

## ZUM PHÄNOMEN ONLINE-GAMES

Ein Interview mit Prof. Dr. Jürgen Fritz

**Herr Prof. Fritz, wenn Sie versuchen sollten, den Gegenstandsbereich Online-Games einzugrenzen, was gehört aus Ihrer Sicht dazu?**

Prof. Fritz: Zu Online-Games gehört ein Computer, eine wie auch immer geartete Programmierung, ein Spieldesign und die Möglichkeit, über Internet oder Intranet gemeinsam mit anderen menschlichen Spielern in diesen Szenarien zu spielen.

**Sind Intranet-Spiele auch Online-Games?**

Prof. Fritz: So würde ich sie auch bezeichnen. Obwohl das spielt im Grunde keine Rolle, weil alles internetspezifisch ist, ich kenne im Moment noch nicht mal ein Intranet-Spiel. Die gibt es in dem Maße, dass man normale Computerspiele eben auch vernetzt spielen kann und dann kann man natürlich auch sagen: Hier in der Hochschule oder wo auch immer, da sind zehn Rechner und einer ist derjenige, der es veranlasst und die anderen schalten sich zu. Dann hätte man ein Intranet oder stellen Sie sich vor, die kommen alle in einer großen Turnhalle zusammen und machen gemeinsam einen Spieleabend. Dann bleiben die Computer miteinander vernetzt, das wäre dann auch ein Intranet und auch – eigentlich – Online-Spiel. Aber das Charakteristikum von Online-Spielen ist eher das Internet, d.h. das Fremde, das relativ fremd sein könnende Zusammenfinden und in einer gemeinsam wie auch immer strukturierten Welt, um Spielaufgaben zu erfüllen, Spielziele für sich zu definieren oder mit Spielzielen sich auseinandersetzen zu müssen, die andere auch erreichen wollen. Möglicherweise auch miteinander, möglicherweise auch gegeneinander. Möglicherweise in der Entwicklung eigener Avatare, im Internet-Bereich Rollenspiele oder aber in der Entwicklung eigener Staaten, Dörfer, Gemeinschaften, bei denen keine Avatare das Entscheidende sind, sondern Netzwerke von Beziehungsmustern und strategischen Entscheidungen.

**Wäre *Second Life* unter diesen Gesichtspunkten auch ein Online-Game?**

Prof. Fritz: Darüber streiten sich die Gelehrten. Die Macher von *Second Life* sagen, es sei kein Spiel, sondern eine Plattform, eine wie auch immer geartete virtuelle Welt, in der man sich darstellen kann, in der man selbst Gegenstände herstellen kann, die man besiedeln kann, Grundstücke erwerben, mieten, kaufen, Häuser bauen. Im Grunde ist es so: Es ist eine Spielplattform, in der jeweils ganz unterschiedliche Spiele möglich sind. Man kann sagen, ich

bin in meinem Hauptberuf Wissenschaftler, aber da bin ich jemand ganz anderes und das ist mein Spiel. Wieder andere würden sagen: Ich spiele da eigentlich Grundstücksmakler. D.h. diese Spielplattform ist offen für individuelle Auslegung je eigener Spielszenarien, wobei man sagen muss, dass diese Spiele dadurch, dass es diese Lindendollars und die Übersetzung der Lindendollars in reale Dollars gibt, sehr schnell in Grenzbereiche zwischen einer virtuellen Spielwelt und der realen Welt gerät. Also es ist nicht das klassische Online-Spiel, es ist aber auch nicht nur Realität, also reale Welt, sondern es ist die Möglichkeit, eine Plattform zu schaffen, in der das geschieht, was man *Second Life* nennt, nämlich ein „alternatives Leben“ zu inszenieren und das eher spielerisch zu gestalten. Also ich würde es nicht als Regelspiel auffassen, sondern als spielerisches Verhalten in einer virtuellen Welt.

**Nehmen wir ein anderes Spiel, z.B. wenn ich endlich mal wieder *Pacman* spielen möchte und im Internet dann das entsprechende Spiel finde?**

Prof. Fritz: Sie meinen die Casual Games, also die Spiele, die wenig Hardware-Anforderungen haben, die man runterlädt auf den Rechner und dann kann man für eine gewisse Zeit dieses Spiel spielen. Ja, das sind Zeitvertreiber. Das sind natürlich auch – wenn Sie so wollen – Online-Games, aber nicht in dem ausgeprägten Sinne, weil Sie da i.d.R. keinen Mitspieler haben. Sondern da schaffen Sie sich im Grunde die Möglichkeit, über das Internet ein Single-Game für kurzfristiges Spielvergnügen zu bekommen.

