

LAN-Partys

Computerspielen als Gemeinschaftserlebnis unter FreundInnen

Angelika Hofer

Computerspiele sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken und für einen Großteil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Insgesamt 35% der deutschen Jugendlichen im Alter von 12 bis 18 Jahren nutzen täglich bzw. mehrmals pro Woche elektronische Spiele. (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2010, S.36) Unter den Jugendszenen in Deutschland ist die Computerszene mit 26% neben der Fußballszene mit 34% die größte. (vgl. tfactory 2011a)

In der Jugendkultur entwickelte sich mit dem Aufschwung der Computerspiele auch eine neue Form des gemeinschaftlichen Spielens: die LAN-Party, das gemeinsame Spielen in einem lokalen, selbst erstellten Netzwerk. Auf den sogenannten LAN-Partys setzen sich Jugendliche und junge Erwachsene mit ihren PCs zusammen und spielen gemeinsam.

Jugendliches Spielverhalten in Zahlen

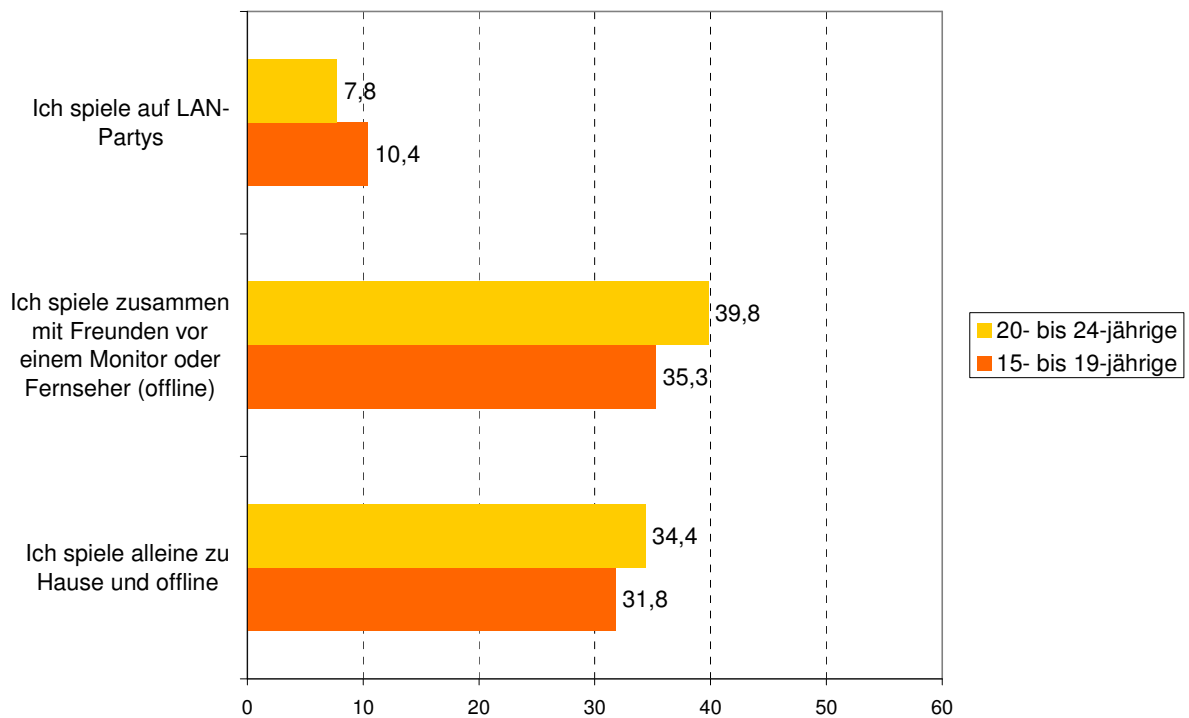
In der Altersgruppe der 15- bis 19-jährigen spielen 10% regelmäßig auf LAN-Partys, bei den 20- bis 24-jährigen sind es 8%. Gemeinsames Offline-Spielen mit einer Konsole betreiben bei den 15- bis 19-jährigen 35%, bei den 20- bis 24-jährigen sind es sogar 40%. Ungefähr genauso viele spielen auch offline und alleine zu Hause: 32% sind es in der Altersgruppe der 15- bis 19-jährigen und 37% in der Gruppe der 20- bis 24-jährigen. Diese Zahlen belegen, dass gemeinsames Spielen für Jugendliche ungefähr genauso wichtig ist, wie alleiniges Spielen, wobei das Spielen in der Gruppe sogar die Nase vorn hat. (vgl. Grafik 1)

