

LAN- PARTYS. GEMEINSAM EINZELN SEIN EINE EXEM- PLARISCHE KONSTELLATION, IN DER SICH POPULÄRE KULTUR EREIGNET

»Local Area Networks« (LAN) ermöglichen die Verbindung mehrerer PCs, um Computerspiele im Multiplayer-Modus zu spielen. Anders als bei früheren Spielen erlaubte der neue Modus nicht nur das einsame Spiel gegen den Computer. Von nun an gab es auch die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen gegen gegnerische Teams zu spielen (*Cooperative Mode*). Zu diesem Zweck traf man sich zur »Netzwerksession« mit Freunden. Bald kam man darauf, sogenannte LAN-Partys zu veranstalten, zu denen Hunderte junge Leute sich in Turnhallen und Gemeindezentren trafen. Jeder brachte seinen eigenen PC mit, alle wurden in oft mühevoller Kleinstarbeit miteinander vernetzt und los ging es: Häufig spielte man über ein gesamtes Wochenende hinweg und fühlte sich bald wie auf einer Party, mit Pizza, Quatsch und Cola, aber meist ohne Alkohol.

Trotz ihres friedlichen Charakters wurden die LAN-Partys und vor allem ihre Computerspiele vielfach angegriffen und verteufelt: wegen der Darstellung von Gewalt, wegen ihres Suchtfaktors, wegen ihrer potenziell jugendgefährdenden Wirkung.¹ Man hatte wohl Angst, die Kultur, wie man sie kannte, würde sich verändern; und das tat sie auch, aber anders als gedacht.

Kurze Geschichte der LAN-Party: vom Elternkeller in die Maschinenhalle

Das Internet – Mitte der 1990er praktisch nur als »dial up« per Modem über die Telefonleitung verfügbar – bot sich für das gemeinsame Spielen nicht an: Die sogenannte »ping rate«, also die Zeit, die es braucht, bis ein Tastendruck ein Geschehen auf dem Bildschirm des anderen auslöst, war viel zu langsam, um ein flüssiges Spiel zu erlauben – und etwaige Telefongebühren zu hoch, um lange im Netz zu bleiben. Ab etwa 1997 begannen begeisterte Spieler größere Zusammenkünfte öffentlich zu organisieren. Zur Darkbreed '98 schrieb ein Besucher auf seiner persönlichen Webseite: »Bei der Darkbreed handelte es sich um eine Netzwerkparty, bei der über 150 Leute mitmachten. Es wurden Preise im Wert von einigen tausend Mark unter die Leute gebracht. Und zwar gab es bei Spielen wie *Quake (I+II)*, *Carmageddon*, *Moto Racer* für die Sieger Grafik-, Sound- und ISDNkarten, Prozessoren und Spiele.« Zwar gewann dieser Besucher nichts: »Aber es war auch so ein geiles Wochenende. Es gab massenhaft saugbares Material, wir zockten bis zu Umfallen und amüsierten uns im Auto (nicht was ihr denkt, ihr Ferkel!).«²

155

- 1) Kaspar Maase weist auf die Kontinuität der Anschuldigungen gegenüber neuen Medien hin, siehe *Die Kinder der Massenkultur. Kontroversen um Schmutz und Schund seit dem Kaiserreich*, Frankfurt am Main 2012, S. 12–13
- 2) falcoon, »Darkbreed '98«, <http://home.arcor.de/falcoon/ncgg/special.htm> (8. 8. 2016)



Screenshot aus *Duke Nukem 3D*: Cheerleaders, Aliens und Waffen

Die Netzwerkparty verband also den spielerischen Umgang mit elektronischen Datenverarbeitungsgeräten mit dem Gemeinschaftserlebnis einer Party. Neben dem Spielen und dem Spaß sorgten aber zunehmend auch mögliche Wettbewerbsgewinne von Sponsoren für Anziehungskraft, und eben »massenhaft saugbares Material«. »Das Netzwerk dient auch anderen Zwecken«, bemerkte die Computerzeitschrift *Chip* im Oktober 2000: »Unmengen von Spielen, Filmen und MP3-Dateien finden den Weg auf die Festplatten – um dann auf CD verewigt zu werden. Fast jeder PC verfügt über einen CD-Brenner, und Stapel von Rohlingen auf den Tischen lassen die Dimension der getauschten Datenmengen erahnen.«³

Bald überboten sich die Veranstalter: Anfang 1999 fand in Darmstadt eine LAN-Party mit 600 Teilnehmern statt, zu diesem Zeitpunkt Europas größtes Netzwerkevent; im Sommer 1999 kamen fast 800 Besucher in die Stadthalle Hagen zur *gXp: Episode 2*; Ende 1999 nahmen in Duisburg 1600 Spieler am *Gamers' Gathering*-Event teil.⁴ Einen Höhepunkt erreichte die Begeisterung für LAN-Partys wohl etwa 2001 mit mehr als 2000 öffentlichen Partys⁵ und geschätzten 200.000 Teilnehmern – und einigen wenigen Teilnehmerinnen. Im Juni 2002 diagnostizierte bzw. prophezeite einer der *lanparty.de*-Macher dann aber »Das große Lanpartysterben«.⁶ Die Gründe: 1. Professionalisierung der Computerspielszene und Kommerzialisierung der Events zerstören den intimen Partycharakter der Veranstaltungen; 2. die zunehmende Verbreitung von Breitband-Internet ermöglicht Multiplayer-Spiel auch online und erlaubt den Austausch von Daten auch von zu Hause aus; 3. Erfurt.⁷

- 3) M. Schmidt, »LAN-Partys. Schlaflose Jagd im Netz«, *CHIP* 10 (2002), S. 148–152, hier S. 150; s. Marc Fetscherin u. a., »Gaming or Sharing at LAN-Parties: What is going on?« in: *Proceedings of the First International Conference On Automated Production of Cross Media Content for Multi-Channel Distribution*, Paolo Nesi et al. (Hg.), *IEEE Computer Society Press*, Florenz 2005, S. 179–86
- 4) Die Reihe »Meilensteine der Lanpartygeschichte« stellt die genannten Events auf *lanparty.de* vor, <http://www.lanparty.de/articles/104/> (aufgerufen am 4. August 2016)
- 5) Laut Statistik von PlanetLan, abgedruckt in Klaus-Peter Kerbursk, Marcel Rosenbach und Klaus Werle, »Massaker mit Sponsoren«, *Der Spiegel* 19 (2002), S. 224–26
- 6) Marc Hoffrichter, »Das große Lanpartysterben«, *lanparty.de*, veröffentlicht am 6. 6. 2002, <http://www.lanparty.de/articles/275/> (8. 8. 2016)
- 7) Am 26. April 2002 erschoss ein 19-jähriger ehemaliger Schüler am Gutenberg-Gymnasium Erfurt insgesamt 16 Personen.



