

Regine Pfeiffer  
[pfeifferr@gmx.de](mailto:pfeifferr@gmx.de)

## Als Spionin in World of Warcraft

**Unter der Überschrift World of Bullshit polemisierte Arno Frank am 17. März in der taz gegen eine Studie des KFN, die für das Online Rollenspiel World of Warcraft ein besonders hohes Suchtpotential nachgewiesen hatte. Er verteidigte das Spiel auch gegen den Vorwurf besonderer Gewalthaltigkeit, in der irrigen Annahme, in der Nähe der Katastrophe von Winnenden wäre ein solcher Vorwurf Thema jeder kritischen Publikation über Computerspiele. In beiden Punkten jedoch waren Arno Franks Freisprüche voreilig, seine Bestandsaufnahmen oberflächlich.**

Ich weiß, wovon ich rede: Seit drei Jahren bin ich dabei, diesem Spiel auf die Schliche zu kommen: Ohne Account und ohne selber zu spielen, im Stealth-Modus gewissermaßen, in dem virtuelle Angreifer sich unsichtbar ihren Opfern nähern, besichtige ich regelmäßig die Zauberwelten von Azeroth, dem riesigen WoW-Land. Ich sitze als „teilnehmende Beobachterin“ neben (bezahlten) Spielern, verfolge die Wege ihrer Avatare, höre zu, wie sie sich mit ihren Gildenkollegen und -Kolleginnen unterhalten, und analysiere mitgeschnittene Videoclips. Vier verschiedene Spieler waren es bisher, die „Chars“ mehrerer Völker und Klassen auf allen Leveln des Spiels dirigierten, und die sich in allen Spielformen bewegten, die World of Warcraft zu bieten hat. Ein einziger Abend ergibt manchmal mehr als 20 Gigabyte Videomaterial, das ich dann in kleinere und präsentable Formate umwandle.

Zusätzlich lese ich auf Internetseiten die Berichte von Menschen, die sich selber für World-of-Warcraft-süchtig halten, bzw. beschreiben, wie sie die Abhängigkeit überwunden haben. Zehntausende von solchen Berichten habe ich kopiert, inwischen fast viertausend Seiten Text, die ich inhaltsanalytisch auswerte.

Die Ergebnisse dieser Recherchen sind eindeutig: World of Warcraft ist ein „**Süchtigmacher schlechthin**“, wie es ein Mitarbeiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen schon 2005 formulierte. Und es enthält Formen von **Gewalt, die für ein Spiel „ab 12“ nach den Regeln der USK nicht zulässig sind.**

Wie kann es sein, dass es so leicht für Journalisten und sonstige Apologeten von World of Warcraft ist, Märchen über dieses Spiel zu erzählen?

Ein Grund: World of Warcraft ist ein Chamäleon. Es bietet über weite Strecken Harmloses und Zauberhaftes; wer Zuschauende täuschen und nur Schönes vorführen will, könnte das stundenlang tun. Zusätzlich hat sich das Spiel im Laufe seiner Geschichte stark verändert. Die letzte Variante, das Add-on Wrath of the Lich King (WotLK), das im November letzten Jahres erschien, hat so viel Neues gebracht, dass viele ältere Beschreibungen keine Gültigkeit mehr haben. Wer immer also glaubt, über World of Warcraft, verlässliche Auskünfte geben zu können, sollte genau sagen,

welches WoW er meint.

Bleiben wir zunächst bei der **Frage der Gewalt**. Als das Spiel vor vier Jahren erschien, sahen die USK Beurteiler offensichtlich nicht mehr als „Monsterkloppe“ und gaben es „ab 12“ frei, und wer nicht gemerkt hat, dass man in dem Spiel keineswegs nur gegen Fabelwesen kämpft, kennt wohl nur die frühen Varianten.

