

Geisler, Martin (2009). Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim, München: Juventa. 295 S., 23 €

Beitrag aus Heft »2009/05: Medienpädagogik international«

Was ist eigentlich ein Clan? Was verbindet die Clanspieler miteinander? Und was ist es, was sie an der virtuellen Welt und den Spielgemeinschaften fasziniert? Diesen und ähnlichen Fragen geht Martin Geisler in seiner Dissertation nach, die im Juventa Verlag in gekürzter Fassung veröffentlicht wurde. Ziel des Autors ist es, die Computerspielgemeinschaften zu „entmystifizieren.“ Mit qualitativen und quantitativen empirischen Methoden versucht er, einen Überblick über die Vielzahl von Clans sowie die Besonderheiten ihrer Struktur als Gemeinschaftsform zu schaffen. Die Basis für die Befunde bildet eine schriftliche Befragung von knapp 400 Clanspielerinnen und -spielern. Die Arbeit versteht sich als Monografie über Clans, die dem Lesenden zunächst die Grundlagen sowie Begrifflichkeiten erläutert und unter anderem das Verhältnis von Virtualität und Realität sowie die mediale Sozialisation von Jugendlichen problematisiert. Um der Eigenart der Clankultur gerecht zu werden verwendet der Autor viele Fachwörter, Abkürzungen und Slangausdrücke, die in einem separaten Glossar erläutert werden. Zudem wird in einem Kapitel auf die spezifischen Grundlagen der Computerspiele eingegangen: Welche Spielgenres gibt es? Welche Positionen umfasst der wissenschaftliche Diskurs um Gewalt in Computerspielen? Und was bedeutet eigentlich „eSport“ und „LAN-Partys“? Den Schwerpunkt der Publikation bildet die Untersuchung des Selbstverständnisses und der Selbstdarstellung der Clans. Hier wird im Besonderen auf die unterschiedlichen Gemeinschaftsformen von Clans eingegangen und zudem aufgezeigt, worin der Spaß des Clanspielens besteht, welche möglichen Auswirkungen intensives Spielen haben kann und wie die Kommunikation in Clans verläuft. Neben dem sozialen System innerhalb des Clans werden außerdem die Clanstrukturen genauer untersucht. Zentrales Ergebnis der Untersuchung ist, dass im Zuge der Mediatisierung der Lebenswelt von Jugendlichen „keineswegs von einem Verlust sozialer Erfahrungen gesprochen werden“ kann, sondern dass es vielmehr so ist, „dass Clans selbst als soziales Konstrukt und als eine Form sozialer Gruppen anzusehen sind“ (S. 254). Abschließend zieht Geisler Konsequenzen für die Medienpädagogik: So ist es seiner Meinung nach unabdinglich, dass medienpädagogisch tätige Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sich zunächst einmal selbst ein Bild von der Thematik machen und stets von der spezifischen Lebenswelt der Spielenden und deren umfangreichem Computerwissen ausgehen. Aufgabe der Medienpädagogik ist es laut Geisler, den Spielerinnen und Spielern zu einem reflektierten Umgang mit den Computerspielen sowie der Clangemeinschaft zu verhelfen.