Waldemar Vogelgesang

LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online

Kinder und Jugendliche amüsieren sich nicht zu Tode – Postman irrt

Lassen sie mich, meine Damen und Herren, bevor ich die LAN-Partys ins 'soziologisch-empirische Visier' nehme, mit einer allgemeinen Bemerkung zum Medienalltag von Kindern und Jugendlichen beginnen. Denn die LAN-Treffen sind lediglich ein weiteres Element in ihrem medialen Potpourri, dessen Genres und technische Artefakte sich meist schneller verwandeln, als der forschende Blick zu folgen vermag – zur Freude und zum Verdruss der Jugend- und Medienforscher gleichermaßen. Zur Freude, weil ihnen durch die rasante Medienentwicklung buchstäblich die Arbeit nie ausgeht, zum Verdruss, weil sie dadurch immer häufiger in die Rolle des Gehetzten geraten, der Entwicklungen im medialen Habitus der jungen Generation empirisch sichtbar machen will, die vielfach zum Zeitpunkt der Veröffentlichung schon merklich an Aktualität verloren haben – Ähnlichkeiten mit Ludwig Bechsteins Märchen vom *Hasen und Igel* sind (nicht) zufällig.

Trotz dieses 'eingeschränkten Blicks' auf das Medienensemble der Heranwachsenden lässt sich aufs Ganze gesehen feststellen: Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Umwelt auf, die wie nie zuvor von Medien geprägt ist. Nicht zuletzt auch die – vielfach gar nicht mehr so neuen – Neuen Medien erobern unaufhaltsam ihren Lebensraum, wobei vor allem die zunehmende Verbreitung von E-Mail-, Handy- und SMS-Kommunikation einen Typus von telesozialem Verhalten erzeugt, der ihnen bereits ein weiteres Etikett eingebracht hat: „Generation @“. Ihr Wahrzeichen u.a.: Eine Daumengelenkigkeit, die sogar manche Orthopäden verblüfft.

Dass angesichts dieser Medienfaszination und der dynamischen Veränderungen des Medienmarktes immer wieder die Frage gestellt wird, wie die Heranwachsenden mit der medialen Allumfassung zurechtkommen, erscheint nur zu verständlich. Dies nicht zuletzt auch deshalb, weil gravierende negative Auswirkungen für möglich gehalten werden. Die pädagogische Besorgnis gipfelt dabei in der Befürchtung, dass

Medien junge Menschen aus ihren Bindungen herausreißen und sie vereinzelt und isoliert vor dem Fernseher, dem Computer und in dem 'Dschungel Internet' zurücklassen würden. Unfähigkeit zum sozialen Miteinander, Kontakt- und Sprachlosigkeit seien die Folge – eine Spaßgeneration, die sich medial zu Tode amüsiert, wie der amerikanische Medienkritiker Neil Postman behauptet.

Aber um es ganz deutlich zu sagen, meine Damen und Herren: Hier irrt Postman. Denn wir haben in unseren Untersuchungen für die in solchen Befürchtungen unterstellten Isolierungstendenzen, jedenfalls als Globalentwicklung, keine Anhaltspunkte gefunden. Im Gegenteil, durch die Ausdehnung der Medien erweitert sich die Zahl der wählbaren Kommunikationsformen, Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Auch ist es nicht zutreffend, dass Handys und SMS, Chatten und E-Mailen zu Beziehungen ohne Bestand und zu Kommunikationen ohne Inhalt führen. Richtig ist vielmehr, dass diese Kommunikationsmedien sichtbare – und zugegeben manchmal etwas nervige – Indikatoren dafür sind, dass wir in einer medientechnischen Innovationsphase leben und die Jugendlichen ein weiteres Mal zur medialen Avantgarde zählen.

Neben dem Umgang mit den neuesten Produkten und Techniken der Mobilkommunikation, zeigt sich ihr experimentierfreudiger – und meist sehr kompetenter – Mediengebrauch vor allem auch in der Art und Weise, wie sie mit Computerspielen und Spielkonsolen umgehen. Denn wenn in den letzten zwanzig Jahren etwas die Spielwelt der Kinder und Jugendlichen verändert hat, dann sind es jene virtuellen Spielszenarien, deren Bogen sich von Rollen-, Strategie- und Sportspielen bis zu Abenteuer- und Actionspielen spannt, und die heute zu einer festen Größe in ihrem Freizeitraum geworden sind.

Auf eine interessante Entwicklung auf diesen elektronischen Spielwiesen ist allerdings hinzuweisen. 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. Von zwei bis über tausend Spielern kann dabei die Gruppengröße reichen.