Fragnight 1999: Amerikanisch-martialische Ankündigung (oben), deutsch-geordnetes Netzwerk (unten)

Nicht nur die Organisation der Partys wurde professioneller, auch die Spieler professionalisierten sich. Im Juni 2002 bemängelte ein User auf *lanparty.de*, dass der Anteil der »Pro/Semipro gamer« auf LAN-Partys ein problematisches Niveau erreicht hatte: Diese »spielen das Turnier, und fahren dann nach Hause«⁸ – von gemeinsamer Party keine Spur. »Die Zeiten, in denen LAN-Partys mit über 100 Zockern eine Sensation und Online-Ligen nur etwas für Langzeitstudenten waren, sind längst vorbei. Heute sind Netzwerkwettbewerbe mit über 1.000 Teilnehmern, mehrklassige Online-Ligen und fünfstellige Preisgelder keine Seltenheit mehr. Schlagworte wie »Electronic Sports« und »Pro-Gaming« machen die Runde in der Spieler-Community«, berichtete *PC Action* schon Ende 2000.⁹ Viele Spieler waren inzwischen in sogenannten Clans organisiert, die sich in Turnieren und Ligen mit anderen messen wollten; 1997 wurde die Deutsche Clan Liga (*DECL*) gegründet, die einen solchen Wettbewerb organisierte. Die LAN-Party bot dafür die Infrastruktur, war aber nicht länger als Erlebnis selbst interessant. Einer der Organisatoren des oben genannten *Gamers' Gathering* entwickelte das Computerspielen dann auch zum elektronischen Zuschauersport: Bald kämpften allein die besten Spieler gegeneinander, professionell organisiert in internationalen Ligen; die meisten schauten dann nur noch zu, übers Internet, im Fernsehen und auf Großbildleinwänden bei Megaevents.¹⁰

Zugleich stellten die Sponsoren der Partys, ohne die Veranstaltungen mit mehreren Hundert Spielern nicht mehr möglich waren, neue Ansprüche: »Die Voraussetzung für den Handel sind saubere Partys«, behauptete zumindest das *Manager Magazin*.¹¹ So wurde zunehmend gegen (illegalen) Datenaustausch auf Partys vorgegangen und der Jugendschutz mehr oder weniger streng eingehalten, da viele Spiele nur für über 18-Jährige zugelassen waren; gerade diejenigen, die auf LAN-Partys elterlicher und anderer Überwachung entgehen wollten, wird das nicht gefallen haben: »Viele begeisterte Spieler stehen diesen Tendenzen sehr kritisch gegenüber. Für sie ist das kollektive Daddeln ein Freizeitvergnügen, bei dem der gemeinsame Spaß im

- 8) hase51, »Kommentar zu »Das große LANpartysterben«, *lanparty.de*, veröffentlicht am 11. 6. 2002, <http://www.lanparty.de/board/4,14,2369,1.html> (8. 8. 2016)
- 9) »Sportstars von morgen?«, *PC Action* 12 (2000), S. 34–35
- 10) Georg Räch im Interview mit Jens Hilgers, »Die Höhen und Tiefen von E-Sports-Urgestein Jens Hilgers«, *Gründerszene*, veröffentlicht am 11. 8. 2015, <https://www.gruenderszene.de/allgemein/e-sports-jens-hilgers-interview> (19. 10. 2016)
- 11) Telser, »LAN-Partys: Die Kunst des »E-Sports«

Vordergrund steht«, so die Computerzeitschrift *c't*.¹² Und doch: »Im letzten Gefecht der Subkultur mit dem realen Kommerz hätten die virtuell trainierten Jugendlichen keine Chance«, bedauerte eine konsumkritisch gestimmte *FAZ*.¹³

Mit der zunehmenden Verbreitung von Breitband-Internet entdeckten viele Spieler ohne professionelle Ansprüche ohnehin die *MMORPGs* (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) für sich: Spiele wie *Everquest* (1999), *Final Fantasy XI* (2002) oder *World of Warcraft* (2004) erlauben es Hunderttausenden von Spielern gleichzeitig online gegeneinander anzutreten. Solche Spielwelten erlauben jederzeit Zugang, man kann seine Spielfigur bewegen oder ruhen lassen; notwendig war nicht mehr das mühsam koordinierte Zusammenbringen eigener, leistungsstarker PCs, sondern allein ein Internetzugang, der zudem geringere Ansprüche an Übertragungsgeschwindigkeiten erfüllen musste; die Komplexität des Spiels wurde durch die Serverleistungen der Spieleanbieter garantiert, nicht durch eigene Prozessorleistung. Soziale Netzwerke wie *MySpace* (2003), *Facebook* (2004) oder *StudiVZ* (2005) verlagerten zudem zentrale Funktionen der LAN-Party wie etwa Freundschaftspflege, Anerkennung und Informationsaustausch ins Internet; Tauschbörsen wie *Napster* (1999) ermöglichten Online-Datenaustausch. Zu Hause setzten sich zunehmend Konsolen wie die PS2 (2000) oder die Xbox (2002) durch, die als Hardware für actionreiche Videospiele den klassischen PC überholten.

160

Die Gewalt der Medien

Neben der zunehmenden Kommerzialisierung der LAN-Partys und der Konkurrenz durch schneller werdendes Internet erkannte der Bericht über »Das große LANpartysterben« vor allem ein Problem: »Erfurt«. Stetig wiederkehrender Topos der Berichterstattung in den Mainstream-Medien war die (illusionäre) Verkennung: »Mit dem Maschinengewehr im Anschlag läuft ›Pink‹ über einen Platz, klettert auf einen Container und erschießt zwei Terroristen vor einem Stollen.«¹⁴ »Eine Schrotflinte wird abgefeuert, automatische Waffen knattern ... In der Mensa der Fachhochschule Recklinghausen beteiligen sich über einhundert Menschen an dem gefährlichen und nervenaufreibenden Treiben.«¹⁵ »Wardog hat ein Problem. Ringsum sind hohe Wände,

12) Holger Bleich und Jürgen Kuri, »Daddel-Kollektive«, *c't* 2 (2000), S. 116–23

13) Sonja Zerki, »Zu Tausenden zocken sie die Nächte durch«, *FAZ*, 3. 4. 2001

14) Christiansen, »Das große Beben«



vorn blickt er in die Mündung einer Maschinenpistole, hinter ihm faucht ein Flammenwerfer.«¹⁶ So beginnen drei Artikel zum Thema LAN-Party im *Spiegel* bzw. auf *Spiegel-Online* aus den Jahren 2000, 2001 und 2002. Nichts deutet zunächst darauf hin, dass es sich hier nicht um die Beschreibung eines realen Geschehens handelt. Doch gleich werden die *Spiegel*-Leserinnen und -Leser darüber aufgeklärt, dass es sich nur um virtuelle Vorfälle handelt, denen eine weitaus profanere »echte« Realität gegenübersteht: »Pink« ist raus aus der virtuellen Welt und sinkt erschöpft in seinen Stuhl zurück. Um ihn herum klappern die Tastaturen in der Thüringenhalle in Erfurt, spärlich beleuchtet vom fahlen Licht der fast 800 Monitore.«¹⁷ Suggestiert wird, dass der gemeine, jugendlich-unerfahrene Computerspieler die Unterscheidung zwischen virtueller Welt und »richtigem Leben« nicht so leicht zu treffen weiß wie die (z. B. durch den *Spiegel*) aufgeklärte Leserschaft.

