



PHÄNOMEN LAN-PARTY

Susanne Eichner

Eine Halle, ausgestattet mit Tischen und Stühlen, Stromanschluss, dazu eine Menge Spielwilliger, versorgt mit eigenem Computer, Bildschirm und Kabeln. Und natürlich die entsprechende Software: Ego-Shooter wie *Serious Sam* oder *Jedi Knight*, Strategiespiele wie *Warcraft* oder *Age of Empires*, Sportspiele wie *Need for Speed* und ganz oben auf der Beliebtheitsliste die Taktik-Shooter-Modifikation *Counter Strike (dt.)*. Das sind die Ingredienzen einer LAN-Party (LAN = Local Area Network), einer Freizeitbeschäftigung, die bereits seit einigen Jahren von einer stetig wachsenden Community betrieben wird. Die Partys, die auf entsprechenden Webseiten [z. B. <http://www.lanparty.de>] aufgelistet sind, heißen LANSinn deluxe, U-LAN 4, Fusion LAN oder LPH IX. Je nach Kapazität können zwischen 30 und mehrere tausend Teilnehmer an der Party teilnehmen¹. Auf den Listen findet sich kein Wochenende, an dem nicht mehrere Partys angekündigt sind. Die Anmeldung erfolgt über die Webseiten der Partyorganisatoren, bezahlt wird im Voraus (zwischen 5,00 und 20,00 Euro), was eine bequeme Onlineplatzreservierung ermöglicht. Meist sorgen die Organisatoren der zwei- bis dreitägigen Veranstaltungen auch für Schlafsäle und preisgünstiges Catering – größte Herausforderung ist jedoch immer die reibungslose Vernetzung und Stromversorgung der Teilnehmer.

Steht das Netzwerk, geht die Party los: nicht mit Musik und Alkohol, sondern mit lärmhemmenden Kopfhörern und Mineralwasser für optimale Konzentration. Denn LAN-Party bedeutet in erster Linie Wettkampf. Teilnehmende sind neben Einzelkämpfern Teams, die sich in „Clans“ formieren und mit klingenden Namen wie „Masta of Desasta“ oder „Evil Selection Clan“ um die besten Plätze konkurrieren. In High-Speed-Netzwerken können inzwischen bis zu 64 Teams à 4 Spielern an ein und demselben Spiel teilhaben². Inzwischen existieren auch Game-Ligues wie die *World Wide Championship of LAN Gaming (WWCL)* [<http://www.wwcl.net>], die einen internationalen Vergleich der Spieler und Clans ermöglichen. Jede LAN-Party, die gewisse Mindestvoraussetzungen erfüllt, kann ihre Wettbewerbsergebnisse in der WWCL eintragen. Zum Ende jeder Saison finden die finalen internationalen Wettkämpfe statt, die mit immer höher dotierten Preisen aufwarten. Einer der Höhepunkte der weltweiten Spielerszene sind die *World Cyber Games* in Korea vom 28. Oktober – 3. November 2002 mit den Disziplinen *Age of Kings*, *Counter Strike*, *FIFA WM 2002* und *Starcrafts*.

Das beschriebene Szenario, das in seiner Struktur eher der Fußballbundesliga ähnelt als dem Produkt sonderlicher Computer-Nerds, weist zwei Besonderheiten auf:

Zum einen organisiert sich die Community größtenteils in Eigeninitiative³, zum anderen sind die Organisatoren keine professionellen Netzwerktechniker, sondern zu meist noch jugendliche Spieler. Welche Anziehungskraft bergen die LAN-Partys, deren aktive Anhängerschaft in Deutschland inzwischen auf bis zu 500.000 Personen geschätzt wird?

Gängige Vorbehalte gegenüber „Vielspielern“, denen oftmals mangelnde soziale Kompetenz unterstellt wird, scheinen durch das Bedürfnis nach realen Zusammenkünften widerlegt. Doch warum nehmen so viele Anhänger der LAN-Szene die beschwerlichen Anfahrten für etwas auf sich, was die heimatische Flatrate-Connection weltweit und bequemer bietet?