LAN-Partys – ein Stimmungsbericht (von Stefan Maßmann)

Zur Einstimmung, meine Damen und Herren, möchte ich einige Passagen aus einem Bericht zitieren, den Stefan Maßmann, Mitglied unserer Forschungsgruppe 'Jugend- und Medienkultur' und im Hauptberuf Leiter einer Jugendeinrichtung in Waldshut-Tiengen, verfasst hat. Er schreibt:

"Sie möchten Unterstützung für eine LAN-Party haben - mit dieser Bitte kamen im März 2001 drei Gymnasiasten im Alter von 16 und 17 Jahren auf uns zu. LAN stehe für ein Netzwerk von Computern, so erläuterten sie uns enthusiastisch, das man dazu nutzen möchte, miteinander und gegeneinander verschiedene Computerspiele zu spielen. Ich hatte bereits von derartigen Veranstaltungen gehört, aber in meinem Kopf schwirrte ein Bild von Spielhallenatmosphäre umher, und so konnte ich mir nicht recht vorstellen, worin der Partycharakter einer Veranstaltung liegen könnte, auf der Computerkids in einer vollständig virtuellen Welt irgendwelche Kämpfe austragen. Mit diesem unzureichenden Wissen stand ich nicht allein da, sondern auch meinen Kolleginnen und Kollegen ging es ähnlich, was auch den drei Jungs nicht verborgen blieb. Aber der Versuch, etwas für uns Neues auszuprobieren, kann ja nicht schaden, dachten wir, und so ging es naiv aber zuversichtlich ans Werk, schließlich hatten die drei – sie selbst nannten sich dem Szenejargon entsprechend 'Orgas' – schon kleinere LANs veranstaltet. (…)

Ende Juli war es dann endlich soweit. Das Wochenende war eines der heißesten des Jahres, und die meisten Jugendlichen zog es wohl eher ins Schwimmbad, als es am Samstagvormittag dann ernst wurde. Bereits ab 10 Uhr trudelten einzelne Jugendliche ein, die von ihren Eltern oder von Freunden gebracht wurden, nur wenige kamen mit dem eigenen Auto, da die meisten unter 18 Jahren alt waren. Die Spieler luden ihre Computer und prall gefüllte Kühltaschen in aller Ruhe aus – und alles was sie sonst noch für wichtig ansahen, damit sie und ihr Spielequipment die Hitzeschlacht unbeschadet überstehen konnten: Ventilatoren, Schlafsäcke,

Ersatzkleidung und Glücksbringer gehörten zur Grundausstattung, ein Minibackofen oder ein Zelt dagegen doch eher zu den exotischen Mitbringseln. Wie auf einem Flughafen bei einem Pilotenstreik sah es im Eingangsbereich der Halle aus, wo sich alle Teilnehmer registrieren lassen mussten und ihre Plätze zugewiesen bekamen. Taschen, Gepäckstücke, Monitore und Computer in allen nur erdenklichen Varianten stapelten sich für den Außenstehenden wirr und unkontrolliert im Foyer, während die eintreffenden Spieler sich anmeldeten. Das alles verlief recht locker und ähnelte eher einem netten Plausch mit Freunden als der Vorbereitung auf einen anstehenden Wettkampf, wo in martialischen Schlachten virtuelle Gegner außer Gefecht gesetzt werden sollten. (...)

Viele kannten sich persönlich, da sie gemeinsam zur Schule gehen oder sich auf anderen Veranstaltungen bereits begegnet waren, manche dagegen nur unter dem ‚nickname' (kurz: nick) – einem Tarnnamen, den sie im ‚virtual life' des Internets verwenden –, wobei sich hier nun die Gelegenheit bot, die entsprechende Person auch einmal im ‚real life' kennen zu lernen – und natürlich auch deren Geräteausstattung. Denn viele Computer waren sehr auffällig umgestaltet. So sägten einige LAN-Teilnehmer das Logo ihres Lieblingsspiels hinein, andere verwendeten ein durchsichtiges Gehäuse, das den Blick freigab auf ein mit Leuchtdrähten ausgestattetes Innenleben, und zu den ganz exotischen Eigenkreationen zählten fraglos Computer, bei denen die Einzelbestandteile in einem Holzgestell, einem Alukoffer oder einer Bierkiste Platz gefunden hatten. Auch wenn nicht alle Computer so spektakulär umgestaltet waren, so hatten sie doch alle irgendwie ihre eigene Note und wenn es nur Glücksbringer und Luftballons waren, die man am Monitor befestigt hatte, oder Aufkleber aus den Juniortüten von McDonalds, die im Laufe der beiden Spieltage reichlich Zuspruch fanden.

