

jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



LAN-Gaming (Daniel Tepe)

Spätestens seit dem Amoklauf eines Jugendlichen in Erfurt, der in Zusammenhang mit der Gaming-Szene gebracht wurde, sind die Besucher von LAN-Partys verstärkt in den Fokus öffentlicher Aufmerksamkeit gerückt. Dabei dominiert in aller Regel eine Medienberichterstattung, die die Szene zum Problem stilisiert, indem das Augenmerk vor allem auf die große Bedeutung gewaltaffiner Spiele gerichtet wird. Als Grundpfeiler dieser mittlerweile zwar abgeschwächten aber immer wieder aufkommenden Debatten werden nicht selten generalistische Mutmaßungen über sozialisatorische Effekte des Konsums von Computerspielen auf Jugendliche ins Feld geführt.

Rein technisch steht die Abkürzung LAN für 'Local Area Network'. Dahinter verbirgt sich ein lokal begrenztes Computer-Netzwerk, das - anders als das Internet - entsprechend nur einem begrenzten Personenkreis zur Verfügung steht. LAN-Spieler erstellen derartige Netzwerke bei ihren Treffen - den so genannten LAN-Partys, um unterschiedliche Computerspiele mit- bzw. gegeneinander zu spielen.

history

Die Entstehung der Szene geht auf die Einführung von 'Multiplayer-Spielen' (u.a. 'Doom' 1993) auf dem Software-Markt zurück. Diese Spiele ermöglichten bei entsprechender Vernetzung von Rechnern erstmals die gleichzeitige Teilnahme mehrerer Spieler an einem Computerspiel.

Bereits kurz nach der Einführung war es üblich, sich in privaten Räumlichkeiten zu treffen und die vorhandenen Computer zu vernetzen. Aus diesen privaten Treffen einiger weniger entstand im Laufe der Zeit eine große Anzahl von Spieler-Gemeinschaften. Zusätzlichen Vorschub leistete die rasante technologische Entwicklung der letzten Jahre sowohl im PC-Hardware- als auch Softwarebereich. In immer kürzeren Abständen auf den Markt kommende Spiele wurden im Gleichschritt mit den Ansprüchen der wachsenden Spielergemeinde immer komplexer und graphisch aufwändiger.

Heute ist es einerseits üblich, via Internet gegen- und miteinander zu spielen. Für die LAN-Szene spielen jedoch die zahlreichen LAN-Partys eine immer größere Rolle. Neben einigen Pro-Gaming-Ligen (wie z.B. die CPL, oder die PGCL) hat sich die 'World Wide Championship of LAN-Gaming' (WWCL), als Liga für jedermann seit 2001, innerhalb der Szene etabliert.

facts & trends

Seit 1997 ist ein starker Zuwachs von LAN-Partys in der Szene zu verzeichnen und auch die absoluten Teilnehmerzahlen pro Veranstaltung steigen kontinuierlich an. Das Altersspektrum der Partybesucher liegt zwischen 13 und 27 Jahre. Auf öffentlichen LAN-Partys, bei denen die Teilnehmer aufgrund von Jugendschutzbestimmungen mindestens 16 Jahre alt sein müssen, dominiert die Gruppe der 16- bis 24-Jährigen. Viele jüngere Akteure der Szene spielen vorwiegend auf kleineren Partys an privaten Orten oder im Internet.

Die LAN-Szene ist stark männlich dominiert, wenngleich inzwischen vermehrt auch Teilnehmerinnen auf LAN-Partys anzutreffen sind. Zwar sind Frauen noch immer

hauptsächlich in Randbereichen wie dem Rahmenprogramm (z.B. zur Vergabe von Preisen), der Bewirtung oder der Besucherbetreuung auf LAN-Partys tätig, allerdings spielen sie auch zunehmend selber. So wurden in den letzten zwei Jahren erheblich mehr Spielerinnen als noch in den Vorjahren in der Szene registriert. Ihre spielerischen Fähigkeiten, die sie sowohl in reinen Frauentams als auch in gemischten Teams unter Beweis stellen, sind mit denen der männlichen Kontrahenten gleichzusetzen. Auch die Auswahl der Spiele unterscheidet sich nicht erkennbar von der der männlichen Akteure. Vermutungen, dass Frauen eher gewaltfreie Spiele bevorzugen, können von uns also nicht bestätigt werden. Die Auswahl der Spiele hängt bei Spielern beiderlei Geschlechts vielmehr stark von persönlichen Vorlieben und den aktuell auf dem Softwaremarkt angebotenen Produkten ab.

fokus

Netzwerk-Spieler spielen ('daddeln') in bestimmten Konstellationen (z.B. sog. Clans) mit- und gegeneinander. Dabei greifen sie auf zwei Modi der Vernetzung zurück: Entweder via Internet oder über lokale, in der Regel für die jeweiligen Veranstaltungen eigens aufzubauende Netzwerke (z.B. auf LAN-Partys).