Einige Hintergründe gilt es aufzuzeichnen, um das populäre Phänomen LAN näher zu beleuchten.

Geschichte der Multi-Player-Spiele

Die ersten Multi-Player-fähigen Spiele sind fast so alt wie die Geschichte der Computerspiele selbst. Bereits 1972 schrieb Willi Growth der erste Textabenteuer *Adventure*, auch bekannt unter dem Namen *Advent* oder *Colossal Caves*, das schnell große Popularität erlangte. Das an das Fantasy-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* angelehnte Spiel beschreibt rein textbasiert dunkle Höhlenlabyrinth, die „Colossal Caves“, bei deren Erforschung die Spieler so viele Schätze wie möglich einsammeln müssen. Aufbauend auf diesem Prinzip entwickelte Roy Trubshaw einige Jahre später die „Multi-User“-Abenteuerwelt *MUD*, die mehreren Spielern gleichzeitigen Zugriff gewährt. Die Spieler verfügen dabei über begrenzte Interaktionsmöglichkeiten und können ein einfaches Chatsystem zur Verständigung und Verhandlung des Spielgeschehens nutzen. *MUD* demonstrierte schon damals das revolutionäre Prinzip, dessen sich heute unzählige Spiele bedienen: Mehrere Spieler können gleichzeitig auf dasselbe Datenmaterial zugreifen, die virtuelle Umgebung reagiert jedoch individuell, den jeweiligen Aktionen der einzelnen Spieler entsprechend. Aufbauend auf dem Originalcode des ersten *MUDs* entstand bis heute eine Vielzahl von Variationen, die jeweils über neue Optionen und Fähigkeiten für die wachsende Spieleranzahl verfügen. Die Beliebtheit der Multi-User-*Dungeons* war schon damals wegweisend für den aktuellen Entwicklungstrend hin zu den heutigen netzwerkfähigen Multi-Player-Spielen.

In der modernen grafischen Virtualität war es das von id-software 1993 gelaunchte Spiel *Doom*, welches die Ablösung des überholten *Adventures* kennzeichnete und gleichzeitig PC-Computerspiele als Massenware einführte⁴. *Doom* vereinte mehrere entscheidende Aspekte: Zum einen war eine „Trial“-Version schon vor endgülti-

ger Fertigstellung des Spiels über das Internet kostenlos abrufbar. Dadurch hatten die Spieler die Möglichkeit, durch Kommentare und Verbesserungsvorschläge selbst wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung des Spiels zu nehmen. Weiter stellte das ästhetische Konzept von *Doom* einen Durchbruch dar, indem die „first-person-perspective“ – ähnlich der subjektiven Perspektive beim Film – einen neuen Status quo der Computerspielästhetik definierte⁵. Die Spielfigur als solche ist nicht mehr sichtbar. Der Spieler wird gleichsam zur Spielfigur, sichtbar ist nur noch das schwenkbare Ende der Waffe.

Entscheidende Komponente neben dem userfreundlichen Marketingkonzept sowie der trendsetzenden Grafik und Ich-Perspektive war der bereits integrierte Multi-Player-Modus. Er ermöglichte es mehreren Spielern gleichzeitig, an demselben Spiel teilzuhaben. Die technische Umsetzung wird dadurch gewährleistet, dass die Hauptmenge der Daten via CD-ROM bzw. Download auf dem jeweiligen Computer bereits installiert ist. Lediglich kleine Befehle werden an die Computer der Mitspieler weitergegeben, welche für die Umsetzung der jeweiligen Spieleraktion in Echtzeit vor Ort sorgen.

