control of their emotional and cognitive states (by actively selecting one-way media) and an active control of these states (by choosing interactive media). These interactive media are still in their infancy for reasons related to the kinds of stories that, for technical reasons, can be enway in which they enable players to stimulate an interactive control of human faculties and emotions in possible worlds."

Auf eine interessante Entwicklung im Spielverhalten ist noch hinzuweisen. Vergleicht man die vor über zehn Jahren eruierte Spielertypologie - der Sportler, der Denker, der Dramaturg (vgl. Eckert/ Vogelgesang/ Wetzstein/ Winter 1991) - mit aktuellen Befunden, so ist ein neuer Typus hinzugekommen: der Netzspieler. Dabei sind es vor allem 15- bis 25-Jährige, die in so genannten Multiplayer-Spielen ihren Erlebnishunger gemeinschaftlich stillen. Denn ganz gleich ob Schach, Fußball, Poker, das Ballerspiel *Quake*, das Kriegsspiel *Command & Conquer* oder das Simulationsspiel *Siedler*, diese Spiele finden immer häufiger auch auf untereinander (selbst-)vernetzten Computern statt. Die Größe der Gruppe kann dabei zwei bis über tausend Spieler umfassen. Allerdings lassen sich - in Abhängigkeit von der Gruppenstärke - verschiedene Gesellungstypen unterscheiden, die den LANs (=Local Area Networks) als neuen Formen populärer Events ihr besonderes Gepräge geben. Ihre nachfolgende empirisch-ethnografische Beschreibung stützt sich dabei neben der (teilnehmenden) Beobachtung von entsprechenden Veranstaltungen auf zahlreiche narrative Interviews mit Spielern und Organisatoren sowie intensive Online-Recherchen und Zeitschriftenanalysen.⁴

4 Für die LAN-Szene charakteristische Ausdrücke, Redewendungen, Namen von Personen und Bezeichnungen für Treffpunkte und Veranstaltungen sind durch Kursiv-Schreibweise kenntlich gemacht.

3 Local Area Networks: Zwischen neuem Jugendkult und eventisiertem Spielraum

3.1 Privat-LANs: die Herstellung soziomedialer Erlebnissphären in eigener Regie

Die Ursprünge des LAN-Booms, wie er sich heute als fester Bestandteil der Jugendkultur zeigt, liegen fraglos im privaten Bereich. Es waren jugendliche Computer- und Spielefreaks, die - ganz entgegen dem immer wieder popularisierten Stereotyp vom computersüchtigen Einzelgänger, der sich angeblich auf einer weltabgewandten Spiele-Odyssee befindet - zu Hause oder bei Freunden Versuche starteten, Computer miteinander zu verbinden und im Mehrspieler-Modus verfügbare Spiele auf diese Weise ins Laufen zu bringen. Was von den großen kommerziellen Herstellern von Unterhaltungselektronik ausschließlich für die Spielkonsolen vorgesehen war, sollte gleichsam in eigener Regie und vor allem unter Zuhilfenahme der eigenen PCs simuliert werden. In gewissem Sinn den von uns Ende der 80er Jahre untersuchten Video-Cliquen ähnlich (vgl. Vogelgesang 1991), wurden dadurch auch die vernetzten Computerspiele verstärkt zum Gruppenereignis. Während die Videokids jedoch ohne große Vorbereitung ihren Action- und Horrorspektakeln frönen konnten, sind die Spieletreffen an aufwändige Vorarbeiten geknüpft, wie uns ein Jugendlicher recht anschaulich schilderte:

"Wir treffen uns meist am Wochenende bei einem aus unserer Clique. Das ist dann jedes Mal super viel Action, weil jeder seinen eigenen PC mitbringt und wir die Geräte dann gemeinsam vernetzen. Das hat am Anfang total Probleme gemacht, weil man ja Zugriff auf den Rechner der anderen hat. Da waren Abstürze vorprogrammiert" (Fabian, 16 Jahre).

Immer wieder finden sich in den Interviews Hinweise darauf, welche Herausforderung die Vernetzung der Computer für die Jugendlichen darstellt. Während viele sich vorher um solche technischen Dinge nicht sonderlich gekümmert haben, sind sie nun mehr oder weniger gezwungen, sich auch damit intensiv auseinander zu setzen. *Learning by Doing* heißt die Devise in der ersten Lernstufe. Jedoch tritt nach und nach an die Stelle des Versuchs-Irrtums-Lernens ein größeres und elaborierteres Wissen über die unterschiedlichen Vernetzungsformen sowie ein ausgeprägtes Interesse an spezifischen Neuerungen im Hard- und Softwarebereich. Die Gruppe wird dabei für die Jugendlichen

zu einer Art Wissensdrehscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen, wobei darüber hinaus Strategien des Selbermachens und der ständigen Marktbeobachtung eine wichtige Rolle spielen. Denn nur die neuesten Grafik- und Sound-Chips garantieren eine exzellente Bild- und Tonqualität und kommen damit dem Wunsch der Spieler nach einer möglichst realitätsnahen Darstellung der Spielhandlungen sehr entgegen.