Im Internet bewegen sich die Spieler in der Regel anonym. Sie begegnen einander lediglich als Spielfiguren mit fiktiven Namen. Diese 'virtuelle' Form des Spielens dient oftmals als Training, das 'mal eben' ohne großen Koordinationsaufwand vollzogen werden kann.

Auf LAN-Partys kommt es dagegen zu 'realen' Kontakten zwischen den Spielern. Hier trifft man sich, pflegt Kontakte, knüpft Freundschaften und hat ganz einfach Spaß. Darüber hinaus dienen die Treffen dem Austausch von technischem sowie spielerischem Know-how und der Diskussion über Neuentwicklungen aus den Bereichen Hard- und Software. Das führt dazu, dass der typische Netzwerk-Spieler über ein ausdifferenziertes (Computer-) Wissen verfügt.

Seit einiger Zeit gibt es innerhalb der LAN-Szene auch profit-orientierte Spieler ('Pro-Gamer'), die bei großen (z.T. internationalen) Turnieren um hohe Gewinnsummen spielen und von finanzkräftigen Sponsoren unterstützt werden. ([Link zu CPL](#))

einstellung

LAN-Spieler treffen sich in der Regel, um eine gesellige Zeit mit Gleichgesinnten zu verbringen und sich in sportlich motivierten Wettkämpfen (als Clan oder Einzelspieler) zu messen. Es geht darum, möglichst viele Spiel-Punkte zu erzielen und am Ende eines Spiels oder eines Turniers eine gute Platzierung zu erreichen.

Zum erfolgreichen Spiel sind vielfältige Kompetenzen nötig, die nur durch intensives Training erlangt werden können. Von zentraler Bedeutung sind Kenntnisse über spiel-spezifische 'virtuelle' Umgebungen (sog. 'Maps') sowie Fertigkeiten im Umgang mit den je figuren-spezifischen Werkzeugen, Accessoires und Zusatzfunktionen.

Ebenso wichtig sind strategische Konzepte: Da hinter den virtuellen Gegnern 'echte' menschliche Gegner handeln, ist der Spielablauf im Gegensatz zu anderen Computerspielen prinzipiell unvorhersehbar. Deshalb verlieren die Spiele bei entsprechend 'guten' Gegnern auch nach vielen Stunden nicht ihren Reiz.

Weniger spielerische als vielmehr technische und organisatorische Kompetenzen sind zur Durchführung einer Netzwerk-Party nötig, die von Organisations-Teams ('Orga-Teams') bereits weit im Vorfeld einer Veranstaltung geplant wird.

lifestyle

Seine Leidenschaft kostet den LAN-Freak viel Zeit, Engagement und nicht zuletzt Geld. Dieser massive Ressourcen-Einsatz wird im Vorfeld von LAN-Partys deutlich, wenn die Teilnehmer mit ihrer kompletten PC-Ausrüstung auffahren und gemeinsam ein bisweilen gigantisches Netzwerk aufbauen. Je näher man zum Kern der Szene vordringt, desto mehr wirkt sich das Szeneleben auf andere Lebensbereiche aus.

So nimmt etwa die Organisation von LANs schon Wochen vor dem Termin erhebliche Zeit in Anspruch. Engagierte Clans treffen sich im Vorfeld einer LAN-Party täglich zu mehrstündigen Trainings-Treffen.

Szenisches und außer-szenisches Leben stehen bei den LAN-Freaks oftmals in Zusammenhang: Zum einen sind Spiel- und/ oder Organisationsgemeinschaften nicht selten in bestehende außerszenische Sozialzusammenhänge (Freundeskreise, Arbeitskollegen) eingebettet. Zum anderen besteht bei den meisten Spielern ohnehin eine gewisse 'IT-Affinität', die sich in entsprechenden Ausbildungen und Berufen niederschlägt.

symbole

Symbole treten in der LAN-Szene spätestens dann in Erscheinung, wenn es um die Präsentation der Clans geht. Oft bestehen Clan-Logos oder Clan-Homepages aus grafischen Elementen einzelner Spiele. Anhand solcher Symbole werden schnell die vom jeweiligen Clan bevorzugten Spiele bzw. Spiel-Genres deutlich. Auf LAN-Partys präsentieren Clans ihre Logos u.a. auf Bannern oder T-Shirts.