Seit 1999 berichtet wurde, dass die beiden Täter des Schulmassakers an der Columbine High School häufig Computerspiele wie *Doom* oder *Duke Nukem* spielten, standen gerade die sogenannten »Ego-Shooter« im Verdacht, Gewalttaten zu provozieren. Im März 2000 brachte das Pro7-Format *Die Reporter* einen Beitrag unter dem Titel »Schlachtfeld PC – brutale Computerspiele und die Folgen«; im Mai 2000 sendete *Arte* einen Themenabend zur Frage, »Digital spielen – Analog morden?«; Ende Juli 2000 berichtet der »Report Mainz« (ARD) über »LAN-Parties – Mord am Computer«. Spätestens seit im April 2002 bekannt wurde, dass auch der Amokläufer von Erfurt »First-Person-Shooter« wie *Half-Life* spielte, standen endgültig »junge Leute, die sich für blutrünstige Ballerspiele begeistern, unter Generalverdacht«¹⁸: unter dem Verdacht, nicht »zwischen Fiktion und Wirklichkeit unterscheiden zu können«, so *Spiegel Online*.¹⁹ Die Befürchtung: Mit Fun am Computer härteten sich die Spieler für den echten Kampf.²⁰ Der Computerspieler wurde in den meisten

15) Michael Voregger, »LAN-Partys und Ego-Shooter: Ende der Anstandspause«, *Spiegel Online*, veröffentlicht am 9. 11. 2001, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/lan-partys-und-ego-shooter-ende-der-anstandspause-a-166821.html> (2. 8. 2016)

16) Kerbursk, Rosenbach und Werle, »Massaker mit Sponsoren«, S. 224

17) Christiansen, »Das große Beben«

18) Kerbursk, Rosenbach und Werle, »Massaker mit Sponsoren«, S. 224. Siehe ferner die kurze Presseschau in Christoph Bareither, *Ego-Shooter Spielkultur. Eine Online-Ethnographie*, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e. V., Tübingen 2012, S. 7–10

19) »Lan-Generation: Kurklinik wird zum Partyraum«, *Spiegel Online*, veröffentlicht am 3. 2. 2002, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/lan-generation-kurklinik-wird-zum-partyraum-a-180587.html> (7. 8. 2016)

Berichten als einsamer, lichtscheuer Geselle dargestellt, welcher dank der suchtartigen Kommunikation mit der digitalen Maschine die zivilisierende Sozialisation in und durch die analoge Gesellschaft versäumt hat. Er erscheint zugleich bedauernswert und bedrohlich. Tita von Hardenberg, Moderatorin des ARD-Magazins *Polylux*, betrachtete die LAN-Party-Besucher entsprechend mit mitleidig-beängstigtem Blick: »Allein die Tatsache, dass die durchschnittlich 16-jährigen Besucher diese Zocker-Events als Party bezeichnen, muss einem zu denken geben. Es gibt nämlich weder Musik noch Cocktails. Es wird weder geflirtet noch getanzt. Noch nicht einmal geredet wird auf LAN-Partys. Die Gäste hocken wortlos das ganze Wochenende nebeneinander an langen Tischen und knallen alles ab, was sich bewegt. Kontakt haben die Spieler praktisch nur, wenn sie sich gegenseitig auslöschen. ... Eine ziemlich autistische Angelegenheit.«²¹

Das Soziale der Forschung

»Isolation, Kommunikationsverarmung und Selbstverlust«, so fasst die Medienwissenschaftlerin Judith Ackermann die gängigen Vorwürfe gegen Computerspieler zusammen.²² Richtig gefährlich wird es, wenn der einsame, asoziale Computerspieler dabei nicht nur seine Selbstkontrolle verliert, sondern sich einer virtuellen Welt des Mordens hingibt. Ob das dann tatsächlich dazu beiträgt, dass Nutzer von »First-Person-Shooters« Gewaltfantasien real umzusetzen versuchen, kann hier nicht sinnvoll diskutiert werden. Ebenso wenig die Frage, wie viele Menschen ihr (auch gesellschaftlich bedingtes) Gewaltpotenzial durch das Spielen virtuell ausleben konnten und daher auf echte Gewalttaten verzichteten. Sinnvoll gefragt werden kann aber, welchen Sinn es macht, dass viele Medien gerade auf LAN-Partys nach Bildern sozialer Isolation suchten.

Woher Tita von Hardenberg wusste, dass auf LAN-Partys nicht gesprochen wird, weiß man nicht. Judith Ackermann hat bei ihren ethnografischen Studien auf jeden Fall festgestellt, dass in 18 per Video aufgezeichneten Stunden LAN-Party insgesamt nur 13 Minuten geschwiegen wurde.²³ Vor

20) Die Befürchtung war nicht neu: »Mögen die Joysticks von Atari-Spielen aus Kindern lauter Alphabeten machen, Präsident Reagan hieß sie gerade darum willkommen: als Trainingsplatz künftiger Bomberpiloten«; siehe Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 212. (Ich danke Jan Woepping für den Hinweis.)

21) Tita von Hardenberg, »Beklemmende LAN-Party«, *Die Zeit* 21 (2002)

22) Judith Ackermann, *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*, Münster 2001, S. 59



allem während des gemeinsamen Aufbaus des Netzwerks und in den zahlreichen Pausen und Unterbrechungen, aber auch während des Spielens wird permanent kommuniziert, mündlich oder in Form eines Chats: über Technik und Taktik, aber auch über alles andere, worüber junge Männer so reden. Und es wird nicht nur geredet: Man sieht anderen Spielern zu, lernt und lacht, man hört die Konversationen und Flüche der anderen; zuckerhaltige, 24 Stunden lang wachhaltende Getränke und Liefer-Pizzen gehören ebenso dazu wie der Geruch einer Turnhalle, die 48 Stunden lang mit jungen Männern gefüllt ist, die sich nicht waschen können – bzw. müssen: Neben allem anderen waren LAN-Partys immer auch jugendkulturelle Veranstaltungen, die es einem erlaubten, sich den elterlichen /schulischen /gesellschaftlichen Vorschriften in Sachen Schlaf, Ernährung und Hygiene zu entziehen.²⁴ »Netter Nebeneffekt bei LANs«, so ein befragter Spieler: »Man konnte richtig viel Scheiss zusammen machen, sich gegenseitig beleidigen, nur Junk Food fressen, bis 05 Uhr morgens aufbleiben, rumbrüllen: keine Eltern, die einem was vorgeschrieben haben. Das war echt befreiend irgendwie.«²⁵

Die internationale Forschung zum Thema LAN-Party, zugegeben insgesamt recht dünn, tritt dann auch vor allem dem Stereotyp des einsamen Jugendlichen entgegen und zeigt die Teilnehmer der LAN-Party als vor allem sozial motiviert.²⁶ »Es ist also keineswegs zutreffend«, befindet der Soziologe Waldemar Vogelgesang 2003 auf der Basis von Interviews mit Computerspielern, »dass an die Stelle der personalen Kommunikation eine Spielfixierung und sozial isoliertes Abgleiten in irgendwelche Gewaltszenarien treten würden, wie immer wieder von besorgten Pädagogen und Eltern zu hören ist.«²⁷ Der Politikwissenschaftler und Journalist Rainer Fromm fügte hinzu, dass die reißer-