Nicht nur das Spielen scheint ihnen also sichtlich Vergnügen zu bereiten, sondern auch die selbständige und optimale Herstellung der Spielvoraussetzungen. Mit Stolz wird deshalb immer wieder darauf verwiesen, dass es gerade die Virtuosen unter den jugendlichen Spielefreaks sind, die durch ihr Können und ihre Kreativität ständig neue virtuelle Szenarien und Spiellevels kreieren. Das Spiel *Counterstrike* gilt ihnen dabei als Musterbeispiel und dies nicht nur, weil es von zwei Studenten aus einem anderen Computerspiel weiterentwickelt wurde, sondern weil von der riesigen Spielergemeinde - allein in Deutschland wird ihre Zahl auf etwa eine halbe Million geschätzt - fast täglich neue Spielwelten programmiert werden.

Es ist offensichtlich, dass von dem Bewegungs- und Gestaltungsfreiraum, der durch die variantenreiche Spieldramaturgie eröffnet wird, eine starke Faszination für die Spieler ausgeht. Sie wählen ihren individuellen Weg durch das Labyrinth der fast unzähligen computergenerierten Spielwelten, d.h. sie übernehmen eine wichtige Regiefunktion für den Spielverlauf. Sie sind jedoch keine Einzelkämpfer, denn letztlich kommt man nur zum Erfolg, wenn das eigene Vermögen und Geschick und die Gruppentaktik erfolgreich aufeinander abgestimmt sind. Denn es geht Ego-Shooter-Spielen nicht nur darum, sich allein oder in einer Kampfgemeinschaft den Weg freizuschießen, sondern immer auch um taktische Ziele, z.B. eine Basisstation einzunehmen oder Geiseln zu befreien. Bereits für die die Privat-LANs gilt somit: Das individuelle Handeln ist auf ein Team ausgerichtet.

Der Wettkampfcharakter spielt dabei noch eine vergleichsweise geringe Rolle. Im Mittelpunkt des gemeinschaftlichen Spiels stehen die Geselligkeit und das Gruppenerlebnis, die Ausgelassenheit und die Ungezwungenheit. Entsprechend beschreibt Darius, 17 Jahre, seine aus acht Mitgliedern bestehende Spielclique auch als

„Zockerteam, bei dem es so richtig abgeht.“ Und er ergänzt: „Angesagt ist bei unseren Treffen Spaß pur, Action und coole Sprüche aller Art. Weil wir uns halt super gut kennen, da kann das denn schon mal sein, dass da plötzlich einer losbrüllt: 'Da, du Penner, jetzt habe ich dir gerade eine Rakete in den Arsch gejagt.' Sowas ist aber nicht böse gemeint, da fühlt sich auch niemand beleidigt. Das hängt halt mit der Gaudi untereinander zusammen.“

Es ist also keineswegs zutreffend, dass an die Stelle der personalen Kommunikation eine Spielfixierung und ein sozial isoliertes Abgleiten in irgendwelche Gewaltszenarien treten würden, wie immer wieder von besorgten Pädagogen und Eltern zu hören ist. Im Gegenteil, auch - oder gerade - die kollektiven Baller- und Abschießspiele sind eingebunden in expressive Verhaltensmuster, gekoppelt an Witz, Spaßmachen und Albernheiten und letztlich Ausdruck medium- und szenegenerierter Flip-Praxen. Die viel zitierten Privat-LANs können demnach - ähnlich wie die Aktivitäten vieler anderer Medienfangruppen - auch ein Befreiungsversuch aus der modernen Alltagsrealität sein. Sie sind ein Freiraum und Aufbruch zu anderen, außeralltäglichen Erlebnisformen und generieren, wie ihre Anhänger immer wieder hervorheben, gleichermaßen einen virtuellen und realen Raum für Nähe, Vergnügen und Geselligkeit.