**Wäre denn aus Ihrer Sicht die Möglichkeit zum Spielen mit anderen ein Merkmal von Online-Games?**

Prof. Fritz: Ich würde sagen, das ist das größte motivierende Merkmal von Online-Games. Wir haben ja jetzt auch viele Untersuchungen. Auch Untersuchungen darüber, was fasziniert eigentlich an diesen Online-Games, und übereinstimmend muss man schon sagen, kommt heraus, das wirklich Entscheidende und auf Dauer Motivierende sind die sozialen Kontakte, entweder die man dort findet oder die man dann in einer Gemeinschaft, wie auch immer man sie nennen mag, als gemeinschaftliche Handlung oder Sozialgefüge findet, also die sozialen Spielgemeinschaften. Seien es nun Clans oder wie auch immer geartete Zusammenkünfte von Leuten, die eine höhere innere Kohärenz haben im Vergleich zu denen, die außerhalb dieser Gemeinschaft sind. Das motiviert, weil man dann im Grunde das bekommt, was man auch in der realen Welt haben möchte, nämlich menschliche Kontakte,

Aussprachemöglichkeiten, dass Menschen aufeinander reagieren und wenn jemand zu Hause sitzt und davon wenig hat, sind diese Spiele natürlich unter diesem Gesichtspunkt sehr verlockend. Von daher würde ich schon sagen, dass das Typische der Online-Games die soziale Vernetzung ist, der Vernetzungsgrad, die Bildung von Spielgemeinschaften von Sozialgruppierungen, die sich dann um das Spiel herum als essenzieller Bestandteil bilden.

**Vorhin hatten Sie als Kategorien von Online-Spielen Casual Games, Browser Games, MMORPGs und jetzt gleich dann noch die virtuellen Spielwelten, also so was wie *Second Life*.**

Prof. Fritz: *Second Life* ist wirklich eine Sonderform. Es ist im Grunde eine virtuelle Plattform, in der unterschiedlich individuell zu kreierende Spiele möglich sind. Manche ziehen sich in bestimmte Stadtteile zurück, wieder andere wollen ein Nobelviertel haben, andere wollen irgendwas herstellen, andere wollen sich kreativ darstellen. Jeder spielt sein Spiel und versucht, in dieser Welt Spielpartner zu seinem jeweiligen Spiel zu finden und die stellen im Grunde einen Spielraum zur Verfügung. Wenn Sie einen Begriff suchen, würde ich sagen, das ist ein virtueller Spielraum.

**Neben den drei anderen Formen, die Sie genannt hatten, gibt es noch weitere Online-Spieleformen aus Ihrer Sicht?**

Prof. Fritz: Das sind etwa die drei großen Bereiche: die Casual Games, die wenig Zeit verschlingen, die man zwischendurch spielt, die jeder spielt, die problemlos sind. Dann kommen die Spiele, bei denen man die Software erwerben muss, bei denen man möglicherweise auch Monatsbeiträge zahlen muss, wie *World of Warcraft*, bei denen es darum geht, einen Avatar weiter zu bringen und mit Clans und Gemeinschaften zusammen bestimmte Instanzen zu besiegen und dann bestimmte Artefakte zu beginnen oder an Erfahrung zuzunehmen oder in der Stufung dieses Avatars voran zu gehen. Und dann die dritte Gruppe, die meines Erachtens unter dem Gesichtspunkt exzessives Spiel problematisch sind, sind die Browser Games im engeren Sinne, die Persistenz haben und permanente Bedrohung und permanentes Handeln notwendig machen. Die grafisch längst nicht so aufwendig sind, die auch nicht den Avatar haben, sondern die staatenähnliche Strukturen haben, die man dann lenken und voran bringen muss. Und die haben im Gegensatz zu den MMORPGs ein wesentlich höheres strategisches Erfordernis, d.h. vom Schwierigkeitsgrad, wenn man da aufsteigt und langsam die Regeln dieses Spiels versteht, hat man das

Erfordernis, sehr kalkulatorisch, sehr kaufmännisch vielleicht auch sehr strategisch zu denken und im Grunde sehr subtil, sehr konzentriert vorzugehen.

**Ist das denn schon ein spezielles Genre von Browser Games oder gibt es da auch noch etwas leichter zugängliche Spiele?**

Prof. Fritz: Das Problem ist nicht das der leichten oder schweren Zugänglichkeit. Anfangs sind die alle enorm leicht zugänglich. Also wenn Sie so ein Spiel spielen, kommen Sie sehr schnell rein und am Anfang ist der Zeitbedarf auch sehr gering. Sie fangen an und dann warten Sie ab, dann dauert es, bis Sie was gebaut haben, dann entwickelt sich das langsam. Das nimmt aber, wenn Sie es dann drei, vier Wochen gespielt haben, enorm an Komplexität zu, enorm an Zeitbedarf. Sie unterscheiden sich durch diese Spiele eher von ihrer inhaltlichen Einkleidung: Sie können Missionar sein, Sie können Mafia sein, Sie können im Weltraum sein und wie jetzt hier bei *Ikariam* können Sie sagen, wir tauchen ein in eine wie auch immer antike Welt.