Aber auch schon 2005 hätte die USK vielleicht genauer hinschauen sollen: denn auch damals fand sich schon **Gewalt gegen Menschen**, nicht etwa nur gegen menschenähnliche Wesen, was nach USK-Regeln „gelegentlich“ in Spielen ab 16 (!) erlaubt wäre. In einem relativ frühen Quest, muss der Spieler 30 Schädel von „Bauern aus dem Hügelland“, sammeln. Wie sich herausstellt, sind es auch Bäuerinnen, zum Beispiel eine mit dem Namen Kabala. Er, natürlich sein Avatar, sein Alter Ego, tötet diese mit den Waffen, die ihm auf dem gerade erreichten Level zur Verfügung stehen. Wenn sie weglaufen – und das versuchen sie regelmäßig – verfolgt er sie: Sieger bleibt er immer. Auf dem Bildschirm sieht der menschliche Puppenspieler laufend, wieviel Schädel er schon hat: zehn von dreißig, elf von dreißig usw. Richtig Arbeit wird das Töten. Schon in dieser frühen Phase des Spiels übrigens lernt man, dass das Glück den Erfolg mit steuert, nicht nur Geschicklichkeit und die Qualität der Waffen, denn nicht aus jedem der getöteten Menschen steigen kleine weiße Sternchen auf, Zeichen für Beute, Loot. (Wer die emotionale Immersion in diese nekrophile Welt nicht mitvollzieht, wird die Sternchen als Signal zur Leichenfledderei ansehen.) Wir mussten etwa vierzig Menschen niederknüppeln, um die dreißig Schädel, und damit die angekündigte Belohnung, einen zaubermächtigen Schädelring, zu erhalten.

In Wrath of the Lich King, wird das Schädel-Sammeln ebenfalls als Quest angeboten, aber man erhält dafür nicht einfach einen Ring, sondern wirft die Schädel in einen großen Topf und braut daraus einen Stärkungstrank für den neuen Todesritter.

Dass sich in dieser Fortsetzung mehr Gewalt findet als in den beiden ersten Varianten des Spiels war mir schon beim Studium der Lösungsbücher aufgefallen. Ohne es auszuzählen – es geht ja um insgesamt mehr als siebentausend Questbeschreibungen – war deutlich, dass Befehle, die auf das „Eliminieren“ von Menschen hinauslaufen, drastisch angestiegen waren.

Bemerkenswerterweise findet die Debatte über die Gewalt in WotLK, die die Laien-Öffentlichkeit noch nicht erreicht hat, in den Magazinen und Foren der Spieler durchaus statt. In der April-Nummer der Zeitschrift Gamestar begründete ein Leserbrief-Schreiber mit dem Überschreiten der Gewalt-Grenze seine Zweifel daran, ob er dieses Spiel weiter spielen wollte:

*„Ich war schon erstaunt, als ich zum ersten Mal eine Sense in die Hand bekam, um die Leichen bereits getöteter Feinde zu zerstückeln. Weiter ging es dann mit Monstrositäten, die ich in mitten einer Horde verseuchter Dorfbewohner zu sehr blutigen Explosion bringen und so einen guten Teil der Population ausradieren konnte. Gesteigert hat sich diese, in dem mir aufgetragen wurde, eigentlich verbündete, völlig wehrlose und um ihr Leben bettelnde Gefangene in einem engen Käfig abzumurksen. Das "Sahnehäubchen" war bisher der Auftrag, einen Feind so lange mit einem heißen Eisen zu foltern, bis er mir die gewünschte Informationen verrät, um ihn anschließend zu töten., oder einem weiteren wehrlosen Gefangenen mit einem so genannten "Neuralinjektor" extreme Schmerzen zuzufügen“.*

Und in einem Gilden-Forum zu dieser Frage äußerte sich ein Spieler geradezu verstört über die Aktionen seines neuen Todesritters: *“... die Bürger versuchen zu flüchten und stellen sich tot. Man kann sie dann einfach mit einem "Todesgriff" zu sich heranziehen und sie killen. Die einen Bürger wehren sich so gut es geht, andere bleiben wimmernd stehen und flehen um Gnade. Dabei fallen Sätze wie "Du beraubst meine Kinder ihrem Vater, Todesritter", "Bitte lass mich gehen, ich komme auch nie wieder hierher zurück", "Ich habe 5 Kinder mein Herr, ohne mich sterben sie!"*

Er sei normalerweise nicht so zimperlich, erklärt der Forums-Schreiber weiter, aber diese Quest hätte ihn *„doch auf eine Art entsetzt“*.