Der Offline-Modus dient so vorrangig als Trainingslevel, auf dem die notwendige Spielfertigkeit erworben werden kann, um im Multi-Player-Modus gegen „echte“ Gegner antreten zu können. Dabei erkannten nicht nur die Entwickler von Ego-Shootern das Potential des Vielspielermodus. Das nicht minder beliebte Genre der Role Playing Games (RPGs), vertreten durch Spiele wie *Diablo* oder *Dungeon Siege*, aber auch Sportspiele wie *Need for Speed* bieten inzwischen entsprechende Funktionen in ihren Programmen an. Die Implementierung eines Multi-Player-Modus findet zunehmend Verbreitung.

Gemeinsam spielen statt alleine „daddeln“

Der Multi-Player-Modus ist also weniger eine technologisch forcierte Entwicklung als Ausdruck des Spielerbedürfnisses, nicht nur alleine zu „daddeln“. Die Foren und Chats, die in der Regel an offizielle Spielseiten angeschlossen sind, sowie die zahlreichen eigengestalteten Community-Webseiten unterstreichen dies. Bei Computerspielen steht laut der Aussage vieler Spieler die kommunikative Komponente oftmals im Vordergrund: „Bei Computerspielen, da ist alles kommunikativ, ich sag auch immer, man spielt miteinander und nicht gegeneinander“, argumentiert ein LAN-Spieler im Gespräch mit dem SWR-Jugendprogramm „DASDING“ [<http://www.kreidestriche.de>].

Der Idee, ortsunabhängig mehrere Spieler via Internet an einem Spiel teilhaben zu lassen, stehen im praktischen Leben jedoch die determinierenden Elemente wie Schnelligkeit der Datenübertragung sowie deren Kosten gegenüber. Selbst eine DSL-Flatrate garantiert kein

Anmerkungen:

1 LAN-Partys mit bis zu 200 Teilnehmern sind am weitesten verbreitet. Größere Events können zwischen 500 und 1.000 Teilnehmer bewältigen. In Norwegen fand vom 3.– 6. Oktober 2002 in Lilleström der Osolan mit 4.600 Teilnehmern statt [<http://www.nwt.no/osolan-eng>]. Doch auch private Events mit 10–20 Teilnehmern sind bei der Community sehr beliebt.

2 Wired News, 15. August 2002 [<http://www.wired.com/news/print/0,1294,54484,00.html>].

3 In den USA werden LAN-Partys oftmals von der Spielindustrie mitinitiiert. Im August 2002 fand mit Quakecon eine der größten US-amerikanischen LAN-Partys statt. Die beiden Hauptpreise waren mit insgesamt \$100.000 dotiert, Sponsoren wie Activision, ATI oder ADM stellten ihre neuesten Spielprodukte vor.

4 Das Computerspielen zu zweit war im begrenzten Ausmaß auch bei Spielkonsolen und Spielhallenautomaten möglich, indem sich zwei Spieler entweder abwechseln mussten oder beispielsweise Autorennen über einen Splitscreen gemeinsam bestreiten konnten.

5 Schon frühere Spiele wie *Battlezone* (1983, Atarisoft) nutzten die „first-person-perspective“, waren jedoch aufgrund der noch unterentwickelten grafischen Darstellung und Rechenleistung nicht richtungweisend.

ruckelfreies und echtzeitig übertragenes Spielgeschehen. Zudem möchten die Spieler sich trotz Attraktivität einer telepräsenten Netzfreundschaft oft irgendwann persönlich kennen lernen. Oftmals haben mehrere Spieler als Spielgruppe, dem „Clan“, schon viele Spiele gemeinsam bestritten, ohne sich je gesehen zu haben. Da feierabendliche Spielsessions im Büro nicht immer willkommen sind und viele der Spieler aufgrund ihres Alters keinen Zugang zu entsprechenden Netzwerken haben, entstanden die ersten LAN-Partys.