**Aber gibt es z.B. so was wie ein Autorennspiel als Browser Game?**

Prof. Fritz: Wüsste ich im Moment nicht. Wäre wahrscheinlich auch nicht sinnvoll, weil sie in Real Time ablaufen und die Browser Games laufen ja nicht in Real Time ab, sondern die Zeitstruktur dieser Spiele unterscheidet sich erheblich. Sie geben zwar was ein, aber die Wirkung Ihres Handelns kommt erst später: Sie machen einen Auftrag und der ist dann erst in zwei Tagen fertig. Sie schicken eine Flotte irgendwo hin und die Flotte kommt erst in acht Stunden an. Und der Kampf zieht sich über 20 Minuten hin, in den Sie gar nicht eingreifen können. Sie sind im Grunde der Herrscher auf dem Feldherrnhügel und können sozusagen aus einer wie auch immer gearteten Distanz das Wachsen oder Vergehen Ihres Staatensystems beobachten, während Sie bei MMORPGs in Real Time mit den anderen verbunden sind. Und wenn Sie keinen Bock mehr haben, schalten Sie sich raus und dann sind Sie in dieser Welt in dem Moment auch gar nicht mehr präsent. So, als wenn Sie einen Avatar haben, der sich dann im Licht wieder auflöst und sich dann, wenn Sie wieder Online sind, rematerialisiert. Das ist bei den Browser Games anders: Sie sind immer da, ob Sie nun online sind oder nicht.

**Was würden Sie jetzt unabhängig von Ihren Spielepräferenzen sagen, was ist momentan das populärste Browser Game?**

Prof. Fritz: Das ist die ganze Serie von *GameForge*, das ist die große Firma, die die

Browser Games im Grunde herstellt und *Ogame* ist natürlich das bekannteste. Wahrscheinlich spielen es vier, fünf Millionen Leute in Europa. Aber wenn ich das mit *Ikariam* vergleiche, ist *Ikariam* um einige Klassen besser. Sie sehen ja, das sind schon sechs Welten, die sich allein von Anfang des Jahres an gebildet haben. Es werden noch elend viele dazu kommen. Also das ist ein interessantes Prinzip. Man muss natürlich untersuchen, inwieweit dieses Prinzip ökonomisch machbar ist. Im Moment erkenne ich nichts: da ist keine Werbung, da ist keine Abonnementgebühr, da brauchen Sie keine Software bestellen. Da können Sie keine zusätzlichen Teile oder Vorzüge durch Bares kaufen. Das Finanzierungs- und Ökonomie-Modell ist für mich im Moment bei dem Spiel nicht erkennbar. Aber das wird sich irgendwann entblättern.

### **Was würden Sie sagen, welche Faktoren haben zu der Entwicklung von Online-Spielen beigetragen?**

Prof. Fritz: Das sind gesellschaftliche Faktoren. Der erste gesellschaftliche Faktor ist, dass sich unsere Arbeitswelt verändert. Wir werden zunehmend in virtuellen Räumen arbeiten müssen. Das fängt mit E-Mail-Kontakten an, das fängt mit der Texterstellung an, mit der Verwaltung, mit Buchungsprozessen. All das läuft online ab, auch Online-Konferenzen. Die Arbeitswelt befindet sich in einem Zustand der permanenten Veränderung, hin zu der Nutzung von virtuellen Räumen. Das ist der eine Aspekt. Der andere Aspekt ist der der zeitlichen Inanspruchnahme der Menschen durch vielfältige Tätigkeiten. Sie sind – wenn Sie denn Arbeit haben – so stark in Tätigkeiten eingebunden, dass die Möglichkeiten, im Real-Life Leute zu finden, und sich mit denen zu treffen, zu sagen: wir machen jetzt mal eine Skatrunde oder wir spielen Doppelkopf oder Kegeln, begrenzt sind. Das erfordert enorme Absprachen, weil die Zeiträume sehr unterschiedlich sind, nicht alle fangen um 8 Uhr an und hören um 17 Uhr auf. D.h. also, wir haben bestimmte Zeitelemente, über die wir noch verfügen können und um die optimal zu nutzen, greifen viele dann eben zu Sozialkontakten über Netze. Entweder Handy oder E-Mail, aber sie treffen sich nicht mehr so stark real. Zumindest schwindet das nach meinem Dafürhalten. Das wäre ein weiterer Faktor.

