

LAN-Partys – Spiel ohne Grenzen?

Computerspiele zwischen Jugendarbeit und Jugendschutz

Das Wort LAN steht für „Local Area Network“, das heißt, es handelt sich um ein lokal begrenztes Computer-Netzwerk. Es steht also im Gegensatz zum Internet nur einer begrenzten Anzahl von Personen zur Verfügung.

LAN-Partys 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 beinahe pausenlos. Mittlerweile werden auf manchen dieser Partys weit mehr als 500 Rechner vernetzt. Auf einer der Szene-homepages (www.planetlan.de) sind für den Monat August 2002 an die 90 Party-Termine in ganz Deutschland aufgelistet.

In immer mehr Gemeindeverwaltungen gab es in den letzten Jahren Anfragen von Jugendlichen, in zunehmenden Maß aber auch von kommerziellen Veranstaltern, für die Genehmigung zur Veranstaltung einer LAN-Party. Dies führte zu verstärkten Nachfragen bei der Aktion Jugendschutz (ajs).

Entwicklung der Szene

Die Voraussetzung für die Entstehung der LAN-Szene war die Entwicklung von „Multiplayerspielen“: 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 vor fast zehn Jahren 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 sog. „Clans“, organisiert. Auf einer LAN-Party treffen sich sowohl einzelne Spieler als auch viele 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 Clanmitglied hat dann einen speziellen Aufgabenbereich. Auch im Internet gibt es Spiele-Plattformen 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 den 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 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, Hardwarunternehmen, 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. Da LAN-Partys und viele Computerspiele insbesondere seit 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 Strategiespiele. Vor allem aber erfreuen sich die 3D- oder Ego-Shooter größter Beliebtheit, bei denen es in der Regel um Jagen, Aufspüren und dann um das Erledigen des Gegners geht. Besonders bei Spielen, die in „Echtzeit“ gespielt werden, ist es reizvoller und es stellt eine größere Herausforderung dar, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen als gegen einen Computer. Ein menschlicher Spieler, der die gegnerische Figur steuert, ist unberechenbarer, flexibler, spontaner, lernfähig, etc. Zusätzlich wird der Reiz durch die Wettbewerbssituation erhöht.

Viele der Lieblingsspiele auf LAN-Partys sind auf dem Index der Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften, da sie als gewaltverherrlichend und verrohend gelten. Einige andere bewegen sich knapp unterhalb der „Indizierungsschwelle“ (z. B. Counterstrike“. Umstritten sind sie, da es in vielen dieser Spiele 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: Sie dürfen auf LAN-Partys nicht von unter 18-Jährigen gespielt werden, auch nicht mit einer Einverständnis-erklärung der Eltern. Und genau hier liegt das Problem. 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 für sie geht, sprechen sie von sportlichen Wettkämpfen (E-Sport), spielerischem Kräftenessen 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 Spiele, 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 Spielen selbst. Werden Spieler beim „Cheaten“, d. h. beim Betrügen durch den Einsatz von Hilfsprogrammen, erwischt, werden sie oder ihr Clan vom Wettbewerb ausgeschlossen und ihr Vergehen im Internet bekannt gemacht.

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 dem Gegner die Hand – im Computerspiel durch das Eingeben von „gg“ (good game) in die Tastatur.

Folgen der Indizierung

Über das Für und Wider zu diesen Computerspielen, ihren Reiz, ihre mögliche Wirkung, die Spielerszene etc. gäbe es noch vieles anzumerken und auch viele Fragen zu stellen - das führt an dieser Stelle jedoch zu weit. Fakt ist, wie bereits erwähnt, dass für Jugendliche das Spielen indizierter Spiele verboten ist. Kommerzielle LAN-Party-Veranstalter erlauben deshalb nur 18-Jährigen und älteren die Teilnahme. Dies hat zur Folge, dass vor allem die nicht-kommerziellen Veranstalter und eben auch die jüngeren Spieler sich an Gemeindeverwaltungen, Jugendämter und Jugendhäuser wenden, mit der Bitte, eine LAN-Party veranstalten zu können.

Doch auch auf einer vom örtlichen Jugendamt genehmigten Veranstaltung oder einer Jugendhausveranstaltung dürfen indizierte Spiele nicht gespielt werden. Auch nicht unter pädagogischer Aufsicht bzw. Betreuung und auch nicht mit Einverständniserklärung der Eltern.

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 einem Teil der Jugendlichen dies 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 darin, sich von 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.

Jugendkultur contra Jugendschutzrecht

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 die Auseinandersetzung mit den Jugendlichen nicht aus. Im Gegenteil: Sie ernst zu nehmen, bedeutet eben auch, mit ihnen zu streiten.

PädagogInnen müssen sich also gar nicht hinter dem Verbot indizierter Spiele verstecken, sondern es müssen Fragen gestellt werden: etwa nach der männlichen Lust an martialischen Gewalt- und Kriegsspielen, Waffen, Technik und Wettkämpfen; nach dem Kick durch blutige Action und Bilder, die auch noch möglichst nah an der realen Welt ausgerichtet sind. Fragen nach den kommerziellen Interessen der Computerspielebranche, 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 einer 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 müssen gemeinsam verbindliche Regeln ausgehandelt werden. Die Teilnehmer können diese dann mit der Anmeldung unterschreiben und akzeptieren. Beispiele finden sich auf vielen Internetseiten von jugendlichen Veranstaltern. Unverzichtbare Bestandteile sind die Einwilligung der Erziehungsberechtigten, das Verbot, indizierte Spiele zu spielen, keine Software-Piraterie und Verbreitung verbotener Datenbestände, keine Beschädigung fremder Datenanlagen etc. Es ist eine Erleichterung, wenn der Veranstalter die Spiele zur 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 Alterfreigabe erhalten. Tritt dieses Gesetz in Kraft, dann muss wie bei Filmveranstaltungen darauf geachtet werden, dass Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit nur die für ihre Altersgruppe freigegebenen Spiele spielen. Aber wie bereits angedeutet, Gesetze, Regeln oder Verbote machen die Auseinandersetzung um Inhalte nicht überflüssig.

Ursula Arbeiter
Fachreferentin für Medien
Aktion Jugendschutz (ajs)
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Stuttgart

Internetseiten:

www.planetlan.de

www.lanparty.de

www.stammkneipe.de

www.gamer-gegen-gewalt.de