3.2 LAN-Partys: performative Praxen im Wechselgang zwischen Realität und Virtualität

Es waren die kleinen Privat-LANs, aus denen findige und spielbegeisterte Computerfreaks in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre einen neuen Typus von Netzspiel entwickelt haben, für das sich in der jugendlichen Spielerszene der Begriff LAN-Party eingebürgert hat. Was in den eigenen vier Wänden begann, erhielt auf diesen Veranstaltungen gleichsam eine überlokale Plattform. Denn hier wurde den *"Heimspielern"* (Timo, 16 Jahre) die Gelegenheit geboten, andere Shooter-Cliquen kennen zu lernen, gegen diese zu spielen und sich mit ihnen im Spiel zu messen. Gegenwärtig werden hier zu Lande jedes Wochenende bis zu zehn solcher LANs mit Namen wie *Leavin' The Reality Behind* oder *eXtremezocken* durchgeführt. Die Teilnehmerzahlen schwanken dabei zwischen zwanzig und mehreren hundert, wobei die Teilnahme jedem offen steht, sofern er mit der nötigen Hard- und Software ausgestattet ist. Weitere Vorleistungen sind - sieht man einmal von der Teilnahmegebühr, die zwischen fünf und 25 Euro liegt - nicht nötig. "Einfach die Kiste

einstöpseln und los geht's," schildert dies Uwe, ein 17-jähriger Spielefreak, kurz und prägnant.

Hier wird ein erster, wichtiger Unterschied zu den Privat-LANs sichtbar: LAN-Partys sind vororganisiert. Die große Teilnehmerzahl erfordert nämlich eine längerfristige Planung und umfassende Koordination. Ein passender Veranstaltungsort muss gefunden werden, Sponsoren sind zu rekrutieren und nicht zuletzt ist die entsprechende technische Ausrüstung (Netzwerkkabel, Switches/Hubs, Server etc.) zu beschaffen und aufzubauen. Um diese Aufgaben effizient zu lösen, haben sich zahlreiche Organisationsteams, die so genannten Orgas, gebildet, die sich fast ausschließlich auf die Durchführung solcher Veranstaltungen konzentrieren und deren Mitglieder dabei auch ein hohes Spezialwissen erwerben.

Aber auch wenn Spezialisierungs- und Professionalisierungstendenzen unverkennbar sind, so stehen auf den LAN-Partys dennoch die Geselligkeit und das Vergnügen im Mittelpunkt. Organisatoren und Spieler bilden über ein verlängertes Wochenende - die Veranstaltungen können von Freitag bis Sonntag dauern - eine Interessen- und Spaßgemeinschaft, bei der die Begeisterung für ein bestimmtes Computerspielgenre eine kommunikative Klammer zwischen den Anwesenden bildet. Damit aus dieser kommunikativen Beziehung jedoch ein gemeinschaftliches Spiel wird, sind verlässliche Regeln notwendig. So gibt es in der Ego-Shooter-Szene ein ungeschriebenes Gesetz: "Don't cheat, betrüge nicht" (Timo, 16 Jahre). Wer gegen diesen Spielkodex verstößt, d.h. sich z.B. durch *Wallhacking* (Durchsichtigmachen von räumlichen Begrenzungen) oder *Point-Tropping* (Generierung von höheren Ressourcenbeständen) einen unlauteren Vorteil verschafft, dem ist der Ausschluss aus der LAN-Party sicher. "Im Wiederholungsfall," so erklärt uns Kai, ein 20-jähriger Orga, "findet er sich schnell auf einer schwarzen Liste wieder." Diese Aussage verdeutlicht, wie wichtig es den Spielern ist, dass bestimmte Regeln eingehalten werden. Nur sie garantieren einen fairen Wettstreit, eine verlässliche Ordnung im Ablauf der Veranstaltung und eine Atmosphäre der Freundschaft. Aber es geht hier nicht nur um die Einhaltung von Regeln, sondern auch darum, dass es die Jugendlichen selbst sind, die diese Regeln aufgestellt haben, über deren Einhaltung wachen und im Übertretungsfall Sanktionen verhängen. Dass die Ordnungsstiftung im Mini-Kosmos LAN-Party dabei auf ganz ähnliche Weise erfolgt wie im

'wirklichen Leben', ist ihnen voll bewusst. Ihre Herstellung von Ordnung ist deshalb eine Metapher für das, was in der Alltagswelt geschieht.