Einzel-Spieler signalisieren durch bestimmte Elemente aus Computerspielen (Figuren, Schriftzüge etc.) ihre - bisweilen auch von der Clan-Kultur abweichenden - Präferenzen. Solche Hinweise werden häufig am PC-Gehäuse, am Monitor oder an anderen gut sichtbaren Stellen platziert. Mittlerweile gibt es eigene Wettbewerbe in denen die innovativsten 'PC-Umbauten' ('Case-Modding') gekürt werden.

rituale

Es ist üblich, dass Spieler eines Clans auf LAN-Partys zusammensitzen. Von technischer Seite her wäre das für das gemeinsame Spielen eigentlich nicht notwendig, da von jedem beliebigen Computer aus, der im lokalen Netzwerk integriert ist, gespielt werden kann. Dem zum Trotz verdeutlichen Clans durch die räumliche Platzierung die Zusammengehörigkeit ihres Teams. Oftmals wird das noch durch symbolische Markierungen, wie z.B. Fahnen oder Banner, verstärkt.

Siegerehrungen signalisieren das Ende eines Events. Sie verdeutlichen abschließend das gemeinsame Erlebnis für die Teilnehmer, indem die besten Spieler und Clans bekannt gegeben werden. Es zeigt sich wessen Bemühungen im Vorfeld letztendlich am

erfolgreichsten waren. Der ideelle Wert des Gewinns ist dabei meist bedeutsamer als der materielle Wert möglicher Sach- oder Geldpreise. Dass die Entscheidungen wer die besten Spieler oder Clans eines Abends waren oft unterschiedlich gesehen werden, sei nur am Rande erwähnt. In vielen Fällen liefern Siegerehrungen neue Inhalte für anschließende (z.T. wochenlange) Diskussionen in Internetforen darüber, wer 'wirklich' der 'Beste' ist, war oder sein wird.

events

LAN-Partys (LANs) werden von Clans oder (aus LAN-Spielern bestehenden) Organisationsteams durchgeführt. Szenefremde Party-Veranstalter finden sich in der Regel nicht. Die Teilnehmerzahlen solcher Partys liegen zwischen 30 und 800 Teilnehmern. Top-Events mit über 1000 Teilnehmern sind eher die Ausnahme.

Das Eintrittsgeld liegt je nach Aufwand und Größe der Veranstaltung zwischen €10.- und €40.-. Es dient hauptsächlich der Deckung anfallender Kosten wie Raummiete, Strom, Betreuung der Spieler und Leihgebühren für technische Geräte - Profitorientierung ist die Ausnahme.

Die Teilnahme steht jedem/ jeder offen, soweit er/ sie entsprechend mit Hard- und Software ausgestattet ist und ein Wochenende Zeit mitbringt - die Partys dauern in der Regel bis in den frühen Samstag- oder Sonntagmorgen.

Auf LAN-Partys finden unterschiedliche Spiel-Turniere statt, für die man sich als Einzelspieler oder als Clan anmelden kann. Nach statistischer Auswertung der nach unterschiedlichen Plänen ausgetragenen Spiele werden die Ergebnisse am Ende der Party bekannt gegeben, bisweilen auch geehrt und/ oder prämiert.

Die Attraktivität der LAN-Partys ist sicherlich nicht alleine durch deren Wettkampfcharakter erklärbar. Vielmehr sind LAN-Partys auch Geselligkeiten in vielerlei Hinsicht, vor allem dahingehend, Internet-Bekanntschaften einmal 'hautnah' kennen zu lernen. Nicht zuletzt deshalb ist das Rahmenprogramm von großer Bedeutung: Gute Stimmung herrscht nur dort, wo für Abwechslung (z.B. Videoleinwände) und vor allem für Verpflegung (Catering und Pizza-Service) gesorgt ist. Drogen spielen auf den Events keine Rolle.

treffpunkte

Alltägliche, privaträumliche Zusammenkünfte - oftmals unter der Woche - heißen in der Szene 'Sessions'. Man trifft sich, um gegeneinander zu spielen, aneinander zu lernen, miteinander Strategien zu entwickeln, Spiel-Umgebungen kennen zu lernen usw. Sessions sollen das 'Teampay' fördern - zumindest, wenn sich ein Clan zusammenfindet.