Doch wenn in den Medien von computerspielenden Jugendlichen die Rede ist, herrscht nach wie vor das Klischee vom sozial isolierten „Computer-Nerd“ vor. Auch der Amoklauf in Erfurt hat das Bild des Computerspielers in der Gesellschaft noch ein Stück weiter ins falsche Licht

gerückt. Dass dieses Bild aber nur die Ausnahme von der Regel ist, zeigt eine im Rahmen der Universität Wien verfasste Diplomarbeit zum Thema LAN-Partys.¹

Grafik 1: Computerspielen im sozialen Kontext

Frage: Welche der folgenden Beschreibungen treffen auf dein persönliches Spielverhalten zu?



tfactory (2011a): Timescout Deutschland/Welle 17, rep. für 11- bis 39-jährige Trendsetter und Early Adopters, n=1200

Einblick in die faszinierende Welt der LAN-Partys

Soziale Isolation – von wegen! Um eine LAN-Party auf die Beine zu stellen ist eine gewisse Anzahl an FreundInnen eine Grundvoraussetzung, um überhaupt spielen zu können. Computeraffine Jugendliche haben entgegen dem Klischee genauso viele FreundInnen wie nicht spielende Jugendliche, wie die vom Institut für Jugendkulturforschung durchgeführte

¹ Im Zuge dieser Diplomarbeit wurden qualitative Interviews im Zeitraum März bis Anfang April 2010 zu je 30 bis 40 Minuten durchgeführt, anschließend wurden die Transkripte einer Inhaltsanalyse unterzogen.

Studie "Gaming im Alltag Jugendlicher" aus dem Jahr 2008 zeigen konnte. Die VeranstalterInnen von LAN-Partys sind also auf jeden Fall Gamer, die sozial gut eingebunden ist.

Keineswegs sitzen die durchschnittlich vier bis acht TeilnehmerInnen einer LAN-Party stunden- oder tagelang vor ihren PCs und starren hinein, das Treffen von FreundInnen steht ganz klar im Vordergrund, genauso wie die gemeinsame Ausübung eines Hobbys – Computerspielen: „Man kommt zusammen und macht gemeinsam eine Sache, die jedem dort Spaß macht.“ (Lan-Party-Gamer, männlich, 24 Jahre, aus Wien) Manchem ist das Computerspielen dabei gar nicht so wichtig: „Und bei den meisten LAN-Partys steht ja nicht so das Spielen im Vordergrund, da geht's ja um das ganze Social Network Zeug, man redet, man trinkt was, schaut Filme, die LAN-Party-Geschichte ist eigentlich nur so ein Seitenthema.“ (Lan-Party-Gamer, männlich, 23 Jahre, aus Wien)

Der typische LAN-Party Besucher ist männlich

Die Jugendlichen, die an LAN-Partys teilnehmen, sind überwiegend männlich und haben eine langjährige „Spielkarriere“ vorzuweisen, die oft eine intensive Phase des Computerspielens in der Pubertät beinhaltet. Außerdem haben sie meistens eine gemeinsame Spielvergangenheit mit ihren FreundInnen. Sie haben zusammen mit ihren FreundInnen mit dem Computerspielen angefangen und auch gemeinsam die neuen Spiele ausprobiert.

Motivationsfaktor 1: Let's compete and cooperate

Ein zentrales Motiv für den Besuch einer LAN-Party ist das Gemeinschaftserlebnis beim Spielen. Aber auch die Möglichkeit, sich quasi von Angesicht zu Angesicht mit FreundInnen zu messen, macht einen großen Reiz für die Jugendlichen aus: „das Spiel gegen reale Personen, weil man kann ja auch gegen die K.I., die künstliche Intelligenz, spielen kann, ist ganz anders. Der Spielverlauf ist undurchsichtiger und spontaner und es ist eine viel größere Herausforderung.“ (Lan-Party-Gamer, männlich, 25 Jahre, aus Wien)

Dabei wird mit System vorgegangen: die Teams werden so ausgeglichen wie möglich eingeteilt, zur effektiveren Kommunikation werden sie oft räumlich getrennt und es finden Strategiebesprechungen vor und während den Spielen statt. Manöverkritik gibt es auch: Nach dem Spiel wird noch untereinander besprochen, was das eigene Team falsch oder richtig gemacht hat und was man verbessern könnte.

