

 T.R. -Computer's - Der faire Online Shop

## LAN-Party's - Nicht nur was für Spielefreaks

LAN-Party's sind seit geraumer Zeit der Renner in der jugendlichen Computerspielerszene. Die fast ausschließlich männlichen Spieler treffen sich und vernetzen ihre Computer, um mit bzw. gegeneinander zu spielen. Eine solche LAN-Party dauert nicht selten das ganze Wochenende und gespielt wird meist ununterbrochen. Mittlerweile werden auf manchen Partys weit mehr als 500 Rechner miteinander vernetzt. Auf einer der Szene-Homepages ([www.planetlan.de](http://www.planetlan.de)) sind Partytermine in ganz Deutschland aufgelistet.

### Entwicklung der Szene

Die Voraussetzung für die Entstehung der LAN-Szene war die Entwicklung von Multiplayer-Spielen: Computerspiele, die man zu mehreren spielen kann. Da auch die meisten Computerspieler nicht gerne alleine spielen, erwies sich die Multiplayer- oder Netzwerkoption eines Spiels als verkaufsfördernd, was wiederum die Entwicklung dieser Spiele beschleunigte. Es begann also Anfang der 90er Jahre mit kleinen privaten Treffen ("sessions"). Aus diesen Treffen entstanden bald richtige Spielergemeinschaften, die sich regelmäßig trafen, um zu spielen, sich über Spiele, Hardware und neue Entwicklungen auszutauschen.

Mittlerweile haben sich große Teile dieser anfangs losen Spieler-Gemeinschaften in Teams, den so genannten "Clans", die ihre Zusammengehörigkeit, vergleichbar einem Sportverein, durch äußere Symbole, wie Fahnen, Banner, Logos oder Kleidung, verstärken. In den "Sessions" der Clans wird geübt und Teamplay trainiert, man lernt spezifische Spielumgebungen ("maps") kennen und entwickelt Spielstrategien. Jedes Clan-Mitglied hat dann einen speziellen Aufgabenbereich.

Auch im Internet gibt es solche Spieleplattformen als Treffpunkte. Diese werden von Clanmitgliedern sowohl zur Übung als auch zum Treffen mit fremden, anonymen Spielern genutzt. Die größte Herausforderung für einen Clan besteht jedoch in Wettkämpfen und Treffen auf LAN-Partys. Diese Wettkämpfe werden mittlerweile auch in Ligen ausgetragen, in denen Ranglisten der besten Clans und Spieler geführt werden. Eine der größten Ligen ist zum Beispiel die Counterstrike-Liga mit internationalen Turnieren. Allein in der Electronic Sports League (ESPL) messen sich 5.000 Clans um die Rangfolge der besten Counterstrike-Spieler.

Je beliebter LAN-Partys in der Computerspielerszene wurden, umso interessanter wurden sie für Sponsoren (Spielefirmen, Hardwareunternehmen, IT-Branche). Mittlerweile haben sich auch kommerzielle Veranstalter etabliert. Dies führte dazu, dass die besten Spieler mit Sponsorenverträgen umworben werden, internationale Einladungen mit Reisekostenerstattung erhalten, Turnierpreise ausgeschrieben werden und es in der Szene immer mehr Profi-Gamer gibt. Nachdem LAN-Partys und viele Computerspiele insbesondere nach Erfurt in der öffentlichen Diskussion sehr negativ bewertet werden, haben sich jedoch einige Sponsoren zunächst zurückgezogen, so dass auch einige Events abgesagt werden mussten.

### Die Spiele

Gespielt werden in erster Linie Simulations- und Strategie-Spiele. Vor allem aber erfreuen sich die 3D-Ego-Shooter größter Beliebtheit, bei denen es in der Regel um Jagen, Aufspüren und dann um das Erledigen des Gegners geht. Insbesondere bei Spielen, die in Echtzeit gespielt werden, ist es reizvoller und stellt eine größere Herausforderung dar, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen als gegen einen Computer. Ein menschlicher Spieler, der die gegnerische Figur steuert, ist flexibler, unberechenbarer und lernfähig, etc. Zusätzlich wird der Reiz durch die Wettbewerbssituation erhöht.

Viele der Lieblingsspiele auf LAN-Partys sind auf dem Index der Prüfstelle für jugendgefährdeten Schriften, da sie als gewaltverherrlichend gelten. Einige andere wie CounterStrike bewegen sich knapp unter dieser Schwelle. Umstritten sind sie, da es in vielen Titeln nur um das Töten des Gegners geht und kaum andere Lösungsmöglichkeiten zum Ziel führen. Stehen Computerspiele auf dem Index, dürfen sie Jugendlichen nicht verkauft und überlassen werden. Das bedeutet, dass sie auf LAN-Partys nicht von unter 18-Jährigen gespielt werden, auch nicht mit Einverständniserklärung der Eltern. Die Altersstruktur der Szene setzt sich aus 13- bis 27 Jährigen zusammen, wobei der Großteil zwischen 16 und 21 Jahren ist.