Die Vorteile eines LANs gegenüber der Internetvernetzung sind dabei offensichtlich: Das Netzwerk kann mit Kabelverbindungen erstellt werden, die in ihrer Übertragungsratenrate der des Internets weit überlegen sind. Hundertfach höhere Übertragungsraten können so erreicht werden und garantieren Spielgenuss pur. Was für viele der Teilnehmer jedoch wichtiger ist: LAN-Partys unterstreichen den sozialen Aspekt. Zwar herrscht in den Spielräumen meist striktes Kopfhörergebot, um die konzentrierten Spieler nicht von ihrem Tun abzulenken, doch ermöglicht das Event, das sich meist über mehrere Tage und Nächte hinzieht, genug Gelegenheit für Gespräche.

Bei denjenigen Spielen, die auf LAN-Partys besonders beliebt sind, lässt sich diejenige Komponente als besonders dominant extrahieren, die auch im Sport die motivierende ist – der Wettkampf. Der besondere Reiz, den Computerspiele dadurch ausüben, dass sie bei Beherrschung des Spiels ein lustvolles Kontrollgefühl, das Gefühl einer positiven Erledigungsmacht erzeugen – gepaart mit dem rauschhaften Zustand zwischen äußerster Anspannung und erleichterter Entspannung –, wird in der Gemeinschaft mit anderen noch um die Komponente des sportlichen Wettstreits erweitert. Das Bedürfnis nach sozialer Anerkennung drückt sich dabei nicht nur im siegesorientierten Wettstreit aus. Das Organisieren der LAN-Partys, die dafür benötigte Kompetenz im Umgang mit Technik und Menschen sowie das „Dabeisein“ vermitteln positive Erfolgserlebnisse jenseits des Bildschirms.

Engagement zeigte die Spieler-Community auch bei der Medienwirkungsdebatte, die nach dem Amoklauf von Erfurt verstärkt in den Medien aufgegriffen wurde. Aktionen wie „Gamer gegen Terror“ wollen die friedliche Community in der Öffentlichkeit bekannt machen. So konnten die Spieler durchsetzen, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vor ihrem Indizierungsentscheid über das Spiel *Counter Strike* zwei Spieler zu Wort kommen ließ, die das Spiel selbst vorstellten [PC-Welt, 06. Mai 2002, <http://www.pcwelt.de>]. Viele der LAN-Partys verpflichten sich zudem freiwillig zu Alterskontrollen und gestatten den Eintritt erst ab 18 Jahren oder mit schriftlicher Erlaubnis der Eltern. Die Teilnahme unter 16 Jahren ist auf den meisten Events strikt untersagt.

Von oben nach unten:
Schroet Kommando, *Doom*,
Counter Strike, *Age of Empires*, *Serious Sam*.



Welcome to the Homepage of Clan Schroet Kommando



Gleichberechtigtes Schießen?

Nicht nur Gewaltwirkungsdebatten stehen bei der Auseinandersetzung mit Computerspielen auf der Agenda. Auffällig ist das Missverhältnis zwischen männlichen und weiblichen Computerspielern. Denn obwohl es inzwischen selbst bei den bei Jungen und Männern besonders beliebten Ego-Shootern bereits eigene Frauencfans wie die „Revolutionary Girls“ oder „Clan Roses“ gibt, sind Spielerinnen auf LAN-Partys deutlich in der Unterzahl. Da Computerspiele in mehrfacher Hinsicht kompetenzfördernd wirken – die spielerische Auseinandersetzung mit dem Medium Computer nimmt Berührungängste und vermittelt Basiswissen –, sollte der Zugang auch für Mädchen und junge Frauen gefördert werden: Spiel an sich ist gekennzeichnet durch einen „So-tun-als-ob“-Modus, der ein Experimentierfeld bietet, auf dem Handlungen probeweise ausagiert werden können. Der Computer als Simulationsmaschine ist in der Lage, Experimentierwelten visuell darzustellen. Computerspiele sind somit Modellwelten, sie zu spielen bedeutet, im Rollenspiel eigene Handlungsschemata zu überprüfen. In einer vernetzten Umgebung mit anderen im Team zu spielen (wie bei *Counter Strike*), ist eine komplexe Variante des spielerischen Erprobens sozialer Kompetenzen.