Der dritte Faktor ist, dass diese Gesellschaft zum einen eine Gruppe von Menschen hat, vielleicht noch die allergrößte, die zeitlich durch ihre berufliche Tätigkeit sehr in Anspruch genommen ist und wenig Zeit hat. Zum anderen gibt es eine Gruppe, die frei gesetzt ist von beruflicher Tätigkeit oder von anderen Dingen, die sich in irgendeiner Weise betätigen

wollen und zwar so, dass es für sie sinnvoll erscheint. Und kostenmäßig bewältigbar mit Hartz IV. Für die sind natürlich diese Spielwelten Möglichkeiten, ein ganz anderer zu sein. Bei *Second Life* haben wir eine sehr schöne Untersuchung einer hervorragenden Studentin, die *Second Life*-Bewohner interviewt hat, die im Grunde dieses *Second Life* nutzen, um eine Welt, die für sie höchst unbefriedigend ist, zu ersetzen oder zu kompensieren durch Wirklichkeiten in einer virtuellen Welt zu leben. Insofern ist *Second Life* kein reguläres Spiel, sondern es ist im Grunde ein virtueller Spielraum, um Identitätswünsche, die man unabgeholten in der realen Welt hat, in der virtuellen Welt einzulösen. Das gilt im Prinzip auch für die MMORPGs, also auch für alle Online-Welten. Weil man da die sozialen Kontakte hat: Sie sind mit einem Mausklick erreichbar. Selbst in der Welt von *Second Life* – wie ich jetzt gelesen habe – werden die Leute gefördert, wenn Sie entsprechend lange da sind, kriegen sie Wächter- und Hilfsfunktionen eingeräumt. D. h. auch da spiegeln sich bestimmte gesellschaftliche Strukturen, die wir aus der realen Welt kennen, wider. Insofern sind sie, wenn Sie so wollen, Spielverdoppelungen, aber mit einer perspektivischen Verzerrung und mit der Chance durch Zeit – man zahlt ja nur durch Zeit – Anerkennung zu bekommen. Natürlich können Sie, wenn Sie Lindendollars mit richtigen Dollars erwerben, auch Anerkennung bekommen, aber die richtigen Spieler finden das schon problematisch. Die wollen im Grunde durch ihre Zeit, durch ihr Engagement, durch ihr Können, durch ihre Geistes- und Verstandeskräfte Erfolg haben und nicht dadurch, dass sie jetzt hundert Euro einsetzen, um dann einen Erfolg zu haben, sich ein Schwert zu kaufen oder Ressourcen zu erwerben und Accounts zu erwerben.

### **Gibt es neben den gesellschaftlichen Faktoren noch andere?**

Prof. Fritz: Das sind psychische Faktoren, wie ich vielleicht schon angedeutet habe. Dass Menschen, wenn sie sich langweilen, ein Gefühl haben, das sie loswerden möchten. Sie wollen Betätigung haben. Denken Sie z.B. an die Weltwirtschaftskrise in den Dreißiger Jahren. Da wurden also zu Millionen amerikanische Bandarbeiter freigesetzt und dann entstand der Flipperautomat als eine Möglichkeit, diesen Betätigungsdrang oder diesen Wunsch nach Erfolg, nach Sinn, wenigstens in irgendeiner Spielwelt auszuüben. Etwas Ähnliches sehe ich jetzt auch, weil diese Gesellschaft in ihrer Präformierung den Menschen ganz bestimmte Räume vorgibt: Es gibt einige Privilegierte, die können alles mögliche machen, aber die meisten

Menschen haben ein sehr eng abgestecktes Areal, indem sie sich bewegen können, indem sie Anerkennung bekommen, und meistens sind die Aufstiegsmöglichkeiten und die Anerkennungsressourcen sehr begrenzt und erfordern sehr viel Intelligenz, Energie, Disziplin. Und diese Welten schaffen es *einfacher*, man muss sich zwar auch anstrengen, man muss auch denken, aber es ist noch offen. Diese Welten sind noch nicht so besetzt und sie sind – im Gegensatz zur realen Welt – schier unendlich. *Second Life* schafft jeden Monat neue Areale, die man besiedeln kann und ein virtueller Raum ist unbegrenzt – wie der Weltraum. Wir schaffen uns im Grunde einen virtuellen Raum, der sich öffnet für Unabgeholtenes. Auch psychisch Unabgeholtenes, auch sozial Unabgeholtenes. Wenn ich also an Menschen denke, die wenige reale Sozialbeziehungen haben, die finden Sie dort und möglicher Weise auch den Mut, dann in Realbeziehungen einzutauchen. Das kann natürlich auch – und das ist mein großes Bedenken – dahin führen, dass sich die wenigen Realkontakte weiter verdünnen. Wir sehen das jetzt anhand der großen Untersuchung, die die Studierenden gemacht haben, dass manche dann nur noch in diese Welten gehen und den Pizza-Dienst kommen lassen. Und sonst ist da auch nicht mehr viel.