### **Training und dann Sport, Spiel, Spannung**

Fragt man die Spieler, worum es bei den LAN-Partys geht, sprechen sie von sportlichen Wettkämpfen, spielerischen Kräfteressen und geselligem Beisammensein. Man möchte Freunde treffen, die das gleiche Hobby haben, neue Spieler kennen lernen, den Internetbekanntschaften im realen Leben begegnen und sich über Technik und Hardware austauschen. Schließlich sind nicht wenige der Spieler Studenten aus dem IT-Bereich. Dabei werden das Hobby "Computerspielen" und die Wettkämpfe mit großem Ernst betrieben: angefangen vom Training, der Organisation in Clans mit entsprechenden Verpflichtungen bis hin zum Akzeptieren fester Regeln für den Ablauf einer LAN-Party und für das Spielchen selbst. Werden Spieler beim Cheaten erwischt, d.h. beim Betrügen durch den Einsatz von Hilfsprogrammen, werden sie oder ihr Clan vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Weit von sich weisen die Spieler die Befürchtung, dass ihre Spiele verrohend wirken oder zur Gewalttätigkeit anregen. Sie nehmen für die überwiegende Mehrheit der Spieler in Anspruch, sehr genau zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können. Wie bei anderen Sportarten auch, würde während des Spiels hart gekämpft und danach gibt man sich wieder die Hand - im Computerspiel durch das Eingeben von gg, was für Good Game steht, in die Tastatur.

### **Jugendschutzproblematik**

Natürlich lässt sich über den Sinn oder Unsinn der Indizierung eines Computerspiels streiten. Die Argumente sind vielfach ausgetauscht: Eine Indizierung verhindert im Zeitalter des Internets nicht den Zugang zu diesen Spielen und macht sicherlich bei einigen Jugendlichen diese Spiele erst recht zum Hit. Dennoch markiert eine Indizierung eine gesellschaftliche Grenze, was die Bewertung von Medieninhalten in ethischer und moralischer Hinsicht betrifft.

Auf der anderen Seite steht das Interesse einer spezifischen Jugendkultur, sich auszuleben. Jugendkulturen fragen dabei zunächst nicht nach den Wertvorstellungen der Erwachsenengesellschaft. Ihr Wesen liegt vor allem darin, sich vor der Erwachsenenwelt abzugrenzen. Und jugendspezifisch sind auch Tabubrüche und Grenzüberschreitungen im Hinblick auf gesellschaftliche Normen und Werte. Die Auseinandersetzung darum ist ebenfalls ein unverzichtbarer Teil einer gelingenden Entwicklung.

Die Jugendarbeit ist nun in dem Dilemma, jugendkulturellen Erscheinungsformen Möglichkeiten und Räume anbieten zu wollen und sich gleichzeitig an gesetzliche Bestimmungen halten zu müssen. Man möchte die Jugendlichen "ins Haus holen", ihre Lebenswelt akzeptieren. Doch dies schließt Auseinandersetzungen nicht aus. Im Gegenteil: Sie ernst nehmen bedeutet eben auch, mit ihnen streiten. Pädagogen müssen sich also gar nicht hinter dem Verbot indizierter Spiele verstecken, sondern es müssen Fragen gestellt werden: etwa nach der männlichen Lust an martialischer Gewalt- und Kriegsspielen, Waffen, Technik und Wettkämpfen; nach dem Kick durch blutige Action und Bilder, die auch noch möglichst realistisch an der realen Welt ausgerichtet sind. Fragen nach den kommerziellen Interessen der Computerbranche, die an dieser Jugendkultur mit der "Ware Gewalt" viel Geld verdient. Und zu fragen ist auch, welche Absicht dahinter steckt oder welche möglichen Folgen es hat, dass viele Spielszenarien realen Krisen-, Konflikt- und Kriegsgebieten zum Verwechseln ähnlich sehen, wie z.B. dem Golfkrieg, Afghanistan etc. So kann man bei Counterstrike als Teil eine Eliteeinheit Terroristen bekämpfen, Geiseln befreien oder eine Bombe entschärfen - man kann aber auch die Rolle des Terroristen übernehmen.

### **LAN-Partys für Jugendliche unter 18**

Für die Durchführung einer LAN-Party für Jugendliche unter 18 Jahren müssen gemeinsam Regeln ausgehandelt werden. Die Teilnehmer können diese dann bei der Anmeldung unterzeichnen und akzeptieren. Beispiele finden sich auf vielen Internetseiten von jugendlichen Veranstaltern. Unverzichtbare Bestandteile sind die Einwilligung der Eltern, das Verbot indizierter Spiele, keine Software-Piraterie, Verbreitung verbotener Datenbestände, etc. Eine Erleichterung ist, wenn der Veranstalter die Spiele zu Verfügung stellt bzw. im Vorfeld gemeinsam eine Positivliste erstellt wird.

Nach dem bereits verabschiedeten neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) werden Computerspiele zukünftig wie Filme und Videos eine Altersfreigabe erhalten. Aber Gesetze, Regeln oder Verbote machen die Auseinandersetzung um Inhalte nicht überflüssig!

Internetseiten zum Thema LAN-Partys

[www.planetlan.de](http://www.planetlan.de)  
[www.lanparty.de](http://www.lanparty.de)  
[www.stammkneipe.de](http://www.stammkneipe.de)  
[www.gamer-gegen-gewalt.de](http://www.gamer-gegen-gewalt.de)

**[Zurück zur Startseite](#)**

Hosted bei [www.speicherzentrum.de](http://www.speicherzentrum.de)