Fast sechs Stunden lang kamen Jugendliche an, und ganz nebenbei veränderte sich auch das Bild der Halle. Sah es am Morgen noch nach einem Familienfest aus, so ähnelte das Ganze am Nachmittag eher der NASA-Leitzentrale: komplett verdunkelt und nur erleuchtet von etwa 120 Computermonitoren und einer Bildfläche, auf die ein Videobeamer die aktuellen Informationen zum Turnierablauf projizierte.

Mittlerweile hatten die meisten hinter den Bildschirmen Platz genommen. Auch die Orgas waren nun auf ihren Plätze in der Nähe der Steuerungscomputer, die sie selbst aufgebaut und funktionsfähig gemacht hatten. Später berichteten sie uns voller Stolz, dass sowohl der Intranetserver, der allen angeschlossenen Computern den Turnierplan und weitere Informationen zur Verfügung stellte, als auch der Gameserver, der die Spielprogramme zugänglich machte, störungsfrei liefen. Unsere Anerkennung hierfür war mit dem Geständnis verbunden, dass wir den eigentlichen Turnierstart irgendwie verpasst hatten. Uns sei nur aufgefallen, dass es irgendwann in der Halle doch recht leise geworden sei und die Konzentration und Anspannung der Spieler sichtlich zugenommen habe.

Was uns allerdings nicht entging, war die rege Kommunikation untereinander. Per Headset, einer Kombination aus Mikrophon und Kopfhörer, tauschten die Spieler Informationen aus und wirkten dabei wie Fluglotsen oder Mitglieder eines Call-Centers, die kurz und knapp irgendwelche Anweisungen übermittelten. Wie wir später erfuhren, galten diese Hinweise den Mannschaftskameraden. Denn gespielt wurde im Multi-Player-Modus, also in kleinen Gruppen, die sich gegenseitig mit allerlei Tricks und Finten auszumanövrieren suchten. Vor allem, als sich die Reihen zum ersten Mal etwas lichteten, weil einige Teams bereits ausgeschieden waren, bot sich Gelegenheit, das vernetzte Spielgeschehen etwas genauer zu beobachten, indem ich mehreren Teams über die Schultern schauen und das virtuelle Gerenne und Schießen aber auch die sprachlichen Äußerungen und Hinweise plötzlich in einen Zusammenhang stellen konnte. Es war beeindruckend, das gesamte Spielszenario aus ganz unterschiedlichen Perspektiven wahrzunehmen. Während die Spieler ausschließlich auf ihre Spielfigur fixiert sind, hatte ich auch die Möglichkeit, einen Blick auf die Bildschirme der Gegner zu werfen und konnte dabei sehen, wie sich die Teams per Absprache positionierten, wenn ein Gegner entdeckt oder vermutet wurde, welche unterschiedlichen Strategien in Sekunden angedeutet und wieder verworfen wurden, und wie eine Unachtsamkeit oder ein Abstimmungsfehler zum spielentscheidenden Nachteil werden konnte, aber auch wie ein genialer Spielzug oder eine geschickte Mannschaftsstrategie ein Team auf die Siegerstraße brachte.

Jeder der Beteiligten hatte offensichtlich die schier unendliche Fülle von digitalen Landschaften, in denen sie spielten, ganz genau im Kopf.

Dass uns dieses kleine Universum von animierten Bildwelten am Anfang wie ein riesiger zusammenhangsloser Bilderteppich vorgekommen sei, dessen Sequenzen an schnell geschnittene Video-Clips erinnerten, wurde von den LAN-Fans nicht weiter kommentiert: Man müsse sich halt in diesen Welten – es wurde hier wie auf vielen anderen LAN-Partys vorrangig das Spiel *Counterstrike* (CS) gespielt – auskennen und auch die Regeln beherrschen, um sich hierin dann auch bewegen zu können. Zum Beispiel eine Mauer, die so hoch ist, dass man nicht über sie hinüberspringen kann: einfach die Space-Taste drücken. Aber wer zur Verbesserung seiner Treffsicherheit einen ‚aim bot' einsetzt, also ein kleines Zusatzprogramm, das dafür sorgt, dass die Kugeln den Gegner auch wirklich treffen, dem werde der Rechner sehr schnell vor die Halle gestellt. Wer auf diese oder ähnliche Weise die CS-Regeln verletze – in der Sprache der Fans heißt dies, bei einem ‚cheat' erwischt zu werden –, der manövriere sich selbst ins Abseits. Und die gänzlich Unverbesserlichen stünden auf einer schwarzen Liste, die den LAN-Organisatoren besten bekannt sei. Sich Regeln geben und diese auch zu befolgen, das sei für das Spielen wie für die LAN unverzichtbar. Dagegen helfen blindes Ballern oder Alleingänge niemandem weiter. (...)