Auf die Frage nach dem Risikopotenzial dieser Spiele wird noch einzugehen sein. Aber so viel zeichnet sich bereits jetzt ab: Die Spieler markieren einerseits Grenzen zwischen Alltags- und Spielwelt, andererseits sind für beide Welten bestimmte Inszenierungsformen, die auf Kreativität, Unverwechselbarkeit und Authentizität zielen, identisch. Besonders nachdrücklich wird dies an der Umrüstung und am Design des eigenen Computers deutlich. Die Devise heißt: "Umbauen, denn Standard ist langweilig und oft auch viel zu langsam" (Timo, 16 Jahre). Die Veränderungen beziehen sich dabei zum einen auf die technische Seite des Computers und werden im Szenejargon als *Overclocking* bezeichnet. Zum Ausdruck gebracht wird damit eine besondere Form des PC-Tunings, um höhere Taktfrequenzen zu erzielen und den Rechner dadurch leistungsfähiger zu machen. Die als Nebenfolge dieser Aufrüstung unvermeidliche Wärmeproduktion wird durch aufwändige Kühlsysteme aufgefangen, die von selbst entwickelten riesigen Luft- und Wasserkühlern über Pelletierelemente bis zu komplizierten Stickstoffverfahren reichen. Neben den technischen Innovationen gibt es zum anderen aber auch ästhetische, die dem Computer eine sehr individuelle Note geben. Diese beziehen sich auf die Umgestaltung des Gehäuses und haben mittlerweile unter dem Stichwort *Case-Modding* einen regelrechten Ideen- und Zubehörmarkt entstehen lassen, dessen ausgefallenste Kreationen - oft mit Bastelanleitungen - auf zahlreichen Hardwareseiten im Internet bewundert werden können. Eine beliebte Veränderung ist z.B. der Einbau eines Windows, das den Blick freigibt auf farbige Platinen, phosphorisierende Steckkarten, Leuchtdrähte oder Blinkanlagen, die im Zusammenwirken bisweilen an Videoinstallationen erinnern und das Innenleben des Rechners als höchst artifiziell erscheinen lassen. Technisch und handwerklich begabte Spieler gehen sogar noch einen Schritt weiter und bauen die Systemkomponenten in leere Bierkisten, Koffer oder Vitrinen ein und stilisieren den Computer auf diese Weise zum absoluten Unikat und individuell designten Gesamtkunstwerk.

Neben solchen Eigenkreationen sind es auf den LAN-Partys aber auch die Spielkompetenzen, die die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Gerade bei den Endspielen bilden sich um die im Turnier verbliebenen Spieler regelrechte Trauben von Interessierten,

die gebannt mitverfolgen, welche Taktik gewählt wird, wie gut die einzelnen Teams aufeinander abgestimmt sind und welche Spielvariante letztlich den Sieg brachte. Zwar wird darüber debattiert, wie welcher Abschuss zustande kam, aber die Highscore-Liste ist nur eine Nebensache. Das bedeutet, auch wenn man in verschiedenen Cliques spielt und jedes Team den Ehrgeiz hat, alle Facetten seines Könnens zu demonstrieren, so bleiben der Wettkampfcharakter und Siegeswille doch eingebunden in ein Gruppen-Happening, bei dem Spaß und Geselligkeit unverzichtbare Komponenten sind. Dies zeigt sich auch bei den Siegerehrungen am Ende des Turniers, denn der ideelle Wert des Gewinns ist dabei weitaus bedeutsamer als der materielle Wert möglicher Sach- oder Geldpreise. Sie sind vielfach auch Anlass für wochenlange Diskussionen in den Internetforen der Shooter-Fans, wer wirklich der Beste war und welches Team den genialsten Coup gelandet hat.

3.3 LAN-Events: die Selbst-Professionalisierung einer Jugendszene im Spannungsfeld zwischen Spaßwettkämpfen und Leistungssport

Vor allem in der jüngeren Vergangenheit zeichnet sich jedoch eine Entwicklung ab - auch wenn diese nicht von allen Spielern in gleicher Weise begrüßt wird -, die die LAN-Szene nachhaltig zu verändern beginnt: die zunehmende Spezialisierung, Kommerzialisierung und Eventisierung der Veranstaltungen.

Auch wenn kleinere LAN-Treffen bereits deutliche Professionalisierungstendenzen aufweisen, die organisatorischen und logistischen Leistungen der LAN-Events mit Namen wie *Dreamhack Summer 2002: Total World Domination* oder *MagicLAN* haben eine andere Dimension. Dies zeigt sich zunächst einmal darin, wie informativ und kreativ die virtuellen Plattformen genutzt werden, um für die Veranstaltungen zu werben, Anmeldungen zu registrieren, Platzordnungen vorzunehmen, Spielmodi darzustellen und mittels einer differenzierten Hyperlink-Struktur auf Sponsoren, andere Turniere, Rankings und vieles mehr aufmerksam zu machen. Hinzu kommt eine sehr sorgfältige Ablaufplanung. So werden Organisations- und Technikserviceteams akquiriert, die rund um die Uhr im Dienst sind, um ein optimales Spielen zu garantieren, und Physiotherapeuten engagiert, um die verkrampften Rückenmuskeln der Hardcore-Spieler

zu lockern. Verschiedene Catering-Dienste gehören ebenso dazu wie ansprechende Toiletten- und Duschkmöglichkeiten sowie gemütliche Schlafräume, auch wenn diese nur von wenigen Spielern in Anspruch genommen werden. Als besonderer Höhepunkt werden immer häufiger auch Wahlen zum Mr oder zur Miss LAN durchgeführt. Worin liegen nun die Gründe dafür, dass die großen LAN-Events auf eine so starke Resonanz in der Spielerszene stoßen? Aus der Sicht der Veranstalter ist dies neben der Professionalität der Organisation vor allem auch der finanzielle Anreiz für die Teilnehmer.