- 23) Ackermann, *Gemeinschaftliches Computerspielen*, S. 324
- 24) Fatima Jonsson und Harko Verhagen, »Senses Working Overtime – On Sensuous Experiences and Public Computer Game Play«, in: *Proceedings of the 8th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, Theresa Chambel u. a. (Hg.), Artikel 56, DOI: 10.1145/2071423.2071493 (10. 8. 2016)
- 25) Oliver im privaten Facebook-Chat
- 26) Siehe Jeroen Jansz und Lonneke Martens »Gaming at a LAN Event: the Social Context of Playing Video Games«, *new media & society* 7:3, 2005, S. 333–355
- 27) Waldemar Vogelgesang, »LAN-Partys. Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online«, *Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik* 5, 2003, S. 65–75, hier S. 69; vgl. Andreas Hepp und Waldemar Vogelgesang, »Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen«, in: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Thorsten Quandt et al. (Hg.), Wiesbaden 2009, S. 97–112



rische Frage seines Buchs *Digital spielen – real morden?* sich erübrigte, wenn man sich auf LAN-Partys nur wirklich einlassen würde und einmal selber mitmachte: Dann »sind LAN-Partys auch Orte der friedlichen Kommunikation. Nicht wenige Freundschaften in der realen Welt haben ihre Anfänge im digitalen Spiel. Darüber hinaus besuchen viele Gamer die LAN-Sessions längst nicht mehr nur wegen des Zockerlebnisses. ... Lange persönliche Gespräche – die Themen reichen von Fragen bis Freundin – sind wohl ein positiver sozialer Aspekt der Shooter-Communities.«²⁸

Ein damaliger Teilnehmer an LAN-Partys verkehrt die Funktion solcher Zusammenkünfte schließlich geradezu ins Gegenteil von dem, was die Medien darin sahen: »Vielleicht kann man davon sprechen, dass LAN-Parties die Gamer der alten Schule sozialisiert haben ;)«²⁹ Insbesondere diejenigen jungen Männer, die häufig zu Hause Zeit am Rechner verbrachten, die bei den Eltern wohnten und keine Partnerin hatten, schätzten das soziale Element am LAN-Event und profitierten auch davon.³⁰ Im Verhältnis zu anderen populärkulturellen Zusammenkünften etwa bei einer Sportveranstaltung oder einem Rockkonzert wird das Verhalten der LAN-Party-Teilnehmer sogar als überdurchschnittlich friedlich und kooperativ beschrieben.³¹

Wie kommen nun solch unterschiedliche Einschätzungen zustande, abgesehen davon, dass die Medien gern zuspitzen und die Sozialwissenschaften gern »den Medien« widersprechen? Die Antwort: Journalistinnen und Journalisten einerseits sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler andererseits nehmen völlig unterschiedliche Haltungen ein und nehmen deshalb auf ganz unterschiedlichen Ebenen wahr. Die Medien besuchen die LAN-Party, weil man hier »Ego-Shootern« beim Spielen über die Schulter blicken kann und so Zugang zu einer Welt erhält, die sich ansonsten im Verborgenen, Privaten und Virtuellen abspielt. Rezipienten solcher Berichterstattung dürfen durchs Schlüsselloch schauen und sehen, was die eigenen Kinder ihnen meist vorenthalten bzw. was ihnen mangels Kenntnis und Fähigkeit ohnehin nicht zugänglich ist; die meisten Eltern wären gar nicht in der Lage, eines der Spiele zu spielen. Von Interesse sind dann in erster Linie die ansonsten verborgenen

28) Rainer Fromm, *Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Videospiele in der Jugendszene*, Marburg 2002, S. 22

29) Private E-Mail von David Dick, 31. 5. 2015

30) Jansz und Martens, »Gaming at a LAN Event«, S. 344

31) Constanze Bausch und Benjamin Jörissen, »Erspielte Rituale. Kampf und Gemeinschaftsbildung auf LAN-Partys«, in: *Bildung im Ritual. Schule, Familie, Jugend, Medien*, Christoph Wulf u. a. (Hg.), Wiesbaden 2004, S. 332

bewegten Bilder auf dem Bildschirm. Dagegen versucht die Wissenschaft, dem Erleben einer LAN-Party näherzukommen, indem die Perspektive der Teilnehmenden nachvollzogen wird. Nimmt man die Haltung eines Spielers ein, ergibt sich ein ganz anderer Bezug zu einer ganz anderen Wirklichkeit.

Bild vs. Technologie, Zuschauen vs. Interagieren

Für die audiovisuell-distanzierten Fernsehzuschauerinnen und -zuschauer sind die Pixel auf den Computerbildschirmen Symbole, die auf ein Geschehen außerhalb des Computers (und der Turnhalle, in der dieser steht) verweisen: Die Bilder repräsentieren eine Welt, die zwar nicht real ist, aber dank ihrer Ähnlichkeit zur Realität Gefahr läuft, die Wahrnehmung dieser Realität zu beeinflussen. Die Angst, die im TV der Jahrtausendwende heraufbeschworen wurde, war dieselbe, die die sogenannten »Schundkämpfer« gegen Kino und Groschenhefte zu Beginn des 20. Jahrhunderts schürten: Wer zu viele Bilder von Gewalttaten sieht, der wird bald selbst gewalttätig. Von dem gebannt vor dem Bildschirm gefesselten Spieler wird angenommen, er nehme die Bilder in gleicher Weise wahr wie das kritische Fernsehpublikum, nur ungleich intensiver, weil er näher und länger vor dem Bildschirm hockt: Anders als die über die Schulter blickenden Beobachter sieht der Spieler selbst nichts als den Computerbildschirm – und droht darüber die Andersartigkeit der »echten« Realität zu vergessen. Und was die Sache vermeintlich noch schlimmer macht: Anders als beim Konsum eines Buchs oder eines Films ist der Spieler nicht nur voyeuristischer Komplize der Gewalttaten, er begeht die Gewalttaten jetzt selbst, zumindest virtuell, und gewöhnt sich so womöglich an das Ausüben von Gewalt.

Allerdings kann man die Interaktion mit dem technischen Gerät, die das Computerspiel in besonderem Maße ausmacht, auch anders deuten: Der Spieler agiert weniger mit der virtuellen Welt des Bildschirms als mit der Maschine selbst. Der involvierte Spieler nimmt auch keine Symbole wahr, sondern Indizien; für ihn gilt weniger der Verweis auf eine äußere Welt als der Hinweis auf Abläufe im Computer.

Auf die Gewalt in den Spielen angesprochen, reagieren die beteiligten Spieler immer wieder mit der Angabe, dass die realitätsgetreue Abbildung der Wirklichkeit nur von untergeordneter Wichtigkeit sei.³² »Alle Spieler, die

32) Die Aussagen der Spieler zum Thema Gewalt sind nicht unabhängig von den medialen Vorwürfen zu verstehen; häufig begeben sich die Spieler in eine Abwehrhaltung. Trotzdem sollten die häufig gleichlautenden Antworten der Spieler nicht allein als Ausrede gelesen werden.

etwas von sich halten«, so einer der Betreiber von *planetlan.de*, »die drehen die Details und die Schärfe massiv runter. Da sieht man kein Blut mehr und gar nichts.«³³ »Grafischer Firlefanz wird zugunsten besserer Framerates ausgeschaltet, bis die nackte Darstellung ohne Texturen und Effekte übrigbleibt«, ergänzt die *c't*.³⁴ Warum verzichtet der Spieler auf das, was die Fernsehzuschauerinnen und -zuschauer am meisten fasziniert und beängstigt, nämlich die realistische Darstellung eines virtuellen Geschehens? Oder anders gesagt: Warum ist das Pferd beim Schach so unrealistisch gestaltet? Es spielt keine Rolle, dass das »Pferd« ein Pferd ist, dass es isst und trinkt und liebt und stinkt; von Interesse ist allein, welche Zugmöglichkeiten die Figur im Rahmen des Spiels ermöglicht. So geht es auch dem Computerspieler: Entscheidend ist, auf welche Komputationen im Rechnerinneren die Pixel auf dem Bildschirm hinweisen und wie sensomotorisch am besten auf diese zu reagieren ist.

