

Waldemar Vogelgesang

Wie beeinflusst das Netz die Jugendkultur?

Das Internet als jugendkulturelle Arena

Vorbemerkung

Wenn ein Phänomen die jugendliche Lebenswelt nach dem Zweiten Weltkrieg verändert hat, dann ist es die Fülle und Vielfalt von Jugendszenen¹ und Jugendkulturen (vgl. Müller-Bachmann 2002). Zwar gab es auch davor jugendkulturelle Gesellungsformen, etwa die Wandervögel um die Jahrhundertwende, die Wilden Cliques der Weimarer Republik oder die Edelweißpiraten in der NS-Zeit, aber in der jüngeren Vergangenheit ist es zu einem regelrechten Boom gekommen: Skinheads, Skater, Sprayer, die jugendlichen Fans von Fernsehserien, Computerfreaks und nicht zuletzt die Anhänger der unterschiedlichsten Musikgruppen und -stile bestimmen den Jugendalltag. Mehr als ein Drittel der Jugendlichen rechnet sich gegenwärtig einer spezialisierten Szene zu, wobei der Anteil noch größer wird, wenn man die so genannten AJOs, also die Allgemein Jugendkulturell Orientierten, die sich selbst als sporadische Teilnehmer an verschiedenen Szeneperipherien begreifen, noch mit hinzunimmt.

Angesichts der Dynamik und Differenzierung in der Jugendkultursphäre überrascht es nicht, wenn selbst arrivierte Jugendforscher wie Wilfried Ferchhoff (Ferchhoff 1995, S. 65) nur allzu leicht die Orientierung verlieren und dann resigniert feststellen, dass die „unzähligen Varianten von Cliques (...) und Jugendkulturen (...) sich dem erklärenden und deutenden Zugriff entziehen.“ Den Jugendlichen geht es im Übrigen nicht viel anders. Auch sie bringen der jugendkulturellen Arena durchaus gemischte Gefühle entgegen: „Manchmal erinnert mich die Spaltung unter den Jugendlichen,“ so die Äußerung einer 18-Jährigen, „schon fast an das indische Kastensystem“ (zit. n. Zinnecker 1982, S. 481).

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.“

Das Internet als Kristallisationspunkt von Fangemeinschaften

In diesem Prozess der 'freiwilligen Selbstspaltung' spielen Medien eine ganz entscheidende Rolle. Sie werden nämlich zunehmend zum Anknüpfungspunkt für jugendliche Fankulturen, für die folgende Strukturmerkmale charakteristisch sind: Pluralisierung, Diversifizierung, gestufte Szenenbindung, asymmetrische Wahrnehmungsstile zwischen den Generationen, Kampf um Exklusivität und Distinktion, Marktabhängigkeit anstelle von Herkunftsgebundenheit und eine besondere Performanz des Körpers.

Innerhalb dieses jugend- und medienkulturellen Raums haben wir in unserer Forschungsgruppe in den vergangenen zwei Jahrzehnten – oft im Stile von Ethnologen – folgende Szenen näher untersucht: Im Musikbereich u.a. Gruffies, Black Metal-Fans, Techno-Anhänger, HipHopper, für Film und Fernsehen die Fanclubs der *Lindenstraße* und der *Star Trek*-Serie sowie Video-Cliquen, für Computer und Internet etwa Spielfreaks, Programmierer, Hacker, Cyberpunks und Online-Rollenspieler.

Wie sehr dabei vor allem das Internet zum virtuellen Erlebnis- und Begegnungsraum geworden ist, lässt sich an der Aussage einer 22-jährigen Studentin ablesen, die wir im Rahmen unseres Forschungsprojekts *Jugendliche Netzfreaks* befragt haben:

„Mich haben bereits als Schülerin die künstlichen Computerwelten interessiert. Im 3-D-Format in fremde Räume eintauchen, sich darin zu bewegen und sie auch mitzugestalten habe ich schon immer als etwas sehr Anregendes und Aufregendes empfunden. Aber viele Simulationen waren damals doch sehr bieder, sehr gekünstelt. Heute dagegen sind die Cyberwelten wahnsinnig komplex und auch beeindruckend wirklichkeitsnah. Das fängt bei den Computerspielen an. ‘SimCity’ zum Beispiel, das ist ein Mikrokosmos, eine Welt im Kleinen. Oder zum Beispiel ‘Active Worlds’. Das ist eine riesige Kunstwelt mit über Tausend Unterwelten, von denen jede ein eigenes Klima, eine eigene Vegetation und eine eigene Zivilisation hat, ja sogar eigene Friedhöfe, wo an bestimmten Gräbern die Netizens täglich