Das ist natürlich eine sehr problematische Entwicklung, die man in der Schärfe noch gar nicht in den Blick genommen hat und mit dem Begriff Sucht fasst man dieses Problem eigentlich auch gar nicht. Sondern man müsste es mit dem Begriff auswandern eher fassen. Die Menschen wenden sich nicht mehr der realen Welt, sondern virtuellen Räumen zu, in denen sie leben können. Und das sind gesellschaftliche Probleme, weil die Betätigung und Anerkennung sind nicht möglich. Und wo man diesen Sinn findet, ist gesellschaftlich vorgegeben oder technologisch oder ökonomisch oder von der eigenen Intelligenz und dem Findigkeitsreichtum. Und die virtuellen Räume schaffen im Grunde neue Möglichkeiten für Menschen, die diese Möglichkeiten zu ihrer existenziellen Sinnsuche nutzen. Und da gibt es natürlich das riesige Feld derer, die diese virtuellen Welten als Ergänzung verwenden, die sagen, ich habe meine Freunde, meine Familie, es geht mir gut und abends ist Fernsehen öde, diese Werbeeindrücke stinken mir. Ich spiel mal schnell das Spiel und bin dann zwei, drei Stunden drin. Mal an einem Tag, mal an einem anderen Tag in der Woche, kaum mehr als zwanzig Stunden, das würde ich im Fernsehen auch machen, aber das lässt dann nach. Und mit Arbeitskollegen gehen wir nicht mehr einen Trinken oder Kegeln, sondern sagen, wir

treffen uns jetzt in *World of Warcraft* und machen das Monster platt. Und die sitzen dann am Rechner zuhause, machen das zwei, drei Stunden und am nächsten Tag arbeiten sie wieder. Auch die Fälle sind denkbar. Man kann es nicht so generell sagen. D.h. diese virtuellen Welten sind polyvalent in ihrer motivierenden Funktion. Sie sprechen ganz unterschiedliche Leute mit ganz unterschiedlichen Motiven an.

### **Was würden Sie sagen, welche Merkmale muss ein erfolgreiches Online-Spiel haben?**

Beim Online-Game kommt es ganz entscheidend darauf an, dass der Einstieg leicht ist. Sonst gehen die Leute gar nicht rein, zahlen ihre Monatsgebühr nicht, gucken mal kurz und sagen, ach ne, da komme ich sowieso nicht klar. Es darf einfach nicht sehr schwierig sein, es muss am Anfang motivierend sein, hohen Belohnungswert haben und für manche muss das Spiel eben auch grafisch toll sein. Für andere ist die Grafik nicht so entscheidend. Für alle gilt: niedrige Einstiegsschwelle und eine wachsende Komplexität, so dass diejenigen, die drei Monate spielen, immer noch eine Herausforderung finden, d.h. das Regelwerk muss sich immer weiter ausweiten. Man muss in das Spiel immer mehr hineinwachsen und immer mehr Möglichkeiten finden. Dann kommt ein zweites Element bei den Online-Spielen dazu. Der Hardcore-Gamer muss genauso viel Herausforderung für seine Motivkraft finden wie der Gelegenheitsspieler. Auch der muss Erfolg haben, nur dauert es dann länger. Also wenn Sie *Ikariam* sehen, da hat jeder irgendwie Erfolg. Auch wenn Sie das Spiel ein Jahr spielen und jede Woche vielleicht nur drei, vier Stunden reingucken, kann es trotzdem für Sie interessant bleiben. Zumindest sollten die Spiele so aufgebaut sein. Bei *World of Warcraft* ist das so und das macht glaube ich auch den Erfolg von *World of Warcraft* aus, weil je nach Spielertypus jeder was findet. Man kann alleine spielen und hat Erfolg und man kann natürlich auch in einem Clan spielen und hat Erfolg. D.h. also die Spiele sollten für soziale Bedürfnisse viel Raum lassen, aber auch den Spielern Möglichkeiten geben, die allein oder nicht so sozial orientiert spielen wollen. Dies gilt für Gelegenheitsspieler ebenso wie für Hardcore-Spieler.

Was unterschiedlich ist, ist im Grunde die inhaltliche Einkleidung. Die kann variieren: Das Spiel *World of Warcraft* gibt es natürlich auch in Weltraumszenarien, wie z.B. *EVE Online* und da können Sie natürlich dann im Grunde eine futuristische Welt sehen. Aber grundsätzlich müssten auch dort die Anforderungen ähnlich sein. Dann gibt es natürlich auch technische Anforderungen: Die Welt darf nicht