"Wir machen das voll professionell," so der 22-jährige Eric, "da wird nichts dem Zufall überlassen. Und dann sind das auch ganz schöne Summen, die man hier gewinnen kann. Bei unserer letzten LAN konnte allein das Siegerteam einen Scheck von 1.000 Euro in Empfang nehmen."

Auch weitaus höhere Siegprämien sind keine Seltenheit, so dass die Organisatoren der Super-LANs mittlerweile mit einem Budget im sechs- oder gar siebenstelligen Bereich operieren. Diese extreme Kommerzialisierung ist nur durch ein starkes Engagement der Hard- und Softwareindustrie möglich geworden. Sie sehen ganz offensichtlich in den LAN-Events eine optimale Plattform, um für ihre Produkte zu werben.

Dass diese Entwicklung auch Einfluss auf den Prozess des Computerspielens nimmt, war anzunehmen. Aber wie gravierend die Unterschiede zwischen den E-Sportlern und den Hobby-LANern sind, ist doch einigermaßen überraschend. Während auf den häuslichen Privat-LANs oder den lokalen LAN-Partys vornehmlich Freundescliquen ihrem virtuellen Spielvergnügen nachgehen oder sich gegebenenfalls spontane Spielergemeinschaften zusammenfinden, spielen auf den großen LAN-Events Mannschaften gegeneinander - in der Szenesprache *Clans* genannt -, die in ihrer Struktur Sportvereinen recht nahe kommen. Zunächst einmal haben auch die Spieleclans Namen wie etwa *Electronic Gamers*, *CopKillers* oder *Rebels of Network* - Interessierte finden eine ausführliche Auflistung aller Online-Clans mit Mitgliederzahlen und weiteren Clubinformationen unter www.clanlisten.de -, des Weiteren verfügen viele über ein eigenes Logo und Outfit, das ihren Teamcharakter in besonderer Weise unterstreicht. Intern weisen die Clans, deren Mitgliederzahlen zwischen zehn und fünfzig variieren, eine deutliche hierarchische und aufgabenbezogene Differenzierung auf. Die Hauptverantwortung liegt in den Händen des Leaders, spezifische Aufgaben und Funktionen wie etwa Homepagegestaltung,

Spielerbetreuung oder Sponsorenkontakte werden einzelnen Mitgliedern übertragen. Hinzu kommt in vielen Fällen eine Spezialisierung, die unmittelbar mit dem Spiel verbunden ist, d.h. auch in den virtuellen Szenarien agieren die Clanmitglieder - und zwar je nach Wissen und Geschicklichkeit - hoch arbeitsteilig.

Innerhalb der Clan-Szene hat sich in der jüngsten Vergangenheit eine Fraktion von Professional-Gamern - meist kurz *Pro-Gamer* genannt - mit einer ausgeprägten Leistungs- und Gewinnorientierung herausgebildet. In täglich stundenlangen Trainingssitzungen und Taktikbesprechungen gilt es ein Können und eine Perfektion zu erreichen, die einen entsprechenden Marktwert haben. *Pro-Gamer* spielen mithin auf einem sehr hohen Niveau, "das sich auch entsprechend versilbern lässt," wie dies Lorenz, ein 24-jähriger Clan-Leader, sehr direkt formuliert hat. Gemeint sind damit zum einen die hohen Preisgelder, die mittlerweile auf den LAN-Events ausgelobt werden, und zum anderen die gut dotierten Sponsorenverträge der Spitzenspieler. Auch wenn ihre Profitorientierung ihnen in der LAN-Szene den kritischen Beinamen *Elite-Geier* eingetragen hat, ihr spielerisches Vermögen steht außer Frage. Dies wird durch so genannte *Clan-Fehden* noch gesteigert. Gemeint ist damit eine Art von Showkämpfen zwischen den Topteams, die oft auch in Online-Foren ausgefochten werden. Auf ihren Homepages darf deshalb der entsprechende Clan-Wars-Link nicht fehlen. Oder um nochmals Lorenz zu zitieren: "Wins und Losses sind unser Aushängeschild."