Mittlerweile fungieren auch Spiele-Plattformen im Internet als Treffpunkte der Szene. Dort können Clan-Mitgliedern ohne großen Koordinationsaufwand 'trainieren'. Ein hierbei auftauchendes Problem ist das so genannte 'Cheaten' (Betrügen) - mittels des Einsatzes von Hilfsprogrammen, welche die Fähigkeiten der Spieler verbessern. Um den Einsatz dieser Programme vorzubeugen, betreiben manche Clans eigene 'Game-Server', die nur für ausgewählte Personen zugänglich sind.

medien

Der Computer ist das unmittelbarste und zentralste Medium der Szene. Ohne ihn läuft gar nichts - kein Spiel, keine LAN-Party, kein Anwendungsprogramm, kein Internet, keine Musik und auch keine Filme. Dennoch wird der Computer weniger als Medium denn als unmittelbares, bearbeitbares Werkzeug gesehen.

Das bedeutendste Kommunikationsmedium der Szene ist das Internet. Hier werden Diskurse über szenerelevante Themen geführt und kommunikative Inhalte der Szene transportiert. Mittels der (multi-) medialen Möglichkeiten des Computers werden visuelle und didaktisch anspruchsvolle Plattformen erzeugt, die zum Teil hohe design-ästhetischen Qualitäten aufweisen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Szenen, in denen Printmedien eine große Bedeutung zukommt, werden von LAN-Spielern fast ausschließlich virtuelle Plattformen genutzt - etwa, um auf aktuelle Termine hinzuweisen, um auf relevante Ereignisse zu diskutieren oder einfach nur, um auf die Aktivitäten des eigenen Clans hinzuweisen. Zu den bedeutendsten Szene-Portalen gehören zweifelsohne Lanparty.de und Planetlan.

Über szenenahe und für LAN-Spieler relevante Themen berichten auch einige Computerspiele-Magazine (Gamestar, PC Action) sowie seit November 1998 der Fernsehsender NBC-GIGA.

strukturen

Grundsätzlich können die Akteure der LAN-Szene den drei Tätigkeitsbereichen Spielen, Veranstalten und Berichterstattung zugeordnet werden.

Diese analytisch klare Trennung ist empirisch allerdings selten in Reinform aufzufinden. Oftmals ist ein Szenegänger in allen drei Bereichen in irgendeiner Form tätig und lediglich seine aktuellen Interessen sowie temporären Vorlieben lassen eine Schwerpunktsetzung in einem dieser Bereiche erkennen.

Auf LAN-Partys sind außerdem typischerweise einige Personen präsent, die selbst nicht in der Szene aktiv sind, wie Freunde und Eltern der Spieler und Veranstalter, ortsansässige Besucher, Servicekräfte aus den Bereichen Catering und Reinigung und nicht selten auch Hallenbetreiber.

relations

Bei der LAN-Szene handelt es sich um eine sehr offene Gemeinschaft; nur wenige Kriterien genügen zur Teilnahme an einer Party. Wichtigste Voraussetzung ist die notwendige Hardware. Dementsprechend lassen sich in der LAN-Szene vielfältige Überschneidungen zu anderen Jugendszenen feststellen, von denen jedoch keine bestimmten herausragen. Eine relativ große Schnittmenge mit den Akteuren der Warex-Szene ist zu vermuten.

Literatur & Links

Konrad Lischka (2002): Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels (Heise-Verlag)

Daniel Tepe (2006): Phänomen Netzwerkspiel. Einblicke in eine jugendkulturelle Erlebniswelt.

Florian Weidhase (2001): Das Counter Strike 1.3 Profi-Buch (X-Games)

Waldemar Vogelgesang (2003): Vortrag: LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online (10.11.03) <http://www.waldemar-vogelgesang.de/lan.pdf>

Waldemar Vogelgesang (2003): Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz: Der größte Spielplatz der Welt - Kinder und Jugendliche im Netz. Mainz, 27. Nov. 2003 <http://www.waldemar-vogelgesang.de/Mainz.pdf>

Waldemar Vogelgesang (2003): LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums, in: Hepp, Vogelgesang (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevvents, Späßevents (Leske und Budrich)

Links:

<http://www.4players.de>
<http://www.lanparty.de>
<http://www.planetlan.de>
<http://www.blank-tv.de>
<http://www.wvcl.de>

Akteure der LAN-Szene

LAN-Spieler organisieren sich oftmals in festen Teams, die in der Szene 'Clans' heißen. Nicht selten sind Clans hierarchisch strukturiert, d.h. es gibt einen Anführer (Leader) und um ihn herum weitere Mitglieder, die - je nach spielerischen Fähigkeiten und Vorlieben - verschiedene Aufgaben im Clan übernehmen. Neben den Clans gibt es aber auch Einzelspieler, die sich auf Veranstaltungen temporär zu einem gemeinsamen Spiel zusammenschließen.

