

# Online-Games: Das sind die Kaffeehäuser von heute

Dr. Jeffrey Wimmer: Online-Spieler sind nicht einsam / Netz hat Potenzial eines „dritten Ortes“

VON LINDA WEHLY

**WILHELMSHAVEN** – In Deutschland haben es Computerspiele und ihre Spieler nicht einfach. Zu gefestigt ist das Bild des einsamen „Nerds“, der vor lauter Spielsucht vergisst, seine alten Pizzaverpackungen zu entsorgen. Juniorprofessor Dr. Jeffrey Wimmer (Foto) von der Technischen Universität Ilmenau, der jetzt Gast an der Jade Hochschule war, ist jedoch Experte auf dem Gebiet der digitalen Spiele und virtuellen Welten und er sagt: „Online-Gamer sind nicht einsam“.

Dr. Wimmer sieht in den digitalen Spielwelten wie beispielsweise „Second Life“ ein

Potenzial für neue sogenannte „third places“ in unserer Gesellschaft. Places sind Orte, an denen die Menschen ihre Gemeinschaft pflegen. „Der erste Ort ist natürlich unser Zuhause, der zweite unser Arbeitsplatz und der dritte Ort ist ein öffentlicher Raum, wie ein Verein, die Eckkneipe oder das Wiener Kaffeehaus“, erklärt Dr. Wimmer. Diese dritten Orte sind wichtig für die Gesellschaft. Hier kann jeder auf neutralem Grund in gemüthlicher Atmosphäre fast ohne Rollenvorgabe reden und diskutieren. Leider verschwänden diese Orte zunehmend – zumindest aus der realen Welt, so der Referent. In den virtuellen Welten der Online-Games

haben sich längst neue Plätze gefunden. Abseits des richtigen Games, dem regelbasierten Spiel, haben Spieldesigner längst Raum für das Play, das zweckfreie Spiel, kreiert. Die virtuellen Spielfiguren treffen sich so beispielsweise in der Disco bei Starwars Galaxy oder auf dem Braufest bei World of Warcraft (WoW), dem digitalen Oktoberfest, und sie unterhalten sich.

„Vielleicht kann in diesem Zusammenhang auch von World of Chatcraft geredet werden.“ Dr. Wimmer ist sich sicher, dass es bei den Online-Games nicht nur um das Spielen geht, sondern auch um die Kommunikation. Die Tatsache, dass sich fast 46 Prozent

der Online-Gamer auf den Kontakt mit anderen Spielern freuen, unterstreicht diese Vermutung. Und anders als die Spielwelten, in denen die Spieler-Avatare wandeln, ist diese Kommunikation real. Die Realität bekamen auch einige WoW-Spieler zu spüren, die mit ihren Avataren eine virtuelle Demonstration organisiert hatten. Kurzerhand löschte der WoW-Anbieter die Accounts der Spieler. „Hier zeigt sich die Begrenztheit des



virtuellen dritten Ortes“, bedauert Dr. Wimmer. Um dies zu verhindern, müsste es öffentlich-rechtliche Spielwelten geben, die finanziell aber momentan nicht umsetzbar seien. Bis dies so weit ist, können sich die Spieler aber auch in der realen Welt treffen. LAN-Partys oder die World Cyber Games bieten Möglichkeiten, das wahre Gesicht hinter einem Avatar kennenzulernen.

Was in Ländern wie Südkorea als normal erscheint, wird in Deutschland noch immer belächelt: Computerspielen ist kein „Bowling alone“, höchstens ein „Bowling alone together“. Es gilt die neuen Chancen und Qualitäten zu erkennen.