Blumen, Kreuze und Gedichte hinterlassen. Alles was du in diesem Cyberland machst oder bist, du machst oder bist es in Gestalt einer fiktiven Spielfigur, dem 'Avator'. (...) Richtig Phantasie kann man in Netzrollenspielen entfalten. Hier kann man eine Rolle oder ein Bild von sich entwerfen, beinah wie ein Architekt auf dem Reißbrett. Und je mehr Phantasie und Design du in deine Spielfigur steckst, umso mehr identifizierst du dich auch mit ihr. Das ganze Szenario hat viel von einem Theaterstück, wobei du aber Schauspieler und Regisseur in einer Person bist.

Was der Internet-Protagonist Howard Rheingold in seinem Buch *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace* (1992) Anfang der 90er Jahre propagiert hat, ist in weniger als einem Jahrzehnt Wirklichkeit geworden. Und es sind nicht zuletzt die Jugendlichen, die beseelt von einer Art Kolumbus-Gefühl immer häufiger per Computer und Netz auf Entdeckungsreise in fremden Welten gehen. So wie die Abenteurer in früheren Zeiten unbekannte Erdteile erkundet haben, so werden heute die virtuellen Regionen der Netzwelt erobert.

Dass angesichts dieser Internetfaszination der „Generation @“ (Opaschowski 1999) immer wieder die Frage gestellt wird, wie die Heranwachsenden mit den Angeboten im virtuellen Supermarkt 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 – und hier eben auch (oder gerade) das Internet – junge Menschen aus ihren Bindungen herausreißen und sie vereinzelt und isoliert im „Unflat online“ (Krempf 1999) zurücklassen würden. Unfähigkeit zum sozialen Miteinander, Kontakt- und Sprachlosigkeit seien die Folge – eine Spaßgeneration, die sich medial zu Tode amüsiert, um eine Formulierung des amerikanischen Medienkritikers Neil Postman (1985) aufzugreifen.

Um es vorwegzunehmen: Wir haben in unseren Untersuchungen für die in solchen Befürchtungen unterstellte Fragmentarisierung des Sozialen, jedenfalls als Globalentwicklung, keine Anhaltspunkte gefunden. Im Gegenteil: alte und neue Medien unterliegen gleichermaßen einer faszinierenden Dialektik von

Gemeinschaftsbildung und Individualisierung. Auch wenn sie im Alltag immer mehr Raum einnehmen, ersetzen sie nicht die persönliche Kommunikation, sondern fordern sie heraus. Zudem werden sie gerade für Jugendliche verstärkt zum Kristallisationspunkt für Szenen und Fankulturen, verbunden mit eigenen Regeln, Ritualen und Zugehörigkeitsformen.

An drei internetspezifischen Jugendszenen soll dies näher verdeutlicht werden: 1.) den Cyberpunks, 2.) den Online-Rollenspielern und 3.) der LAN-Community.

a) Cyberpunks: Die Freaks des virtuellen Raums

Auch wenn der Begriff *Cyberpunk* mittlerweile inflationär und unspezifisch in den Medien ausgeschlachtet wird, so steht dahinter dennoch eine neue Jugendszene, die sich um die digitale Welt des Cyberspace gebildet hat und die in gewisser Weise die Kultur der Hacker aus den 80er Jahren fortführt. Charakteristisch für sie ist eine schillernde Mixtur aus Technikbegeisterung, Science Fiction-Vorlieben und subkulturellen Elementen, die den Orientierungsrahmen ihres Umgangs mit Computernetzen bilden. Ihre Mode ist schrill, wild und kommt der Schockästhetik der Punks sehr nahe.