ruckeln, wenn also die Server zu sehr überlastet sind oder schwach sind, würde das sofort Probleme bringen. Das führt natürlich sofort dazu, dass die Leute sagen: Nee, wollen wir nicht. Dann ist es eben so, dass die Kompetenzen, welche die Spieler besitzen und welche sich im Spiel ausweiten, den Kompetenzneigungen der Spieler entsprechen, also eine strukturelle Fortbildung auch im Hinblick auf die Kompetenzerwartung. Eine Kompetenz kann z. B. sein, findig zu sein. Darin unterscheiden sich die Browser-Spiele von den MMORPGs, das sind andere Personen, die das spielen. Die wollen also eher strategisch denken, kalkulatorisch denken, Ressourcen-Management machen und Ähnliches. Die spielen die Browser Games von *GameForge*, während die, die eigentlich ihren Avatar weiterbringen wollen und mit anderen zusammen was machen wollen, die vielleicht auch ein paar taktische Überlegungen angehen, die mit Räumlichkeiten anders umgehen möchten, die würden dann eher zu MMORPGs neigen. Das hängt dann wiederum auch mit Motivkräften zusammen. Jemand möchte sich im Spiel erleben als Avatar und andere möchten sich erleben als jemand, der ein Imperium lenken kann. Jemand möchte gern dicht dran sein, sozusagen eine Alternativpersönlichkeit dort realisieren. Und ein anderer sagt, mit meiner Persönlichkeit, so wie sie ist, bin ich ja eigentlich ganz zufrieden, aber ich möchte mal in einem anderen, in einem virtuellen Raum zeigen, dass ich einer komplexen Anforderung genügen kann. Das sind unterschiedliche Motive und die hängen dann wieder mit den Lebenssituationen zusammen, in denen die Menschen sind. Nehmen Sie beispielsweise meine Lebenssituation, man muss viel koordinieren, viel abstimmen. Man muss überlegen, welchen Kontakt man aufbaut, wo man forscht, welche Drittmittel man in Anspruch nimmt. D.h. man muss seine Zeitressourcen angemessen koordinieren. Ich muss sehen, was tue ich, was tue ich wann, welche Studenten fördere ich, welche Mitarbeiter. Und genau das, aber auf einer völlig anderen abgehobenen Ebene, ist bei den *GameForge*-Spielen dabei.

**Sie sagen, dass sich bei den Online-Spielen auch so was wie Gattungen und Genres unterscheiden lassen.**

Prof. Fritz: Ja, also diese beiden groben Gattungen habe ich ja schon genannt. Das eine sind eher die Rollenspiele mit Avatar-Zentrierung, das andere sind eher Strategie-Spiele mit Staatenzentrierung.

**Das bezeichnen Sie als Genre?**

Prof. Fritz: Ja, das eine nennt man Rollenspiel und das andere nennt man Strategiespiel. Die Shooter können Sie natürlich auch online spielen, nur sind das dann wieder ganz andere Austragungsmodi. Die sind häufig im Intranet, d.h. Leute schließen ihre Computer zusammen, in LAN-parties, local area networks und tragen da onlinemäßig ihre Kämpfe aus. Sie können natürlich die Dinge auch über Internet spielen, bloß brauchen Sie dann eine sehr schnelle Verbindung, sehr gute Rechner und und und.

**Ist das dann noch dasselbe für Sie wie das, was Sie eben als Online-Spiel bezeichnet haben?**

Prof. Fritz: Nein, diese Welten, die ich jetzt benenne, sind Welten, die nicht permanent existieren. Sie sind nicht persistent, sondern es sind Welten, die jeweils installiert werden und dann wieder in sich zusammengehen. Es gibt dann auch wieder andere Formen, die sind aber nicht in dem Sinne Online-Spiele. Dass also jemand Fußball-Spiele austrägt, dass es richtige E-Sport Gruppen gibt, die dann ihre Fußball-Matches austragen und sozusagen ganze Gemeinschaften bilden. Aber die Welt als solche existiert nur während des Fußballspiels. Um diese Welt herum entwickeln sich Sozialgemeinschaften, die sagen: Wir sind der erste FC Köln und wir spielen in der ersten Bundesliga gegen andere oder untereinander. Und dann gucken wir mal, wie wir Spieler einkaufen, wie wir im Spiel handeln und wie sich diese Ergebnisse dann in dem Ranking auswirken. Aber es sind nicht die typischen Online-Spiele, sondern es sind im Grunde ganz normale Computerspiele, um die sich eine Art sportliche Orientierung gebildet hat, ähnlich wie bei den Shooter-Games. Die empfinden sich auch als Sportler, wenn Sie dann wirklich mit viel Übungsaufwand spielen. Da muss man ja üben, üben, üben. Das müssen Sie bei *Ikariam* nicht. Da müssen Sie denken, denken, denken. Das ist ja auch anstrengend. Aber jemand, der eben gerne üben möchte, spielt eben dieses Spiel und jemand, der gerne denken möchte, jenes. Oder die, die sowieso beruflich denken müssen, finden sich da eher wieder mit ihren Kompetenzen und diejenigen, die durch Training, dass sie Leistungssteigerungen haben, die würden dann von ihrer eigenen Mentalität eher zu demjenigen greifen.

**Das heißt, es gibt Spiele, die kann ich offline spielen, ich kann sie aber auch erweitern über einen Online-Zugang. Aber es ist nicht dasselbe, die sind nicht persistent.**

Prof. Fritz: Nein, die Welt entwickelt sich nicht weiter. Während Sie bei *Ikariam* sehen: Diese Welt existiert vier, fünf Wochen und sie ist erst am Anfang. Sie wird sich immer erweitern. Die Clans werden irgendwann anfangen, Kriege zu machen. Man wird Streitigkeiten austragen. Man wird versuchen, in dieser Welt miteinander, gegeneinander zu leben. Sie existiert immer weiter, bis dann irgendwann Schluss ist.