Die Veranstalter der großen LAN-Events wissen diese prestigeträchtigen Duelle zwischen den Clans sehr werbewirksam einzusetzen, indem im Vorfeld des Turniers anhand schroffer, gleichwohl aber ironischer Bemerkungen bereits darauf Bezug genommen und für die richtige (Ein-)Stimmung gesorgt wird. Es ist nicht nur dieses Ballyhoo, das viele Parallelen zum professionellen Sportbetrieb aufweist, sondern auch - und in erster Linie - die zunehmende Kommerzialisierung, Differenzierung und Internationalisierung der Spielorganisation. So werden seit einiger Zeit die Ergebnisse der großen LAN-Turniere

der *World Wide Championship of LAN Gaming (WWCL)* mitgeteilt, wo eine Rankingliste der besten Clans in den verschiedenen Spieltypen wie *Counterstrike*, *Quake3* oder *Unreal* geführt wird. Michel Nachez und Patrick Schmoll (2002, S. 7) verweisen darauf, dass LAN-Events nicht nur in ihrer Infrastruktur internationalen Sportveranstaltungen immer ähnlicher werden, sondern auch in ihrem Selbstverständnis:

"Seit die Ideale des Wettkampfsports (und zweifelsohne auch die Gefahr der Abweichung von ihnen) in die LAN-Wettkämpfe Einzug hielten, findet sich auch hier der Wille zum Siegen, der Kult des Sieges, aber auch der Mannschaftsgeist und die Vorstellung von Fair Play."

Ob sich die großen LAN-Turniere dauerhaft einen Platz im internationalen Sportgeschäft sichern können, bleibt abzuwarten.⁵ Einstweilen gilt aber: Wie im Profi-Fußball handelt es sich auch bei den Pro-Gamern um eine kleine Gruppe von Spitzenspielern, die mit den jugendlichen Besuchern von LAN-Partys als einer neuen Form von virtuellem Breitensport nicht mehr allzu viel gemeinsam haben.

4 Computerspiele: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?

Wie kaum ein anderes Ereignis hat die Amoktat eines 19-Jährigen in Erfurt im April 2002 die Diskussion um die Wirkung von Gewaltdarstellungen in Deutschland wieder neu entfacht. Vor allem nachdem bekannt wurde, dass der Todesschütze ein begeisterter *Counterstrike*-Spieler war, stand für viele fest: "Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert" (FAZ v. 28.4.2002). Auch wenn wir zwischenzeitlich wissen, dass die Rolle der Medien allenfalls darin bestand, eine Art Drehbuch für die Tat geliefert zu haben und die eigentlichen Ursachen in einer Kette von Demütigungen, Ausgrenzungen und Anerkennungsverlusten liegen (vgl. Heitmeyer 2002),

5 Daniel Tepe vom Arbeitskreis 'Jugendszenen' an der Universität Dortmund (www.jugendszenen.com) verdanken wir den Hinweis auf eine sich abzeichnende Trendwende bei den LAN-Events. "Ich bin der Meinung, dass der Trend in Richtung Events bereits wieder rückläufig ist. Viele meiner Gesprächspartner aus der Szene gaben an, dass sie kleine Veranstaltungen ('LAN-Partys') wegen der persönlicheren Atmosphäre bevorzugen. Und auch ein Blick in die Party-History auf www.planetlan.de scheint diese Tendenz zu bestätigen" (Mail vom 4.11.2002).

bleibt die Frage nach der Faszination - aber auch möglicher Gefährdungen - medialer Gewaltdarstellungen auf der Tagesordnung.

Sie führt jedoch gerade angesichts bestimmter dramatischer Gewaltereignisse immer wieder zu hoch emotionalen und polarisierenden Diskursen nach dem Motto: "Wer Monstern in den Medien freien Lauf lässt, erzeugt am Ende Medienmonster" (Die Zeit v. 8.5.2002). Angesichts solcher Äußerungen ist Besonnenheit und Gegenstandsnahe gefordert. Wer sie aufbringt, wird insbesondere für die Ego-Shooter-Szene eine ganz andere Beobachtung machen: Zwar findet bei diesem Typus von Ballerspielen eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens statt, jedoch nicht im Sinne einer Individualistenkultur ideosynkratischer Einzelgänger, sondern es handelt sich dabei, wie die stetig wachsende Zahl von LAN-Partys zeigt, um eine gruppensportliche Auseinandersetzung mit anderen Spielakteuren. Zudem setzt gerade das Spielen auf untereinander (selbst-)vernetzten Computern jugendspezifische Formen medialer Eigensozialisation (vgl. Vogelgesang 1999) nicht nur fort, sondern scheint sie noch zu forcieren, wobei die erworbenen Kompetenzen weit über den Spielrahmen hinausreichen können:

"Die LAN-Szene ist eine Do-it-yourself-Szene, von Fans für Fans organisiert, wobei vom reinen Spieler bis zum Map-Programmierer, vom Clan-Leader bis zum Orga-Team vieles möglich ist. Und wer hier Kohle machen will, der kann das auch tun" (Rudi, 23 Jahre).