Industrieabfall wird recycelt, mit der schwarzen Kluft der Rocker verknüpft und mit neuen High-Tech-Accessoires aufgepeppt. Ihr Erscheinungsbild ist weiterhin geprägt durch Bezüge zum Vampir- und apokalyptischen Katastrophenfilm, die sich in entsprechenden Schmink- und Frisurstilen wiederfinden. Auch sind stilistische Anleihen bei der Rocky Horror Picture Show unübersehbar. Sehr anschaulich ist diese Art der Stil-Mischung und Stil-Bricolage in dem Kultmagazin *Mondo 2000* dokumentiert.

Die Cyberpunks – und ähnlich auch die japanischen *Computer-otaku* – verstehen sich als Kolonisatoren des Virtuellen und Vorreiter bei der Erschließung neuer Stilisierungs- und Inszenierungsformen, aber auch als Wegbereiter des globalen Dorfes, in dem intensive Kompetenz-, Erlebnis- und Gemeinschaftserfahrungen möglich werden. Wie sehr sich dabei On- und Offline-Szenarien durchdringen und

einen außeralltäglichen Kommunikationsraum konstituieren können, zeigt folgende Schilderung eines Cyberpunktreffens:

„In der Szene sind Belladonnas und Desmonds (Künstlernamen der Cyberfans; W.V.) Feten legendär; sie gelten als moderne Ausgabe von Gertrude Steins Künstler-Salon. (...) Als gegen zehn Uhr die ersten Gäste eintrudeln, haben Belladonna und Desmond ihre WG in einen Multimedia-Rummelplatz verwandelt. Fünf große Bildschirme stehen im Wohnzimmer, drei weitere Räume sind mit Fernsehern und Videorekordern ausgerüstet. An jeder der sieben Telefonleitungen hängt mindestens ein Computer. Auf den zwei Fernsehern im Esszimmer laufen schnell abgedrehte Science Fiction-Filme aus Japan. Die Handlung ist bei allen Videos die gleiche, ständige Wiederholung der Cyberpunk-Mythen: Eine Handvoll Menschen kämpft gegen Computer und Kriegerroboter, die schon längst die Weltherrschaft an sich gerissen haben. Lauter Industrie-Rock aus der Stereo-Anlage übertönt die Filme, aber Desmond und seine Freunde kennen die Dialoge auswendig. Die Cyberpunk-Weltanschauung hat der Film ‘Blade Runner’ mit seinen urbanen Häuserschluchten am besten inszeniert. Dort jagt der Detektiv Deckard die Roboter in Menschengestalt, bis er am Schluss nicht mehr weiß, ob er nicht selbst nur eine Maschine mit künstlichen Erinnerungen ist. Den Film haben Desmond und Company schon 50mal gesehen – als Raubkopie mit japanischen Untertiteln. (...) Auf der abgewetzten Couch tippen ein paar Gäste, unbehelligt vom Informations-Overload um sie herum, in ein kleines Computer-Terminal. Mit der Tastatur erforschen sie eine Zauberwelt, eine simulierte Spielwelt am Draht voller Druiden und Hexen. Wer es heute Abend nicht in die Cyberpunk-WG geschafft hat, kann wenigstens per Datenleitung und Bildschirm teilnehmen“ (Madzia 1994, 98f.).

b) Online-Rollenspieler: Die Meister der elektronischen Maskerade

Neben den Cyberpunks ist es vor allem ein bestimmter Typus von Spielergemeinschaft, die Online-Rollenspieler (vgl. Vogelgesang 2000), der die Computernetze als virtuellen Inszenierungs- und Erlebnisraum nutzt. Die Spieler

bedienen sich dabei so genannter *Multi-User-Dungeons* (mitunter auch Multi-User-Dimensions oder Multi-User-Dialogues, zumeist aber kurz MUDs genannt), in denen die Verwandlungsstrategien der traditionellen Brettrollenspiele, wie z.B. beim Spiel *Das schwarze Auge*, am Rechner weitergeführt – und dabei potenziert – werden.