**Eine Frage zum Aspekt der Kommunikation. Was würden Sie sagen, in welchem Verhältnis stehen bei diesen Online-Spielen die Spielhandlung und die Kommunikation?**

Prof. Fritz: Die Frage kann man in zweierlei Hinsicht beantworten. Es gibt eine spielbezogene Kommunikation, wie Sie es hier bei *Ikariam* gesehen haben. Ich möchte, dass Du an einen bestimmten Ort kommst, ich möchte mit Dir handeln, ich möchte, dass Du meine Kulturgüter mit mir austauschst oder warum greifst Du mich an oder kannst Du mich unterstützen. All das ist hier möglich. D.h. spielbezogene Kommunikation wird im Verlaufe des Spiels immer wichtiger, weil ich allein nicht mehr vorankomme und weil ich alleine relativ schutzlos bin. Selbst wenn ich auf Platz 52 bin, könnte eine Allianz, die aus 30 Leuten besteht, mich total fertig machen, so dass ich kaum noch aus den Augen gucken kann. Von daher bleibt es gar nicht aus, dass ich durch Kommunikation Spielhandlungen vornehme. Wenn diese Allianz, die sich dann gebildet hat und relativ kohärent entwickelt, entsteht neben dieser spielbezogenen Kommunikation auch private Kommunikation. Ich habe das also bei *Ogame* erlebt, wenn ich dann also zwei, drei Wochen oder Monate da war und denen auch geholfen habe und dann hieß es: ah, dieser Fritz ist ja gar kein so übler Kerl. Man spricht dann auch über private Dinge, von „was machst Du heute Abend, bist Du heute Abend da, ach, Du verreist, wohin verreist Du denn?“ bis hin zu „ja ich trenne mich von meinem Partner, und mein Kind bleibt bei mir und er zieht jetzt aus“. All diese Dinge spielen dann auch eine Rolle und erweitern im Grunde die spielbezogenen Kommunikationen auf die Bereiche des Privaten. Das bleibt gar nicht aus. Der, mit dem ich spiele, wird so eine Art „Arbeitskollege“, ein Mitstreiter im virtuellen Raum, zu dem ich dann auch versuche, einen privaten Kontakt herzustellen.

**In welchem Verhältnis sehen Sie dann beides?**

Prof. Fritz: Es ist beides für die Menschen, die dort spielen, wichtig. Es gibt welche, die wollen nur spielen, die wollen keine sozialen Kontakte. Dann gibt es welche, die wollen soziale Kontakte als Spielprozess. Und dann gibt es welche, die wollen eigentlich gar nicht spielen, sondern suchen nach Sozialkontakten. Und dann gibt es welche, die wollen Sozialkontakte und über die Sozialkontakte wollen sie dann auch spielerische Kommunikation und dann wird sich das andere auch finden. Ich bringe dann immer gern als Beispiel die Doppelkopfrunde, mein Lieblingsspiel. Da sitzen dann vier nette Leute zusammen und spielen Doppelkopf. Dann gibt es was zu essen, dann gibt es was zu trinken, und man spricht über Gott und die Welt. Und das Spiel geht weiter und man redet dann auch über das Spiel, man sagt, warum hast du die Kreuz-Dame jetzt ausgespielt, das war doch völliger Blödsinn. Und dann sagt man, das sehe ich aber gar nicht so. D. h. es mischen sich im Grunde in den Spielprozess Kommunikationsakte zum Spiel mit Kommunikationsakten, die eher das Private, ja das Beziehungsförderliche zum Inhalt haben. Und natürlich gibt es dann Kontakte, die nicht rein spielbezogen sind, sondern rein organisatorisch. Dass man dann sagt, also hier schreibt man einen Beitrag auf unsere Website: Erzähl doch mal, was du letztes Mal gemacht hast. Damit sozusagen unser Vereinsleben, unser Clan-Leben etwas mehr Leben bekommt. Oder die Clan-Mitglieder rufen dann Leute zur Ordnung: Was hast du da schon wieder für einen Scheiß gemacht, hast die Typen angegriffen, jetzt haben wir Ärger, ich muss das wieder in Ordnung bringen. Wenn Du nächstes Mal so was machst, dann halte dich gefälligst zurück oder frag uns, bevor Du Krieg anfängst.

**Ich fand es auch witzig zu sehen, wie die Leute dann Kontakt aufnehmen. Also, wie die Kommunikationsprozesse überhaupt erstmal starten.**

Prof. Fritz: Ja, man schaut, ach, da ist ein Spieler, der ist auf Platz 52. Der ist noch nicht in einer Gilde? Will der überhaupt und wenn ja, wie soll die denn aussehen? Und wir sind eigentlich ganz gut und könnten den gebrauchen. Der würde den Schnitt unserer Allianz enorm hoch bringen. Unsere Allianz hat vielleicht einen Schnitt von was weiß ich 5.000 Punkten. Und der Typ ist bei 30.000 Punkten. Wenn wir den bekämen, wäre das doch nicht schlecht. D. h. in dem Maße, wie Sie im Spiel vom Level her ansteigen, werden Sie sozial attraktiv. Dies spiegelt auch die Gesellschaft, nur in der Gesellschaft die soziale Attraktivität

zu bekommen bei schlechten Ausgangsbedingungen ist schwierig. Wenn Sie aber Zeit investieren und relativ clever sind und gute Entscheidungen treffen, ist es eher möglich.