In den Spielen geht es (fast) immer darum, möglichst viele Punkte zu erzielen und am Ende besser zu sein als der Gegner. Für das Spiel 'Counter Strike' (eines der beliebtesten Spiele in der Szene) treten zumeist jeweils fünf Personen aus zwei Clans gegeneinander an. Das Spielfeld besteht aus einer labyrinthähnlichen, drei-dimensionalen virtuellen Umgebung (einem Straßenzug, einer Lagerhalle oder ähnlichem). Die Spieler steuern in dieser Umgebung jeweils eine eigene Spielfigur (Avatar) durch das Bewegen der (Computer-) Maus und einer Reihe unterschiedlicher Tastenkombinationen.

Die Spieler nehmen aus der Ich-Perspektive am Spielgeschehen teil, d.h. jeder Spieler sieht auf seinem Bildschirm (quasi durch die Augen seines Avatars) die Situation, in die seine Figur gestellt ist. Beide Teams erhalten zu Beginn einer Partie bestimmte Aufträge erteilt, die sie im Spiel erfüllen müssen. Es geht beispielsweise darum, in einer begrenzten Zeit

(virtuelle) Bomben an bestimmten Orten in der virtuellen Umgebung zu legen und detonieren zu lassen (bzw. für die andere Mannschaft, genau dies zu verhindern), (virtuelle) Geiseln zu befreien (bzw. deren Befreiung zu verhindern) usw. So nimmt jeweils ein Team die Rolle der 'Guten' und das andere die der 'Bösen' während einer Spielrunde ein. Um bei 'Counter Strike' zu punkten, müssen die Teams ihre Mission erfüllen, indem sie zum Beispiel die Spielfiguren des gegnerischen Clans aufspüren und 'eliminieren'.

Organisatoren

Anders als die Jugendlichen, die hauptsächlich des Spielens wegen der Szene angehören, geht es einer zweiten Gruppe von Akteuren, die eine signifikant hohe Affinität zu Computertechnik aufweisen, in erster Linie um das Veranstalten von LAN-Partys. Darüber hinaus wird das Handeln der Organisatoren durch die Aussicht auf Ansehen innerhalb der Szene motiviert, das ihnen im Zuge der Durchführung gelungener Partys zuwächst. Die Veranstalter organisieren sich, ähnlich den Spieler-Clans, in kleinen Gruppen, deren Mitglieder je eigene funktionell differenzierte Aufgabenbereiche übernehmen.

'Berichterstatte'

Den dritten (analytisch abgrenzbaren) Personenkreis der LAN-Szene kann man der Berichterstattung zuordnen. Obwohl zahlenmäßig kleiner als die ersten beiden, ist die Gruppe der 'Berichterstatte' dennoch für die Außen- und Innenwahrnehmung der Szene von großer Bedeutung und kann als 'Reflexionselite' begriffen werden. Da es in der LAN-Szene, im Gegensatz zu anderen Jugendszenen kaum Printmedien wie Fanzines oder Magazinen gibt, findet die Berichterstattung über szenerelevante Ereignisse (nahezu) ausschließlich im Internet statt. Dort allerdings nutzen Szeneakteure alle ihnen zur Verfügung stehenden Wege, um in eigenen Radiosendungen (<http://www.gamerfm.de>) oder auf Nachrichtenportalen über die Szene zu berichten. Spiele zwischen prominenten Teams werden (teilweise live) als Video-Stream von Events über das Internet übertragen (<http://www.blank-tv.de>). Artikel und Nachrichten können von den Lesern grundsätzlich - ähnlich wie in Zeitungen per Leserbrief - kommentiert werden. Die beiden bedeutsamsten Informations-Portale der LAN-Szene sind: www.lanparty.de und www.planetlan.de

Frauenclans

Exemplarisch für einen Frauenclan sei an dieser Stelle der Iron Frauen Clan genannt. Eine gute Gesamtübersicht bietet das Internetportal <http://www.zockerweibchen.de/>