MUDs können als textbasierte Spielprogramme beschrieben werden, die einen relativ weit gefassten dramaturgischen Rahmen in Form von Spielumgebungen, Objekten und Ereignis- und Beziehungskonstellationen vorgeben, die Erkundungen und Begegnungen aber auch Verwandlungen und Neuschöpfungen ermöglichen. Im Unterschied zu anderen Computerspielen wird dabei nicht gegen oder mit dem Rechner gespielt, sondern gegen oder mit anderen Personen. Das bedeutet, die Kommunikation im MUD ist dem Chat-Modus im Internet vergleichbar: Man kann sowohl zu zweit kommunizieren („whisper“), als auch allen Spielern Informationen übermitteln („shout“). Für Mitteilungen, die alle betreffen, gibt es zudem einen öffentlichen News-Kanal. Die Spielmeister, sie repräsentieren sozusagen den „inner circle“ der MUD-Gemeinschaft, tauschen sich unabhängig von den anderen über separate Kanäle aus.

Weltweit verwandeln sich auf diese Weise alltäglich und allnächtlich Jugendliche – und hier vor allem Studenten – in Internetschauspieler, die mit Gesinnungsfreunden Kontakt aufnehmen und in der Anonymität ihrer Spielrolle(n) beliebige Identitätswechsel vornehmen können. Selbstinszenierung gerät im Spiel zu einer Auffächerung von Alternativen individueller Ich-Entwürfe, eine fiktive Erkundung des Möglichen, des Anders-Sein-Könnens. Die Inszenierungen in den virtuellen Kommunikationslandschaften verdeutlichen damit, dass Identität und Sozialität in einem komplexen Wechselwirkungsverhältnis stehen. Dies zu erkennen und produktiv zu nutzen kann auch als existentielle Erfahrung für das Leben in der Postmodernen angesehen werden. Denn die für das heutige Dasein charakteristische Erfahrung, dass der Mensch in sehr verschiedenen Kontexten zu Hause ist und mit einer Vielzahl von höchst unterschiedlichen Orientierungen und Einstellungen aber auch Situationen, Gruppierungen und Milieus konfrontiert ist, wird in den virtuellen Parallelwelten gleichsam simuliert – und damit trainiert. Sie werden zum

Experimentierraum der Selbstdarstellung und Selbstfindung, verbunden mit einer sensiblen und flexiblen Haltung gegenüber der wachsenden Vielgestaltigkeit und Unübersichtlichkeit gegenwärtiger Lebensverhältnisse.

c) LAN-Partys: Der Kick einer neuen hybriden Spielwelt

Die größte – und umstrittenste – Fanggruppierung, die das Netzmedium für sich entdeckt hat, sind derzeit fraglos jene Computerspieler, die im Multiplayer-Modus 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. Von zwei bis über tausend Spielern kann dabei die Gruppengröße reichen, wobei die so genannten LAN-Partys oder LAN-Events die eigentlichen Szene-Highlights darstellen (vgl. Vogelgesang 2003).

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 – Zuhause oder bei Freunden Versuche starteten, Computer miteinander zu verbinden, um im Mehr-Spieler-Modus verfügbare Spiele auf diese Weise ans Laufen zu bringen.

Während viele sich vorher um die damit verbundenen technischen Fragen 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, wobei aber nach und nach an die Stelle des Versuchs-Irrtums-Lernens ein größeres Wissen über die unterschiedlichen Vernetzungsformen aber auch andere Neuerungen im Hard- und Softwarebereich treten. Die Gruppe wird für die Jugendlichen regelrecht zu einer Art Wissensdrehscheibe 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. Ob es sich dabei um die - vielfach aus Jugendlichen bestehenden - Organisationsteams ('Orgas') handelt oder um die als Gruppen oder Clans auftretenden Spieler, was sie auszeichnet und verbindet ist eine auf Kreativität, Können und Unverwechselbarkeit ausgerichtete Selbstdarstellung. Sichtbar wird dies zum einen durch die technische Aufrüstung des Computers ('Overclocking') und zum anderen durch seine ästhetische Umgestaltung ('Case-Modding'). Besonders findige und handwerklich begabte Spieler gehen dabei sogar so weit, dass sie die Systemkomponenten in leere Bierkisten, Koffer oder Vitrinen einbauen und den Computer auf diese Weise zum absoluten Unikat und individuell designten Gesamtkunstwerk stilisieren.

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. Hinzu kommt eine extreme Kommerzialisierung durch ein starkes Engagement der Hard- und Softwareindustrie, die in LAN-Events eine optimale Plattform sehen, um für ihre Produkte zu werben.

Dass diese Entwicklung auch Einfluss auf den Prozess des Computerspielens nehmen wird, 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 einem Sportverein recht nahe kommen.

