

# Ein Spiel hat acht Stunden

**E-SPORTS.** Die Uni Duisburg-Essen hat einen Computer-Kicker für die Bundesliga entwickelt.

**AM NIEDERRHEIN.** Manche sitzen sechs bis acht Stunden vor diesem Computerspiel. Zocken was das Zeug hält, wollen in der Online-Fußball-Bundesliga ganz nach oben. Die neue Internetseite [www.virtual-kicker.de](http://www.virtual-kicker.de), entwickelt von der Universität Duisburg-Essen, hat Suchtpotenzial. „Wir haben tatsächlich das Zeug zum Kultspiel“, freut sich Professor Tobias Kollmann vom Lehrstuhl für E-Business. Er hat gemeinsam mit Studenten das Fußball-Onlinespiel für Fans entwickelt.

Was das mit Wissenschaft zu tun hat? Professor Kollmann berichtet von einer Studie, mit der man herausfinden wollte, inwiefern Fußball-Bundesligavereine das Internet für sich nutzen. Dabei sei herausgekommen, dass sie im Bereich „Gameing“ ihr Potential nicht abschöpfen. Die Studenten der Uni haben daraufhin nachgeholfen und einen elektronischen Kickertisch entworfen. Im Internet können Fans direkt gegeneinander antreten. Für die neue Technik, die „Echtzeitkommunikation“, benötige man keine Software. Alles geht über das Internet.

Professor Kollmann gibt zu, dass die Studie auch von einem



*Spielt gern, Prof. Tobias Kollmann. (Foto: Uni DUE)*

privaten Unternehmen hätte gemacht werden können, diese hätten aber kein Interesse an einer wissenschaftlichen Nachbearbeitung des Projektes. Kollmann untersucht die „Kommunikationsmechanismen“ beim Kickern und möchte ein genaueres Bild der „Community“ – also der Spieler – entwerfen.

Für 50 000 Fußballfans ist jetzt jeden Mittwoch ab 15.30 Uhr Anpfiff. Ein Spiel dauert zwei mal 45 Sekunden. Aber für viele ist auch nach 90-Minuten noch lange nicht Schluss. Technisch könne man den Zugang begrenzen sagt Kollmann. Dies sei aber leicht auszuhebeln und wenig wirksam. Abpfeifen muss jeder Spieler selbst. (AG)