Die Art und Weise, wie sich in den unterschiedlichen Spiele-Settings eine jugendkulturelle Szene organisiert und reproduziert, verweist letztlich auf einen Typus von Handlungsfähigkeit resp. Meta-Kompetenzen, die in der neueren bildungs- und berufssoziologischen Diskussion unter Begriffen wie Selbst-Ökonomisierung, entgrenzte Qualifikation oder Arbeitskraftunternehmer gefasst werden (vgl. Voß 2000). Hinzu kommt unter einer stärker emotionsanalytischen Perspektive, dass das Eindringen in die virtuellen Spielwelten und die Konzentration auf die Spielhandlung hohe Spannung - und auch Entspannung - erzeugen. Spielen lenkt vom Alltag ab und wird bisweilen sogar zur Therapie. Vor allem die Shooter-Spiele bieten die Möglichkeit, aggressive Impulse auszuagieren. Gerade bei männlichen Jugendlichen konnten wir immer wieder beobachten, wie aus Alltagserfahrungen resultierende negative Gefühle wie Angst oder Wut durch bestimmte Spieltypen und -praktiken absorbiert werden. Die virtuellen Kämpfe

werden regelrecht zum Ventil, wie die folgenden Äußerungen von Ego-Shooter-Fans belegen:

"Spielen heißt für mich relaxen. Vor allem wenn ich allein spiele, kann ich dabei wunderbar entspannen. Ich laufe durch einige Landschaften und ballere so rum, ohne an irgendwas zu denken. Da kann ich auch den ganzen Frust loswerden, der sich am Tag so angestaut hat" (Fabian, 15 Jahre).

"Das klingt jetzt makaber, aber wenn du eine Figur abgeknallt hast und die so richtig zerfetzt wird, da geht bei mir Druck weg, das ist für mich Stressabbau. Man fühlt sich nach dem Geballere irgendwie lockerer, ausgeglichener" (Timo, 16 Jahre).

Auch wenn die Szenarien in den Computerspielen immer näher an der realen Welt ausgerichtet sind, in der Vorstellung der Spieler sind es fiktive Räume, und nur in ihnen sind die Gewaltexzesse erlaubt. Die dargestellte extreme Gewalt soll gerade eingeschlossen bleiben im Spiel-Raum. Die Mehrheit der Spieler besitzt davon ein klares Bewusstsein und zieht eine deutliche Grenze zwischen der virtuellen Kampfarena und dem, was außerhalb des Spielfeldes passiert, zwischen den fiktionalen gewalttätigen Formen innerhalb des Spiels und einem freundschaftlichen Umgang miteinander außerhalb des Spiels.

Entgegen der These vom Distanzverlust, wonach unter dem Einfluss der Medien reale und fiktionale Räume zunehmend diffundieren, ist im Gegenteil die Differenz zwischen Virtualität und Realität nachgerade konstitutiv für die Medienkompetenz und die Erlebnisformen der jugendlichen Computerspieler. Keineswegs verlieren die gestandenen Spielefreaks den Kontakt zur Realität, auch permutieren sie nicht im Sinne des Graffiti: 'Life is xerox, we are just a copy'. Vielmehr sind sie kompetente Pendler zwischen sozialen und medialen Welten und dies nicht selten mit einer Selbstverständlichkeit und Selbstsicherheit, die an Woody Allens Film 'The Purple Rose of Cairo' erinnert, wo er seinen Helden aus der Leinwand treten und seine Heldin ins Imaginäre des cineastischen Spiels eintauchen lässt. Mit Nachdruck ist an dieser Stelle festzuhalten: Zwischen gewaltdisponierten Jugendlichen resp. gewaltbereiten Gruppierungen und den jugendkulturellen Medienszenen - vor allem den hier näher untersuchten Computerspielern - liegen Welten. Diese Differenz zu ignorieren kann gefährliche Kurzschlüsse nach sich ziehen und zu wirklichkeitsfremden Zuschreibungen und

schlimmen Diskriminierungen führen. Auch die Amoktat von Erfurt ist vor diesem Hintergrund sehr differenziert zu betrachten:

"Eines ist unmissverständlich festzustellen: Ego-Shooter-Spiele generieren per se keine Amokläufer. Welche Macht- oder Ohnmachtsphantasien man auch immer am Bildschirm ausagiert haben mag, für das, was in der Realität passiert, sind die Gründe auch zuallererst in der Realität zu suchen" (Theunert/ Demmler/ Kirchhoff 2002, 5. 142).