Für die nicht spielenden Zuschauerinnen und Zuschauer bleibt die interne Verweiskraft der Zeichen weitgehend unerkannt, da diese weder aktiv interagieren noch sich im Wettkampf befinden. Stattdessen konzentrieren sie sich in Ermangelung eines anderen Zugangs auf die Repräsentationskraft der Zeichen. Der Umweg über die Wirklichkeit würde beim Spielen der genannten Computerspiele jedoch genauso wenig einen Sinn ergeben wie beim Schachspielen: Im Gegenteil, es wäre eher hinderlich, wenn man sich beim Schachspielen mit dem symbolisierten Pferd beschäftigen würde oder beim Kartenspielen mit dem symbolisierten Buben (bzw. der Dame) – allein der Zahlenwert zählt, nicht sein/ihr schönes oder schreckliches Aussehen. Zwar kann es durchaus sein, dass die Monster und Terroristen auf dem Bildschirm einige Spieler bei der ersten Begegnung erschrecken oder verängstigen, weil sie sie tatsächlich als solche wahrnehmen. Insofern teilen sie die Erfahrung der Fernsehzuschauer. Aber der Spieler sieht die Monster nicht nur ein Mal. Umso öfter ein Spieler das Spiel durchspielt, umso mehr wird das Monster bzw. der Terrorist zum Verweis auf eine nötige Handlung, also die Bewegung des Joysticks, das Drücken einer bestimmten Tastenkombination: »man gewöhnt sich daran, und ähm man sieht das dann zum Schluss gar nicht mehr. Man guckt da mehr dass man so dem Spielprinzip folgt«, so ein LAN-Party-Teilnehmer.³⁵ Die meisten Teilnehmer einer LAN-Party haben die ent-

33) Michael Masuhr, *Digital spielen*, S. 123 (vgl. Fn. 37)

34) Christian Wiedenhof, »Spieler am Draht. Heiße Wettkämpfe auf Netzwerk-Partys«, *c't* 13 (1999), S. 78–79

35) Zit. n. Bausch und Jörissen, »Erspielte Rituale«, S. 338 (Transkription übernommen)

sprechenden Spiele (*Quake*, *Counter-Strike*) schon Hunderte Male gespielt, bevor sie sich mit anderen messen: Kontextuelle Bezüge oder gar Geschichten interessieren niemanden mehr, allein der spielerische Wettbewerb zählt.³⁶ Der Betreiber der zeitgenössischen Gaming-Webseite *krawall.de* hält die LAN-Partys für vergleichbar mit den »Bridge-Clubs vor ein, zwei Generationen«.³⁷

Die Ängste, die die Mensch-Maschine-Zusammenkünfte in der Öffentlichkeit auslösten, fanden in der Figur des durch Computerspiele getriebenen Amokläufers vielleicht nur ein vordergründiges Ventil. Irgendwas war komisch an den Bildern von Hunderten von vernetzten Computern und ebenso vielen ganz auf diese ausgerichteten jungen Männern: Wer hatte hier wen im Griff? Vielleicht war das eigentlich beängstigende, dass die jungen Leute in den Turnhallen sich von den Bildern auf den Bildschirmen so *wenig* beeindrucken ließen; und das nicht nur, weil damit die Ausübung von Gewalt verharmlost, enttabuisiert werden könnte. Beängstigend könnte vielmehr gewesen sein, dass die Computerspieler, *Matrix*-like, durch die generierten Bilder hindurchsehen konnten, als wenn sie ganz direkt mit dem Computer kommunizieren würden, ohne den Bildgehalt überhaupt wahrzunehmen.

Man kann Computerspiele nämlich auch verstehen als »publikums-wirksame Inszenierung einer Innovation innerhalb der Datenverarbeitung: der Möglichkeit, in laufende Rechenoperationen einzugreifen und diese Eingriffe als visuelles Feedback auf einem Display sichtbar zu machen«, wie die entsprechende Forschung vorschlägt. Was man auf dem Bildschirm sieht, ist kein Verweis auf eine außerhalb liegende Realität, sondern lediglich die attraktive Sichtbarmachung einer ganz konkreten Realität im Inneren des Computers: »Diese noch rudimentäre Form der Echtzeitinteraktion verleiht der Interaktion *zwischen* Mensch und Maschine die Zweitform einer Interaktion des Menschen *in* der Maschine.«³⁸ Während die Erwachsenenwelt sich noch dem Millennium-Bug entgegenzitterte, hatte eine Generation junger Männer Vergnügen an der neuen Technik gefunden. Sie standen nicht als verzweifelte Zeichenleser verständnislos vor den Bildschirmen; sie interagierten nicht nur mit anderen Nutzern, sondern intra-agierten gleichsam mit den Maschinen, akzeptierten sie als Kommunikationspartner.

36) Vgl. Bareither, *Ego-Shooter Spielkultur*, S. 87–94

37) Götz Klinghöfer in Fromm, *Digital spielen*, S. 164

38) Erik Fischer und Bettina Schlüter, »The Music of Liberty City. Zur Konvergenz realer und virtueller Musikkulturen«, in: »*It's all in the Game*« – *Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*, Benjamin Beil u. a. (Hg.), Marburg 2009, S. 41–42

Die Beherrschung der Maschine

Der Medienpädagoge Jürgen Fritz hat in Befragungen und Untersuchungen der 1990ern immer wieder herausgearbeitet, dass das Erlangen von Macht und Kontrolle, speziell die Beherrschung des Spielgeschehens zentrale Motivation der meisten Computerspieler sei. Gerade männliche Jugendliche, so Fritz, haben im Alltag oft das Gefühl, weder sich noch ihre Umwelt im Griff zu haben; und man muss hinzufügen: Gerade diese männlichen Jugendlichen sind es, von denen mehr als von den Mädchen erwartet wurde, dass sie die äußere Umwelt im Griff haben. Das Computerspiel als Form der Komplexitätsreduzierung bietet (im Gegensatz zur »echten« Welt) zumindest potenziell die Möglichkeit, beherrschbar zu sein; zumindest in der Computerwelt geschieht auf Knopfdruck das, was man sich wünscht – und zwar sofort.³⁹ Das Verlangen nach Kontrolle richtet sich nun auf die allgegenwärtigen elektronischen Datenverarbeitungstechnologien, mithin der allerneuesten, zukunftsreichsten Technologie.