Zu Ende ging die LAN genauso, wie sie angefangen hatte. Nach der großen Preisverleihung, bei der es auch einen besonders starken Applaus für die Orgas gab, verließen die Jugendlichen tröpfchenweise die Halle, nachdem sie gemächlich ihre Computer abgebaut und ihre sonstigen Mitbringsel zusammengepackt hatten. Man unterstützte sich dabei und hatte so nochmals Gelegenheit, einen interessierten Blick auf die Hardware der anderen zu werfen. Der Abschied war herzlich und für viele bereits mit einer Verabredung für die nächste LAN verbunden. Draußen warteten bereits die Eltern oder Freunde, die die Gerätschaften in Empfang nahmen und im Auto verstauten. Manch einer musste aber auch auf seinen Fahrer etwas warten und saß dann doch recht einsam vor der Halle – abgekämpft, mit roten Augen und todmüde. (...)

Lokal Area Networks: zwischen neuem Jugendkult und eventisiertem Spielraum

Soweit ein kleiner Auszug aus dem Stimmungsbericht von Stefan Maßmann, der, wie ich finde, die Atmosphäre, den Ablauf und die Charakteristika von LAN-Partys sehr anschaulich wiedergibt. Unter einer eher strukturellen Perspektive werden dabei - und dies mit Blick auf die gesamte, mittlerweile bereits sehr differenzierte LAN-Szene - folgende Strukturmerkmale sichtbar:

1.) 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 - Zuhause oder bei Freunden Versuche starteten, Computer miteinander zu verbinden und im Multi-Player-Modus verfügbare Spiele auf diese Weise ans Laufen zu bringen. In gewissem Sinn den von uns Ende der 80er Jahre untersuchten Video-Cliquen ähnlich, wurden dadurch auch die vernetzten Computerspiele verstärkt zum Gruppenereignis. Während die Videokids jedoch ohne große Vorbereitung ihren Action- und Horrorspektakel frönen konnten, sind die Spieletreffen an aufwendige Vorarbeiten geknüpft, wie uns ein Jugendlicher recht anschaulich zu schildern wusste: *„Wir treffen uns meist am Wochenende bei einem aus unserer Clique. Das ist dann jedesmal irrsinnig aufwendig, weil jeder seinen eigenen PC mitbringt und wir die Geräte dann gemeinsam vernetzen. Das hat am Anfang super 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.

2.) Es waren die kleinen Privat-LANs, aus denen findige und spielbegeisterte Computerfreaks in der zweiten Hälfte der 90er Jahre einen neuen Typus von Netzspiel entwickelt haben, für das sich in der jugendlichen Spielerszene der Begriff *LAN-Party* eingebürgert hat. Gegenwärtig werden - und dies keineswegs nur in Deutschland - jedes Wochenende zahlreiche solcher LANs mit Namen wie 'Leavin' The Reality Behind' oder 'eXtremezocken' durchgeführt. Die Teilnehmerzahlen schwanken dabei zwischen zwanzig und mehreren hundert. 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. 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 eine Interessen- und Spaßgemeinschaft, bei der die Begeisterung für ein bestimmtes Computerspielgenre eine kommunikative Klammer zwischen den Anwesenden erzeugt. Damit aus dieser kommunikativen Beziehung 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). 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. Was hier sichtbar wird, ist für die gesamte LAN-Szene konstitutiv: 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. 'Overclocking' und 'Case-Modding' lauten die entsprechenden Zauberformeln in der LAN-Szene.