Zunächst einmal haben auch die Spiele-Clans 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 sie 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. In täglich stundenlangen Trainingssitzungen und Taktikbesprechungen gilt es ein Können und eine Perfektion zu erreichen, die auch 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 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.

Computerspiele: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?

Aus aktuellem Anlass möchte ich noch kurz auf die Gewaltthematik im Kontext der Computerspiel-Debatte eingehen und zwar unter der Fragestellung: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Denn 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 nach dem 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), 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. Denn es handelt sich dabei um eine gruppengebundene Spiel- und Wettkampfsphäre mit hohen Selbstlern- und Selbstdarstellungsressourcen, letztlich um eine im Wesentlichen selbstorganisierte kleine jugendkulturelle Lebenswelt, deren Handlungsfelder zudem zahlreiche Anschlüsse – und Anschläge – für Spezialisierungen und Professionalisierungen bieten. Wenn die Devise der heutigen Jugend lautet: „Meine Zukunft bin ich!“ (Vogelgesang 2001), hier kann man dafür trainieren.

LAN-Partys sind aber nicht nur eine Art Lebens-Training, sondern ganz allgemein ermöglichen Computerspiele auch eine spezifische Form von Emotions-Management. Denn das Eindringen in die virtuellen Spielwelten und die Konzentration auf die Spielhandlung erzeugen hohe Spannung – und auch Entspannung. Spielen lenkt vom Alltag ab und wird bisweilen sogar zur Therapie. Vor allem die so genannten 'Abschießspiele' 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:

„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).

„Irgendwie musst du doch mit dem ganzen Mist um dich herum fertig werden, auch mal abschalten, an nichts denken, sonst hält man das nicht aus. Ich weiß, Ego-Shooter sind vielleicht nicht so das Wahre, aber ich kann da echt Aggressionen loswerden. (...) Das ist wie so 'ne Art Stress-Sauna“ (Frank, 18 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 der fiktionalen Gewalt 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/DemmlerKirchhoff 2002, S. 142).

Literatur

Ferchhoff, W.: Jugendkulturelle Individualisierungen und (Stil)Differenzierungen in den 90er Jahren. In: Ferchhoff, W./Sander, U./Vollbrecht, R. (Hrsg.): Jugendkulturen. Faszination und Ambivalenz. Weinheim/München 1995, S. 52-66.

Heitmeyer, W.: Süchtig nach Anerkennung. In: Die Zeit v. 2. Mai 2002, S. 24.

Hitzler, R.: Verführung statt Verpflichtung. Die neuen Gemeinschaften der Existenzbastler. In: Honegger, C./Hradil, S./Traxler, F. (Hrsg.): Grenzenlose Gesellschaft? Opladen 1999, S. 223-233.

Krempf, S.: Unflat Online. In: Die Zeit v. 29 Juli 1999, S. 30.

Madzia, K.: Virtuelle Gäste auf der Party. In: Der Spiegel. 42/1994, S. 98-104.

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

Opaschowski, H.W.: Generation @. Hamburg 1999.

Postman, N.: Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt a.M. 1985.

Rheingold, H.: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek 1992.

Theunert, H./Demmler, K./Kirchhoff, A.: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? In: Medien und Erziehung. 3/2002, S.138-142.

Vogelgesang, W.: Asymmetrische Wahrnehmungsstile. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation. 2/2000, S. 181-202.

Vogelgesang, W.: „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. In: Thimm, C. (Hrsg.), Soziales im Netz. Opladen/Wiesbaden 2000, S. 240-261.

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

Vogelgesang, W.: LAN-Partys. Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums. In: Hepp, A./Vogelgesang, W. (Hrsg.): Populäre Events. Opladen 2003, S. 147-182.

Zinnecker, J.: Die Gesellschaft der Altersgleichen. In: Jugendwerk der Deutschen Shell (Hg.): Jugend 81. Bd.1. Frankfurt 1982, S. 422-670.

Kontakt

Dr. Waldemar Vogelgesang

Universität Trier

FB IV - Soziologie

Universitätsring 15

54286 Trier

E-Mail: vogelges@uni-trier.de

[www://waldemar-vogelgesang.de](http://waldemar-vogelgesang.de)