Die dargestellte kriegerische Welt der Computerspiele wäre dann keine Simulation der echten Welt, sondern lediglich ein rhetorisches Bild für die realen, konkret ganz anderen Probleme der Jugendlichen: »Das Spiel selbst ist eine Metapher für unsere reale Welt, wie sie vielen Jugendlichen eines bestimmten Alters erscheint und von ihnen erlebt wird: voller Gefährdungen, Belastungen, Bedrohungen und Einschränkungen und damit voller Hindernisse für den Wunsch, im Leben voranzukommen«, so Fritz. Das Computerspiel wird zu einer Art Übungsraum, er bietet »dem jugendlichen Spieler unendlich wiederholbare Bewährungssituationen, in denen er sich machtvoll für den Lebenskampf ausrüsten kann«. Computerspiele gelten als alternative Medizin gegen Erfahrungen der Ohnmacht: »Insofern kann das Spiel zu einer Selbstmedikation gegen das Gefühl werden, den Anforderungen des Lebens nicht zu genügen, weil die Macht zu ihrer Erfüllung nicht ausreicht.«⁴⁰

Tatsächlich kann das Computerspielen sogar über eine reine Betäufungsleistung hinausgehen, weil es zum Ende des 20. Jahrhunderts endgültig nicht mehr um die Regeneration der (körperlichen) Arbeitskraft geht, sondern um die Einübung notwendiger Fähigkeiten für eine neue Arbeitswelt:

39) Vgl. Ralf Adelman und Hartmut Winkler, »Kurze Ketten. Handeln und Subjekt-konstitution in Computerspielen«, in: *Ästhetik und Kommunikation* 41:148, 2010, S. 99–107

40) Jürgen Fritz, »Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren«, in: *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hg.), Bonn 2003, S. 12

Es wurde gesteckt und gelötet, programmiert und gehackt; man musste auf die Ebene des Betriebssystems gehen, weil die Anwendungsprogramme die Vernetzung nicht unterstützten

»Für mich sind Videospiele das Übungsgelände für eine auf Vergnügen und Kreativität basierte Gesellschaft«, so der japanische »Multimedia-Arbeiter« Masuyama 1997.⁴¹ Die früher verteufelten *Counter-Strike*-Teams gelten manchen inzwischen gar als Wegbereiter für die »flexible Arbeit in der Netzwerkgesellschaft«⁴²: »Counter Strike trainiert diese Flexibilität früh. Counter-Strike-Spielende können daher als gesellschaftliche Avantgarde verstanden werden und Gaming als erste holistische Nutzung des Internet als neues Leitmedium.«⁴³

Darüber hinaus begab man sich gerade auf den LAN-Partys aber nicht nur voll und ganz in virtuelle Welten hinein, man beschäftigte sich auch ganz konkret mit den materiellen Realitäten, die zur Produktion virtueller Welten notwendig sind (wenn auch nicht mit den dahinterliegenden Produktionsmitteln). Die Hardware, auf denen die Komputationen beruhen, blieb für die Organisatoren sowie für die meisten Spieler kein »unbekanntes Wesen«, wie der Medienphilosoph Friedrich Kittler just zu dieser Zeit befürchtete:⁴⁴ »Sobald nämlich Fragen des Speicherplatzes oder der Rechenzeit zählen«, so Kittler, »wird die Abstraktion von Hardware auf Software unhaltbar«. Während diejenigen, »die ihre Computer nur als bessere Schreibmaschine verwenden«, sich vielleicht noch für die Tücken der System- und Textverarbeitungssoftware interessieren, aber der Hardware relativ gleichgültig gegenüberstehen, sieht das auf der LAN-Party anders aus.

Die Gehäuse der PCs werden aufgeschraubt, das Innenleben modifiziert. Ein stabiles Netzwerk von mehr als vier Rechnern zu etablieren, stellte in den 1990er Jahren eine immense technische Herausforderung dar; professionelle oder akademisch lehrbare Lösungen waren häufig nicht verfügbar, auch nicht in den gängigen PC-Zeitschriften. Bereits 12, 13 Jahre alte Jungen brachten sich autodidaktisch bei, wie man ein Netzwerk als Zusammenspiel von Software und Hardware erstellt. Es wurde gesteckt und gelötet, es wurde programmiert und gehackt; man musste auf die Ebene des Betriebssystems gehen, weil die Anwendungsprogramme die Vernetzung nicht unterstützten. Und vor allem

41) Masuyama, »Soziologie des Videospieles«, in: *Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*, SPoKK (Hg.), Mannheim 1997, S. 291

42) Boris Mackrodt, *Team Play. Was Counter Strike-Spielern bei virtueller Teamarbeit gelingt und was nicht*, Wiesbaden 2017, S. 6

43) Mackrodt, *Team Play*, S. 47

44) Friedrich Kittler, »Hardware, das unbekanntes Wesen«, in: *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Sybille Krämer (Hg.), Frankfurt am Main 1998, S. 126. Die Ringvorlesung, auf der Kittlers Beitrag beruht, fand im WS 1995/96 statt.



wurde ausführlich über die besten Lösungen debattiert: »Weitervermittlung von Technikwissen« ist ein wichtiger Bestandteil zumindest der nicht kommerziellen LAN-Partys.⁴⁵

Auch in Sachen digitaler Vernetzung war man den meisten Zeitgenossen voraus: Über IRC (Internet Relay Chat), z. B. *Quakenet* speziell für Spieler von *Quake*, konnte man bereits Mitte der 1990er in Echtzeit kommunizieren; auf den Servern der Spiele konnte man sich in eigenen Chatrooms zum gemeinsamen Spielen verabreden. Neben dem Verlangen nach Pornografie war die Lust am Spielen eine der wirkmächtigsten Motivationen, die neuen Möglichkeiten des Internets auch tatsächlich zu nutzen und weiterzuentwickeln. LAN-Partys wurden mithilfe des Internets organisiert und sie förderten Begehrlichkeiten der Vernetzung, die zukünftig vom Internet erfüllt werden sollten: Austausch und Teilen von Dateien (Software, Musik, Film), Kommunikation und Bekanntschaftspflege.

Als kollektive Praxis kann die LAN-Party aber auch die Entwicklung politökonomischer Alternativen erkennen lassen: Gegenseitige, kostenfreie Hilfe beim Aufbau eines Netzwerks, das Freigeben von Serverkapazitäten als Allgemeinut und das Teilen von Dateien entsprechen nicht unmittelbar einer kapitalistisch-marktorientierten Wirtschaftsordnung. Vielleicht kann man sogar so weit gehen zu behaupten, dass die standardisierten, intransparenten PCs durch spezifische, nicht unbedingt vorgesehene Modifikationen erst vollends geeignet wurden; erst dann hat man den Computer vollends aus dem Griff des Herstellers gelöst.⁴⁶ Der Medienphilosoph Kittler hatte zur selben Zeit, als auf den LAN-Partys die Computer auseinandergenommen wurden, befürchtet, dass die Herstellerfirmen ihre Computer zu »Black Boxes« machen wollten, »deren Innereien besagte Endbenutzer nichts mehr anzugehen brauchen.«⁴⁷ Eine LAN-Party abzuhalten war demgegenüber eine Form der Selbstermächtigung.