Eine weitere Komponente liegt im Erlangen von technischer Kompetenz. Sei es die Installation der entsprechenden Software, das „Tunen“ der eigenen Computer oder die komplexe Planung und Durchführung einer LAN-Party – all dies verhilft den Spielern zu technischem Können, welches nicht selten auch beruflich eingesetzt werden kann.

Schließlich ist auch die offene Struktur vieler Multi-Player-Spiele, die es den Spielern erlaubt, durch Modifikationen des Basiscodes eigene Welten und Spielfiguren zu kreieren, kreative Komponente des „angewandten“ Computerspielens.

Um der Verfestigung geschlechtsspezifischer Kompetenzen entgegenzuwirken, versuchen zahlreiche Initiativen, Mädchen und Frauen für Sachen rund um den Computer zu begeistern. Das Frauen-Onlineportal LizzyNet [<http://www.lizzynet.de>], Teil der Initiative „Schulen ans Netz e.V.“, beteiligt sich beispielsweise zusammen mit der Computer-Lernplattform YoungUser an LAN-Partys für Mädchen. Auf gängige Ego-Shooter wird dabei verzichtet, da viele der Interessierten unter 16 Jahre alt sind. Gespielt wurde *Zanzarah*, ein Action-RPG mit der Protagonistin Amy, die mit einem schlagkräftigen Team von Feen Welten rettet. Teilnehmerinnen der LAN-Party waren ca. 100 Mädchen, die in acht Teams gegeneinander antraten. Da die Spielerinnen teilweise noch keine Erfahrungen mit LAN-Spielen gesammelt hatten, war die Veranstaltung mit einem Technikworkshop und mit Trainingsspielen im Einzel-Player-Modus verbunden. Während auf einer gewöhnlichen LAN-Party das Netzwerk

bereits vorhanden ist und nur die getunten Computer mitgebracht werden, lernten die jungen Nutzerinnen bei LizzyNet auch das Aufbauen des Netzwerks zwischen der von den Veranstaltern gestellten Hardware. Aus logistischen Gründen musste dabei auf ein großes LAN verzichtet werden, die acht Teams formierten sich bundesweit und traten via Internet gegeneinander an.

Aktionen wie die Lizzy-LAN-Party ermöglichen es Mädchen und jungen Frauen, Hemmungen gegenüber Computertechnik abzubauen – ein wichtiges Anliegen in Anbetracht der Tatsache, dass der Computer eine nicht mehr wegzudenkende Komponente des Lern- und Berufsalltags darstellt. Anwendungs- und Technikkompetenz erschließen sich schlussendlich am besten im Spiel.

Dass die LAN-Szene auch ohne institutionelle Initiative immer mehr Frauen anlockt, zeigt sich durch die zahlreichen Community-Webseiten der einschlägigen Spiele, die unter Rubriken wie „Women’s Forum“ zahlreiche Frauencfans auflisten. Die Zockerinnen gründen immer häufiger ihre eigenen Frauencfans und treffen sich zu Turnieren auf LAN-Partys. Die Computerszene als Subkultur der Nerds und Geeks hat ausgedient. Computerspiele als legitime Freizeitbeschäftigung sind auf dem Weg, den Mainstream zu erobern.

Susanne Eichner ist nach einem Studium der Cultural Studies und Media Studies in England sowie einem Studium der AV-Medienwissenschaften wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“, Potsdam-Babelsberg.

Links zum Thema:

www.planetlan.de
www.lanparty.com
www.wycl.net
www.worldcybergames.com
www.quakecon.org
www.lizzynet.de
www.younguser.com
www.planetquake.com/qwf/qwf.html