Literatur

Baacke, Dieter/ Ferchhoff, Wilfried/ Vollbrecht, Ralf (1998). Trendforschung. Alltagskulturen und Jugendkulturen. Opladen: Leske + Budrich

Bolz, Norbert (1995). Der Megatrend zum Bösen. In: Uwe Becker et al. (Hrsg.), Megatrends. Die wichtigsten Trends für die nächsten Jahre. Düsseldorf/München: Econ. S. 75-96

Bühl, Achim (Hrsg.) (2000). Cyberkids. Münster: LIT

Eckert, Roland/ Vogelgesang, Waldemar/ Wetzstein, Thomas A./ Winter, Rainer (1991). Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Crackern, Programmierern und Spielern. Opladen: Westdeutscher Verlag

Farin, Klaus (2001). generation kick.de. Jugendsubkulturen heute. München: Beck

Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (1995). Im Sog der Computer- und Videospiele. In: Medien Praktisch, 2, 21

Fromme, Johannes/ Meder, Norbert (Hrsg.) (2001). Bildung und Computerspiele. Opladen: Leske + Budrich

Grodal, Torben (2000). Video Games and the Pleasures of Control. In: Dolf Zillmann/ Peter Vorderer (Hrsg.), Media Entertainment. Mahwah, N.J./London: Lawrence Erlbaum. 5. 197-213

Heitmeyer, Wilhelm (2002). Süchtig nach Anerkennung. In: Die Zeit, 19, 24

Höflich, Joachim (1996). Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Opladen: Westdeutscher Verlag

Hawkins, Robert P. (1977). The Dimensional Structure of Children's Perceptions of Television Reality. In: Communication Research, 4, 299-320

Klimmt, Christoph (2001). Computerspiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 1, 2232

Klimmt, Christoph/ Vorderer, Peter (2002). Wenn aus Spiel Ernst wird? Hochinteraktive Medien, 'Perceived Reality' und das Unterhaltungserleben der Nutzer/innen. In: Achim Baum/ Siegfried J. Schmidt (Hrsg.), Fakten und Fiktionen. Konstanz: UVi. 5.314-34

Krambrock, Ursula (1998). Computerspiel - Spielarten eines neuen Mediums und Spielverhalten jugendlicher Computerfans. In: Horst Dichanz (Hrsg.), Handbuch Medien: Medienforschung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 171-176

Moser, Johannes (2000). Jugendkulturen. Frankfurt a.M.: Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie

Müller-Bachmann, Eckart (2002). Jugendkulturen revisited: Musik- und stilbezogene Vergemeinschaftungsformen (Post-)Adoleszenter im Modernisierungskontext. Münster: LIT

Nachez, Michel/ Schmoll Patrick (2002). Gewalt und Geselligkeit in Online-Spielen. In: kommunikation@gesellschaft, 5. Verfügbar unter:
http://www.unifrankfurt.de/fb031<.G/B5_2002_Nachez_Schmoll.pdf (10.06.2002)

Pfeiffer, Christian (1999). Keine 'deutschen Chancen' - Thesen zur Jugendgewalt. In: Erziehung und Wissenschaft, 9, 10-13

Potter, W. James (1988). Perceived Reality in Television Effects Research. In: Journal of Broadcasting and Electronic Media, 1, 23-41

Rothmund, Jutta/ Schreier, Margit/ Groeben, Norbert (2001a). Fernsehen und erlebte Wirklichkeit 1: Ein kritischer Überblick über die Perceived Reality-Forschung. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 1, 33-44

Rothmund, Jutta/ Schreier, Margit/ Groeben, Norbert (2001b). Fernsehen und erlebte Wirklichkeit II: Ein integratives Modell zu Realitäts-Fiktions-Unterscheidungen bei der (kompetenten) Mediennutzung. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 2, 85-95

Schell, Fred/ Palme, Fred (1995). Von Pac Man über Wing Commander in den Cyberspace - Computerspiele und ihre pädagogische Relevanz. In: medien + erziehung, 5, 269-278

Schmid, Carola (1994). Glücksspiel. Opladen: Westdeutscher Verlag

Theunert, Helga/ Demmler, Kathrin/ Kirchhoff, Andreas (2002). Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? In: medien + erziehung, 3, 138-142

Vogelgesang, Waldemar (1991). Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen: Westdeutscher Verlag

Vogelgesang, Waldemar (1994): Jugend- und Medienkulturen. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 4, 464-491

Vogelgesang, Waldemar (1999). Kompetentes und selbstbestimmtes Medienhandeln in Jugendszenen. In: Fred Schell/ Elke Stolzenburg/ Helga Theunert (Hrsg.), Medienkompetenz. München: Kopäd. S. 237-243

Vogelgesang, Waldemar (2001). „Meine Zukunft bin ich!“ Alltag und Lebensplanung Jugendlicher. Frankfurt a.M./New York: Campus

Voß, G. Günther (2000). Unternehmer der eigenen Arbeitskraft - Einige Folgerungen für die Bildungssoziologie. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 2, 149-166

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für

Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.