

## Computerspielen auf LAN-Partys

Jugendliche, die sich zum gemeinschaftlichen Computerspielen auf LAN-Partys treffen, kommunizieren nahezu ununterbrochen. Dabei werden nicht nur das konkrete Spiel betreffende Aspekte behandelt: Vom Gespräch über Spieltaktiken, dem Aushandeln neuer Spielregeln über Privatgespräche und die Pizzabestellung unterhalten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ca. 99% der verfügbaren Zeit miteinander. Das hat Judith Ackermann in einer experimentellen Studie mit drei Gruppen Jugendlicher herausgefunden und widerlegt damit gründlich das Vorurteil des isolierten, vereinsamten Computerspielers. Daneben steht in der Studie besonders die Funktion von Kommunikation als Aneignungsprozess im Fokus des Interesses. In einer quantitativen Themenfrequenzanalyse wurden die Themen kategorisiert, die von den Jugendlichen verhandelt werden (z. B. „spielimmanent“, „Datenaustausch“, „ohne Situationsbezug“ oder „Spielrückschau“). Mithilfe der ethnomethodologischen Konversationsanalyse wurden die Kommunikationsaktivitäten zudem auch qualitativ analysiert. So entsteht ein differenziertes Bild der vielschichtigen Kommunikation, die den Computerspielprozess – sowohl face-to-face als auch medial vermittelt – begleitet. Eine wichtige Besonderheit ist dabei zweifelsohne, dass bei LAN-Partys besonders in der prämedialen Phase, also bevor das Spiel überhaupt beginnen kann, „organisierende Sprechhandlungen“ (S. 325) gefordert sind. Die Jugendlichen müssen nicht nur den Aufbau der Technik bewälti-

gen, sie müssen sich darüber hinaus auf die Spielauswahl und die gemeinschaftlichen Spielregeln einigen, sie nehmen also „medienverändernde“ und „medienerklärende Sprechhandlungen“ (S. 326) vor. Dabei kommt es zu verschiedenen gruppenspezifischen Prozessen, die bereits etablierte Gruppenstrukturen aufbrechen und so ein integratives Potenzial entfalten können. Dies zeigte sich beispielsweise anhand von zwei unerfahrenen Spielerinnen, die zufällig eine Spielsequenz als Gruppenbeste meisterten und von den erfahreneren Spielerinnen gelobt wurden. Im weiteren Verlauf wurde ihnen nun ein Expertenstatus zugesprochen, der sie vom „Außenreiterstatus“ in die Mitte der Gruppe transportierte. Durch die Anordnung der Studie lassen sich auch geschlechtsspezifische Unterschiede erfassen. Um dem Umstand der männlich dominierten LAN-Szene Rechnung zu tragen, wurden die Jugendlichen in eine männliche, eine weibliche und eine gemischte Gruppe aufgeteilt. Bekannte Geschlechterstereotype finden hier ihre Bestätigung – beispielsweise holen sich die Jungen bei technischen Problemen keine Hilfe, während dies von den Mädchen bereits im Vorfeld mitgedacht wird; auch werden Jungen allgemein als technikkompetenter eingeschätzt als Mädchen. Innerhalb der gemischten Gruppe ließ sich zudem beobachten, dass Mädchen die Hilfe der Jungen gerne in Anspruch nehmen und diesen so zu einer gesteigerten Selbsteinschätzung ihrer Technikkompetenz verhelfen, während sie selbst ihr Technik-Know-how nicht erweitern. In der reinen Mädchengruppe hingegen fanden die Mädchen eigenständig

Lösungen der technischen Probleme. Interessant sind jedoch vor allem die unerwarteten Beobachtungen. So stellt die Autorin mithilfe der Konversationsanalyse fest, dass sich die Jungen in ihrem Kommunikationsstil eher den Mädchen anpassen, diese also den Gesprächsstil dominierten, was der Annahme der etablierten Arbeitsteilung von Kommunikation und der Orientierung an der männlichen Norm (vgl. S. 150 ff.) widerspricht. Über die konkreten Ergebnisse der Studie hinaus ist auch der umfangreiche Theorieanteil hervorzuheben. Die Autorin nähert sich über eine phänomenologische Betrachtung des Spiels und die eingehende Betrachtung von Kommunikation ihrem Untersuchungsgegenstand – der Kommunikation auf LAN-Partys – an. Detailliert werden dabei verschiedene Spielsituationen und Nutzungsformen, Jugendsprache, die sprachliche Konstruktion von Geschlecht oder das Konzept der Aneignung ausgearbeitet. Dadurch gewinnen die anschließenden Beobachtungen an Gehalt. Wenn auch das Fazit nicht mehr alle vorher aufgezeigten Hinweise aufgreift, tut dies der Argumentation keinen Abbruch, und der Autorin gelingt eine differenzierte Betrachtung von Computerspielaneignung. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass LAN-Partys ihre medienpädagogische Relevanz vor allem durch zweierlei erhalten: durch ihr integratives Potenzial und durch die Möglichkeit, die eigenen kommunikativen und technischen Kompetenzen, motiviert durch das gemeinsame Ziel des Spielens, zu erweitern.

Susanne Eichner



**Judith Ackermann:** *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken.* Berlin 2011: LIT Verlag. 365 Seiten, 29,90 Euro