**Was würden Sie sagen, wohin entwickelt sich eher so der Onlinespiele-Markt?**

Prof. Fritz: Ganz unterschiedlich. Der differenziert aus: unterschiedliche Spieler, unterschiedliche Spieltypen. Möglicherweise wird der Bereich der Avatare einen höheren Flexibilisierungsgrad erreichen. D. h. wenn ich bei *World of Warcraft* einen Avatar habe, könnte ich mit diesem möglicherweise auch woanders unterkommen. Oder ich könnte eine Figur aus *Second Life* auch in ein anderes Spiel implementieren, so dass sagen wir mal, die Identitätsauffächerung durch Avatare an Flexibilisierung, Umfang, Intensität zunehmen kann. Mit allen damit verbundenen Gefahren der Identitätsdiffusion, z.B. dass man nachher gar nicht mehr weiß, wer man eigentlich ist. Weil man in drei Online-Welten immer als „Nympe Tausendschön“ gesehen wird, obwohl man Richterin im Oberlandesgericht ist. Nachher weiß man das gar nicht mehr. Also ich übertreibe jetzt.

**Na gut, aber es hätte auch den Vorteil, dass sich das in *einem* Avatar bündelt und man nicht irgendwie Nympe, Zwerg und noch Ingenieur oder so was ist.**

Prof. Fritz: Ja, meistens ist es ja auch so, dass man dann unterschiedliche Avatare hat, um sich auszuprobieren. Aber dann ist jeder einzelne Avatar nicht so bedeutsam und überlagert nicht die reale Identität. Darüber weiß man allerdings letztlich gar nichts, weil das eine Entwicklung ist, die jetzt erst anfängt. Eine weitere Entwicklung wird sein, dass man sehr komplexe, sehr vielfältige virtuelle Welten als Staaten gründet, bei denen man politische Prozesse erlebt, Auseinandersetzungen bis hin zu Wahlkampfveranstaltungen, bis hin zu Kriegshandlungen, bis hin zu Handelsbeziehungen. Das, was wir jetzt bei *Ikariam* sehen, ist ja schon ein zweiter, dritter Schritt. Von *Ogame* aus, der vierte, fünfte, sechste Schritt, dann werden Sie eine grafische Oberfläche haben, von der Sie glauben, ich überziehe jetzt wirklich einen Kontinent mit Bauwerken, ich kann das wie in *SimCity* selbst bauen, ich kann also viel mehr tun. Kann meine Stadt gestalten, habe mit anderen Städten zu tun, lade Leute zur Fete ein. Das zeigt also, es entsteht auf einer strukturellen politischen Ebene ebenfalls eine parallele Welt im virtuellen Raum. Das denke ich wird eine weitere Entwicklung bis hin zum Weltraum. Den kann man natürlich besiedeln und dann im Grunde dort die Staaten bilden und Handel führen oder Kriege ausführen oder Freund-

schaften schließen. Ich denke, dass wir jetzt am Anfang stehen und dass die Entwicklung der virtuellen Räume rasant voran schreiten wird. Ich mache das hier jetzt seit 25 Jahren. Wenn ich mir vorstelle: mit *Pong* haben wir mal angefangen, schon *Pacman* war eine wahnsinnige Erweiterung für diese kurze Zeitspanne. Die Entwicklung hängt im Grunde nur von der Schnelligkeit der Datenleitung ab. Wenn wir Leitungen haben, durch die wir ein Tetrabyte pro Sekunde schieben können, können Sie jede Welt im Grunde der realen Welt angepasst konstruieren. Es geht dahin, dass diese Welt sich anschickt, neben der realen Welt virtuelle Räume zu schaffen, in denen man auch glaubt, leben zu können. Wobei man dann in der großen Gefahr steht, dass die erste Welt nicht hintergebar ist. Man kann sich nicht in diese Welt zurückziehen und sagen, die andere interessiert mich nicht. Sondern, wenn die immer mehr verkommt, wird auch die zweite Welt verkommen.



*Prof. Dr. Jürgen Fritz ist Professor für Spielpädagogik, Interaktionspädagogik und komplexe Kommunikation an der Fachschule für Sozialpädagogik in Köln und Leiter des Forschungsschwerpunktes „Wirkung virtueller Welten“ ([www.f01.fh-koeln.de/www](http://www.f01.fh-koeln.de/www))*

*Das Interview fand am 27. März 2008 statt.  
Die Fragen stellte Dr. Claudia Lampert.*