Dass solche Formen des Lernens und der Technikkontrolle dann auch noch als spielerische Party, als eine Art des gesellig-kontrollierten Kontrollverlusts ausgegeben wurde, war besonders beeindruckend. Die viele Arbeit, die den Organisatoren abverlangt wurde, schien sogar noch Freude zu bereiten, genauso wie das umfangreiche Training und die Taktikbesprechungen der Spieler – im Gegensatz zur Arbeit in Schule, Studium und Lehre. Der

45) Siehe Ackermann, *Gemeinschaftliches Computerspielen*, S. 208–215

46) Vgl. Valeria Graziano und Kim Trogal, »The Politics of Collective Repair: Examining Object-Relations in a Postwork Society«, *Cultural Studies*, veröffentlicht 9. 3. 2017, <http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2017.1298638> (10. 7. 2017)

47) Kittler, »Hardware, das unbekannte Wesen«, S. 119

freudvoll tätige Mensch wird so auch zum Beherrscher der Technik, der diese gegen die ihr eingeschriebenen Weisen zu nutzen weiß – anders als der industrielle Arbeiter, der von dieser unterworfen wird. Das fiel auch der gerade im Entstehen begriffenen New Economy auf; aus dem gemeinschaftlichen Teilen machte sie ein Sharing zum Wohle der Shareholder Value. Ein Betreiber von *planetlan.de* berichtet davon, dass Tech-Firmen auf Netzwerkpartys gezielt potenzielle Mitarbeiter ansprachen⁴⁸, und viele, die damals LAN-Partys organisierten, sind heute tatsächlich in der digitalen Wirtschaft tätig;⁴⁹ kreative Lösungen und unbedingter Wettbewerbswille haben sich zumindest für einige ausgezahlt.

Die technologische Bedingung

Gehen wir noch einmal einen Schritt zurück vor die Vereinnahmung durch die Ökonomie und nehmen wir an, es stimmt: Die Interaktion (oder gar Intra-Aktion) mit dem Prozessor überwiegt die Partizipation an einer dargestellten Welt; man taucht nicht in eine andere, virtuelle Welt ein, sondern agiert, vermittelt über das Eingabegerät, mit einer Hardware, die nicht nur in derselben Realität existiert wie der Spieler, sondern ihm (durch die Software vermittelt) bestimmte Handlungen abverlangt. Dann müsste auch die kritische Auseinandersetzung mit solchen Phänomenen sich von der Darstellungsebene verabschieden, wie etwa der Medienwissenschaftler Geert Lovink fordert: »We need to say no to the ›representation‹ school of media studies«⁵⁰. Ein solcher Zugang würde sich zu sehr auf visuelle Aspekte konzentrieren und daraus seine (falschen) Schlüsse ziehen; so wie es Journalisten auf LAN-Partys passiert war. Stattdessen wäre es notwendig, Computerspiele und andere Neue Medien »on their own terms«⁵¹, unter ihren eigenen, technologischen Bedingungen zu untersuchen.

Der Medienphilosoph Erich Hörl sieht in der grundsätzlichen »technologischen Bedingung« der Gegenwart auch den Grund für das »Ende eines bestimmten, lang dauernden und dogmatisch zu nennenden gebräuchlichen Sinn des Sinns, nämlich des repräsentativen Sinns des Sinns im Sinne von

48) Michael Masuhr in Fromm, *Digital spielen*, S. 123

49) Auch in den USA, siehe Mark Wallace, »Who Needs a Diploma?«, *New York Times*, 5. 3. 2000, zit. n. <http://www.nytimes.com/2000/03/05/magazine/who-needs-a-diploma.html> (7. 8. 2015)

50) Geert Lovink, *Networks Without a Cause: A Critique of Social Media*, Cambridge 2011, S. 80

51) Lovink, *Networks Without a Cause*, S. 81

Bedeutung.«⁵² Auch wenn die Computerspieler das sicher nicht so ausdrücken würden: Die LAN-Party hat die neue technologische Bedingung vielleicht zum ersten Mal in ein populäres Phänomen verwandelt und einer breiten Öffentlichkeit vorgeführt. Zwar gab es schon zuvor Treffen von Programmierern, Hackern und anderen, etwa in der sogenannten »Demoszene«, aber diese stellten hohe Eingangshürden. Spielen kann im Gegensatz zum »Codem« praktisch jeder. Im Zusammenstecken, Ausprobieren und Spielen entwickeln die LAN-Party-Teilnehmer so ein sehr konkretes Gefühl dafür, was es heißt, in einer vernetzten Umwelt zu leben; »die in der Online-Situation abstrakte Vernetzung (das unsichtbare Internet) wird zur für alle sichtbaren Netzwerk-Hardware (Kabelbäume, Geräte etc.) materialisiert.«⁵³ Der Sinn der LAN-Party liegt dann in der konkreten Erfahrung der Vernetzung von Menschen und Maschinen, von Analogem und Digitalem – und den Möglichkeiten und Beschränkungen ihrer Beherrschung.

Wie der Philosoph Jean-Luc Nancy andeutet, könnte die Technologie den Sinn im Sinne der Repräsentation hinter sich lassen und damit den Raum für eine »sinnlose« Gemeinschaft eröffnen.⁵⁴ Jede Gemeinschaft, die sich an Repräsentationen, an Bedeutung orientiert, ist notwendig zum Scheitern verurteilt, weil sie alles, was dieser Repräsentation nicht vollends entspricht, ausschließen muss: Und das ist in letzter Konsequenz *alles*, weil eben nichts so ist, wie man es sich vorstellt. Eine offene Technologie ohne vorgegebenen Sinn hingegen könnte die an ihnen beteiligten Subjekte vor einer solchen Schließung, vor einer solchen Ab- und Ausschließung bewahren – mit-spielen kann jede und jeder, ohne Ende.⁵⁵ Das war sicher auch ein Versprechen der LAN-Party, aber nicht ihre einzige Realität.

Die Technik der Kultur und die Kultur der Technik

Angesichts der Annahme einer »bedeutungsfreien« Technologie stellt sich die Frage, warum fortlaufend so hohe Investitionen in stetig verbesserte Grafik getätigt wurden, wenn die Bilder doch so unwichtig geworden waren. Die

52) Erich Hörl, »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«, in: *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, ders. (Hg.), Berlin 2011, S. 9

53) Bausch und Jörissen, »Erspielte Rituale«, S. 313

54) Siehe Erich Hörl, »Die künstliche Intelligenz des Sinns. Sinngeschichte und Technologie im Anschluss an Jean-Luc Nancy«, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 2 (2010), S. 129–47

55) Vgl. Jean-Luc Nancy, *Äquivalenz der Katastrophen (nach Fukushima)*, Zürich 2013, S. 50

oben genannte Reduktion des Visuellen zum Zwecke der besseren Spielbarkeit ist nämlich nur die eine Seite der Medaille, wie die *c't* weiß: »Während die einen Spieler mit ihren schnellen Rechnern vom Schläge Pentium-II-400 mit 3D-Beschleuniger alle grafischen Details rauskitzeln (›Das Auge ißt schließlich mit‹), mutieren bei anderen Zockern per Setup Spiele wie Quake zu sogenanntem ›Lego-Quake‹ – also einem Spiel mit grob-pixeliger Minimalgrafik.«⁵⁶ Tatsächlich trägt die Grafik nicht unerheblich zum Gesamtspiel-Erlebnis bei. Ohne immer wieder verbesserte visuelle und auch auditive Repräsentationsformen käme kaum zustande, was man vielleicht als »Effektstaunen« bezeichnen kann: das Vergnügen an Explosionen, Kugeleinschlägen und anderen virtuellen Zerstörungen.⁵⁷ Und auch die dem Horrorfilm ähnlichen Erfahrungen von Angst, Schrecken und Verzweiflung wären wohl ohne eine realistische Darstellung von Gewalt und Bedrohungsszenarien kaum möglich.