3.) Auch wenn LAN-Partys bereits deutliche Professionalisierungstendenzen aufweisen, die organisatorischen und logistischen Leistungen der Super-LANs, in der Szene *LAN-Events* genannt, 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. 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 Check 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. 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 Szenensprache 'Clans' genannt -, die in ihrer Struktur Sportvereinen recht nahe kommen. Intern weisen die Clans, deren Mitgliederzahlen zwischen zehn und fünfzig variieren, eine deutliche hierarchische und aufgabenbezogene Differenzierung auf. In täglich stundenlangen Trainingssitzungen und Taktikbesprechungen gilt es ein Können und eine Perfektion zu erreichen, die auch einen entsprechenden Marktwert haben. Die Professional-Gamer (kurz: Pro-Gamer) spielen mithin auf einem sehr hohen Niveau, *"das sich auch entsprechend versilbern lässt,"* wie dies Lorenz, ein 24-jähriger Clan-Leader, sehr plastisch umschrieben 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. Ob sich LAN-Turniere dauerhaft einen Platz im internationalen Sportgeschäft sichern können, bleibt abzuwarten. Einstweilen gilt aber: Wie im Profi-Fußball handelt es sich auch bei den Pro-Gamern um eine kleine Gruppe von Spitzenspielern, die mit den LAN-Partys als einer neuen Form von 'virtuellem Breitensport' nicht mehr allzu viel gemeinsam haben.

4.) Wie in allen Jugend- und Jugendmedienkulturen, so gibt es auch in der LAN-Szene deutliche interne Differenzierungen und gestufte Formen des Wissens und Involvements, die vom Novizen über den Hobby-LANer bis zum Spezialisten reichen. Den unterschiedlichen Karriereabschnitten korrespondieren dabei differentielle Lernerfahrungen - und dies keineswegs nur im Hinblick auf die Netztechnik -, wobei die anfänglich unsystematischen Versuchs-Irrtums-Strategien nach und nach von gerichteten und bewussten Formen des Lernen abgelöst werden (*selbstinitiierte Medien- und Lernkarriere*). Das Spielen auf untereinander (selbst-)vernetzten Computern setzt mithin nicht nur die für jugendliche Medienspezialkulturen insgesamt typischen Formen von Eigensozialisation 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 auf einen Typus von Handlungsfähigkeit bzw. von Meta-Kompetenzen, die in der neueren bildungs- und berufssoziologischen Diskussion unter Begriffen wie Selbst-Ökonomisierung, entgrenzter Qualifikation oder Arbeitskraftunternehmer gefasst werden.

5.) Die jugendliche LAN-Szene unterstreicht nochmals eine allgemeine Entwicklung in der jugendkulturellen Arena: Danach sind Medien verstärkt zu Anknüpfungspunkten für *Jugendszenen*[1] geworden. Ob Grufties oder Heavy Metal-Fans, Techno-Anhänger oder HipHopper, die Fanclubs von Serien und Fernsehfilmen oder Hacker, Online-Rollenspieler und neuerdings vermehrt auch die LAN-Fangemeinde – alle diese Jugendkulturen, deren Zahl (incl. ihrer verschiedenen Derivate und Fraktionen) allein in Deutschland auf weit über 100 geschätzt wird, sind kleine Lebenswelten mit einer sehr differenzierten – und manchmal auch sehr eigenwilligen – Stilsprache. Hinzu kommt, dass gerade in den Medienszenen die jugendlichen Szeneveteranen eine erstaunliche Produktivität und Kreativität im Umgang mit den Medien und ihren Inhalten ausbilden. Ihre Partizipation am kollektiv geteilten Wissensspektrum und Bedeutungskosmos vertieft und festigt dabei eine Form von Medienkompetenz und einen Spezialisierungsgrad, der weit über das mediale Alltagswissen hinausreicht. Man könnte in diesem Zusammenhang auch – in Anlehnung an Pierre Bourdieu – von einer jugendeigenen Form von inkorporiertem medienkulturellen Kapital sprechen. Jugendszenen sind also keineswegs nur

[1] Unter Szene verstehen wir, in Anlehnung an Hitzler (1999, S. 226f.), „ein Netzwerk von Personen, welche bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und diese Gemeinsamkeiten kommunikativ stabilisieren bzw. modifizieren. Voraussetzung dafür ist ein typischer Ort und typische Zeiten, an bzw. zu denen die Szenenmitglieder kommunizieren und interagieren.“

„Konfektionsware“, wie es vielleicht so manchem arm-chair-Beobachter erscheinen mag, sondern ihr distinktives und kreatives Potenzial ist den jugendlichen Gruppen- und Szenemitgliedern bewusst und verfügbar. Die Fülle, Vielfalt und Temporalität der Stilsprachen und Medienkompetenzen darf nicht gleichgesetzt werden mit einem Substanzverlust, vielmehr reagieren die Jugendlichen auf den allseits tobenden Distinktionskampf mit einer Betonung der ‘großen und der kleinen Unterschiede’. Die Entwicklungen und Differenzierungen in der LAN-Szene können hierfür als prototypisch angesehen werden.

☺