

Waldemar Vogelgesang: LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnissräume zwischen Off- und Online

Beitrag aus Heft »2003/05: Virtuelle Lebenswelten«

Vernetzbare Computerspiele werden für Jugendliche verstärkt zum Anknüpfungspunkt für unterschiedliche Gesellungsformen, Aneignungsweisen und Distinktionsinteressen. Ob im privaten Rahmen zu Hause oder auf professionell organisierten Großveranstaltungen, die „generation kick.de“ (Farin) hat einen wahren LAN-Boom (LAN=Local Area Network) ausgelöst. Die Gruppe wird für die Jugendlichen dabei zu einer Art Wissensdrehscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen, wobei Strategien des Selbermachens und der ständigen Marktbeobachtung eine wichtige Rolle spielen. Hinzu kommt, dass gerade die größeren LAN-Partys und LAN-Events regelrecht zu Showbühnen der Spezialisierungs- und Kompetenzinszenierung werden.

Network computer games are getting more and more focal concerns for different forms of communities, receptions and distinctions. Whether it is privately or professionally organized, the ‚generation kick.de‘ has triggered off a real LAN-boom. The group represents a knowledge mediation and a socialisation agency for computer and internet activities, where do-it-yourself-strategies and permanent market studies are of great importance. Moreover, the big LAN-parties and LAN-events transform into stages of specialisation and performance.