Ein versierter Medienpädagoge erkennt dann auch ein grundsätzliches »Spannungsverhältnis zwischen gewalthaltigen Spielinhalten und einer sozusagen wertfreien Spieldynamik.«⁵⁸ Wahrscheinlich ist also, »dass die Ähnlichkeit zwischen entsprechenden Repräsentationen und physischer Gewalt weder ganz bedeutungslos ist noch ganz für voll genommen wird«, wie der Kulturwissenschaftler Christoph Bareither im Rahmen einer umfangreichen Studie zur »Gewalt im Computerspiel« abwägend feststellt.⁵⁹ Wahrscheinlich ist sogar, dass erst das Zusammenspiel der beiden Ebenen die spezifische Erfahrung der hier einschlägigen Computerspiele ausmacht: Das erspielte Gefühl von Macht und Kontrolle entsteht nur, wenn die bildlichen Darstellungen ernst genommen werden; ohne die Bilder »echter« Gewalt und »echter« Gefahr bliebe die vermeintliche Beherrschung der Maschine abstrakt, unsichtbar und wenig affizierend.

Wichtiger noch als die Gewichtung von »gewalthaltigen Spielinhalten« und einer »sozusagen wertfreien Spieldynamik« scheint mir jedoch die Infragestellung der Unterscheidung selbst. Kann eine »Spieldynamik« tatsächlich als »wertfrei« bezeichnet werden? Wie viel Kultur steckt in der Technologie selbst, den game engines, den Prozessoren und Eingabegeräten, die die Bilder des Computerspiels hervorbringen? Für zukünftige Kulturwissenschaften kann

56) Christian Wiedenhof, »Spieler am Draht. Heiße Wettkämpfe auf Netzwerk-Partys«, S. 79

57) Christoph Bareither, *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*, Bielefeld 2016, S. 94–101

58) Tilman Ernst, *Digital spielen*, S. 107 (vgl. Fn. 37)

59) Bareither, *Gewalt im Computerspiel*, S. 57

es nicht allein darum gehen, welche (kulturell bedingten) Bilder Computerspiele hervorbringen. Vielmehr muss es auch und vor allem darum gehen, welche Vorstellungen in die Technologie, die sie bespielen, eingeflossen sind. Das hieße dann tatsächlich, sich ein Stück weit von Fragen der Repräsentation zu lösen; es hieße aber nicht, Technologie als einzige Bedingung zu verstehen.

Statt weiterhin allein der vielgestellten Frage nachzugehen, wie sich Technik auf Kultur auswirkt, muss zugleich die Perspektive gewechselt werden: Inwiefern ist Kultur dafür verantwortlich, dass Platinen und Algorithmen aussehen, wie sie aussehen? An welchen Stellen der Entwicklung standen unterschiedliche Möglichkeiten der Weiterentwicklung offen, die unterschiedliche Anwendungen erlaubt hätten? Welche rechtlichen, ökonomischen, sozialstrukturellen Umstände haben es begünstigt, dass bestimmte Möglichkeiten realisiert wurden und andere nicht? Statt nur zu fragen, wie *Facebook* sich auf das soziale Miteinander auswirkt, wie *Twitter* die Politik verändert, wie *Youtube* die Kunst beeinflusst und das Smartphone alles zusammen, muss auch untersucht werden, wie sich Ökonomie, Politik und Sozialstruktur auf die Gestalt von Hard- und Software ausgewirkt haben. Und zwar im Detail.

Der Technikhistoriker Gijs Mom hat kleinteilig nachvollzogen, warum von den unterschiedlichen konkurrierenden Möglichkeiten, die Zündung eines Automotors zu bewerkstelligen, die meisten nicht weiterverfolgt wurden. Nicht weil sie »technisch« unterlegen gewesen wären; eine logische, rein rationale, gar teleologisch-fortschrittliche Technikentwicklung gibt es genauso wenig wie einen blinden Markt. Sondern weil die unterschiedlichen Zündmöglichkeiten unterschiedliche Nutzungen durch die Autofahrer ermöglichten und weil in unterschiedlichen Kulturen aufgrund unterschiedlicher sozioökonomischer, geografischer und anderer Bedingungen unterschiedliche Ideen für die Nutzung des Autos zirkulierten.⁶⁰ Dabei geht es nun nicht darum, »Kultur« den Vorrang vor »Technik« einzuräumen, die alte Debatte um Materialismus und Idealismus ein weiteres Mal zu entfachen. Vielmehr geht es darum zu zeigen, wie sowohl Möglichkeitsräume als auch die Auswahl aus diesen sich im Zusammenspiel von Praxis und Vorstellung artikulieren.

Eine solche Kulturgeschichte des Motherboards steht noch aus: Auch Platinen sind verlötete Kultur. Auch Software und Algorithmen, so wird die Kulturwissenschaft des 21. Jahrhunderts sichtbar machen müssen, sind

60) Siehe Gijs Mom, »The Dual Nature of Technology: Automotive Ignition Systems and the Evolution of the Car«, in: *Travelling Goods, Travelling Moods: Varieties of Cultural Appropriation (1850–1950)*, Christian Huck und Stefan Bauernschmidt (Hg.), Frankfurt am Main 2012, S. 189–207

keinesfalls reine Mathematik, sondern Anwendungen – und damit von den kulturellen und sozialen Gegebenheiten abhängig: »The new ways of media access, distribution, analysis, generation, and manipulation all come from *software*. Which also means that they are the result of the particular choices made by individuals, companies, and consortiums who develop software«, so der Computerforscher Lev Manovich: »software techniques are deeply social—they do not simply come from individual minds or from some ›essential‹ properties of a digital computer or a computer network. They come from software developed by groups of people, marketed to large numbers of users.«⁶¹ Das gilt, hier muss man Manovich ergänzen, für die Hardware genauso wie für Software: Ihre Entstehung ist kulturell bedingt – genauso wie ihre Folgen kulturell vermittelt sind.

Auf der LAN-Party ist die Technologie auf jeden Fall nicht nur eindeutig gegendert, sondern auch ethnisch exklusiv, und durch ihre technischen Anforderungen werden klare ökonomische Grenzen sowie solche des Bildungsniveaus gesetzt. Weiße, männliche Gymnasiasten, Realschüler und Studenten zwischen 15 und 25 mit eigenem PC dominierten die Szene, und profitierten davon. Es ist schwer zu glauben, dass dies nicht zuletzt auch damit zu tun hat, welche Repräsentationsformen für die Datenverarbeitungsvorgänge gewählt wurden, und von wem. Die LAN-Partys werfen viele Fragen auf: Wem gehört die Technologie? Wer kann sie beherrschen und wer wird von ihr beherrscht? Welche Bedingungen schafft Technologie und auf welchen Bedingungen beruht sie? Weil über diese Fragen keine Einigkeit herrscht, konnte die LAN-Party zum populärkulturellen Ereignis werden. ☹

61) Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York 2013, S. 148–149

(Dieser Text ist eine Auskopplung aus dem umfangreichen Text- und Bildband *Wie die Populärkultur nach Deutschland kam. Transatlantische Geschichten aus dem 20. Jahrhundert*, der im Frühjahr 2018 im Textem Verlag erscheinen wird.)