Auf Partys mit einer größeren Anzahl an Spielern werden sogar Turniere veranstaltet, bis am Schluss ein Sieger feststeht.

Motivationsfaktor 2: Gemeinsam eine gute Zeit verbringen

Auf LAN-Partys treffen sich Jugendliche nicht ausschließlich zum Computerspielen. Andere Aktivitäten wie Filme anschauen, Musik hören, gemeinsam kochen oder sich einfach unterhalten gehören fest zum Ablauf dazu. Dabei werden in kleineren Gruppen mit den engsten FreundInnen nicht nur Strategien für das Spiel sondern auch Beziehungsprobleme besprochen. Auch nicht spielende Jugendliche kommen gelegentlich bei LAN-Partys vorbei, einfach, um sich mit FreundInnen zu unterhalten oder an den anderen Aktivitäten teilzunehmen. Dieser Aspekt macht LAN-Partys zu einem sehr intimen und persönlichen Zusammenkommen unter FreundInnen.

Persönlicher Nutzen – jeder nimmt für sich etwas mit

Der größte persönliche Nutzen für die Jugendlichen ist das Pflegen von Freundschaften. Die LAN-Partys funktionieren dabei wie „normale“ Treffen unter FreundInnen, einige sehen durch LAN-Partys ihre FreundInnen regelmäßiger oder treffen FreundInnen, die sie unter anderen Umständen sehr selten würden. Daneben werden sie auch als Tauschbörse für Musik, Filme und Spiele genutzt. Technisches Wissen können bzw. müssen sich die Jugendlichen bei den Partys auch aneignen, nämlich den Aufbau eines kleinen Computer-Netzwerkes.

Da bei LAN-Partys dennoch das Computerspielen im Mittelpunkt steht, drehen sich dort auch die Gespräche bevorzugt um das Thema Gaming. Man tauscht Meinungen zu den aktuellsten Spielen aus und holt sich Anregungen, welche Games man unbedingt einmal geockt haben sollte. Im Moment bei LAN-Party-GamerInnen groß im Trend ist beispielsweise „StarCraft II“.

LAN-Partys als Event

Heutzutage sind Jugendliche in der Ausbildung und am Arbeitsplatz gefordert, hohen Leistungsstandards standzuhalten. Daher suchen sie in ihrer Freizeit einen Ausgleich zum durchrationalisierten Alltag. Genau das bieten Freizeit- und Erlebnisangebote mit Eventcharakter. Ein Event ist ein Ort eines intensiven Kurzzeit-Wirgefühls und ein Ort zum Abschalten – das ist die Faszination, die von Eventveranstaltungen ausgeht und die auch LAN-Party-Besucher erleben wollen.

Obwohl LAN-Partys in der Computerszene sehr beliebt sind, finden sie meist nur ein oder ein paar Mal im Jahr statt. Das dürfte vor allem an der Schwierigkeit liegen, einen bis drei komplette Tage zu finden, an denen mehrere Leute Zeit haben, und somit erfordert die Planung einen langen Zeitraum.

Die intime Atmosphäre, das Messen im Spiel mit FreundInnen, die freundschaftliche Kommunikation, das gemeinsame Zeitverbringen und natürlich das gemeinsame Spielen, das alles macht eine LAN-Party so attraktiv für Jugendliche und zu einem besonderen Ereignis unter FreundInnen.

Quellen:

- Hofer, Angelika: Faszination LAN-Partys – Soziale und kommunikative Aspekte des gemeinschaftlichen Computerspielens, Diplomarbeit Universität Wien 2010
- Institut für Jugendkulturforschung: Computerspiele im Alltag Jugendlicher. Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen, Wien 2008
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang von 12- bis 19-jähriger, Stuttgart 2010
- tfactory Deutschland: Timescout Welle 17, rep. für 11 bis 39-jährige Trendsetter und Early Adopters, n=1200, Hamburg 2011a
- tfactory Deutschland: Timescout Welle 17, rep. für 11 bis 39-jährige Trendsetter und Early Adopters, n=1200; Sonderauswertung 14 bis 29 Jahre, base=783, Hamburg 2011b