Insider wissen, dass der Todesritter am Anfang, dem bösen Lich-König anhängt, und erst später zu den Guten überwechselt. Aber das ist natürlich eine Setzung der Spiel-Entwickler, die sich von den „bösen“ Handlungsoptionen profitsteigernde Wirkungen versprechen, und zwar, wie ich glaube, vor allem auf Jugendliche. (Wie attraktiv das ist, weiß man ja von den Erfolgen der GTA Serie.) **Und die Spieler des Online Rollenspiels zahlen monatliche Gebühren, dass heißt, die jeweils durchgeführten Aufgaben sind Werbung für die Fortsetzung des Spielens und die Verlängerung des Accounts.**

In diesem Zusammenhang muss auch das **Achievement-System** gesehen werden, das mit WoTLK eingeführt wurde. Hier wird der Spieler verleitet, für virtuelle Auszeichnungen und Titel Unmengen von Quests zu erledigen und damit seine Spielzeiten auszudehnen. Die „Orden“ kann er als Zusatz seinem Namen hinzufügen, und vor allem werden seine „Leistungen“ in einem speziellen Fenster öffentlich sichtbar und mit denen anderer Spieler vergleichbar dargestellt.

Ob auch das **Suchpotential** des Spiels sich erhöht hat, weiß ich nicht, und ob die Gewaltsteigerung dabei eine Rolle spielt, ist eine Frage, die durch weitere Forschung geklärt werden müsste.

Zunächst ein paar Aussagen von Betroffenen, die zeigen, **dass die Sucht mehr ist als extensives Spielen.**

*„Ich habe viel verloren seit diesem Tag, sei es meine 5 1/2jährige Beziehung, den Kontakt zu meiner Familie, viele Freunde die kopfschüttelnd, nach oftmaligen Versuchen, mich allein zurückgelassen haben, meine Freiheit und meine Freude am Leben“.* So beschreibt eine Spielerin der ersten Stunde ihre Erfahrung auf der Seite *Bronski.net*. Und sie fährt fort: *„Ich habe es nicht geschafft, mich davon zu lösen, zocke jede freie Minute die mir bleibt, und könnte mir nicht mal mehr einen Tag ohne Wow vorstellen.“*

Auf der kanadischen Seite *WoW-Detox* gibt es inzwischen über vierzigtausend Einträge. Nicht alle der dort Schreibenden werden im klinischen Sinne süchtig sein. Andererseits hat eine vorläufige Auswertung der Berichte starke Übereinstimmung mit dem inzwischen weithin anerkannten **Kernkriterien der Sucht** ergeben: Einengung des Freizeitverhaltens, Weiterspielen trotz negativer Folgen für Schule, Beruf, Gesundheit, vor allem für die Beziehungen im wirklichen Leben, und Kontrollverlust, die Unfähigkeit Spielzeiten zu steuern.

Die Menschen, die auf englisch-sprachigen Seiten schreiben, sind dabei meist direkter, emotionaler und konkreter als ihre deutschen Leidensgenossen. *„I wish i could stop playing, and I am humiliated and embarassed that I can't. I need help (10711 WoW*

Detox ). “I quit wow, ... I canceled both of my accounts, ... Now all I do is browse WoW sites and forums day. I can't do anything else. Somebody help me, please! Are you there God!? Please help me!“ (10293 WoW Detox).

Wer glaubt, die Forschungsergebnisse des KFN, die ja hier ebenfalls vor vier Wochen dargestellt wurden, ungelesen vom Tisch wischen zu können, der hätte wenigstens ein bisschen googeln sollen. Dabei wären ihm Schicksale vor Augen geführt worden, die ihm gezeigt hätten, was Spielesucht bedeutet.

Ich war vor einigen Wochen in einer **Selbsthilfegruppe von Angehörigen WoW-süchtiger junger Männer**. Die Situation der Familien, die von diesem Unglück betroffen sind, ist unendlich traurig. In einem Falle war es eine Familie mit vier Kindern. Man stelle sich die Diskussionen unter drei Geschwistern vor, deren Bruder (25) ungeduscht und äußerlich verwahrlost in seinem Zimmer sitzt und nichts anderes mehr tut als Word of Warcraft Spielen. Sie sind wütend, traurig, beschämt, aber uneins darüber, was zu tun ist, denn bei allen Zwangsmaßnahmen befürchten sie eine noch größere Katastrophe. Nicht eine nach dem Muster von Winnenden. Die WoW Spieler richten ihre Verzweiflung gegen sich selbst. In der Dezemberausgabe 2007 der Spielezeitschrift Gee beschrieb ein WoW Game-Master (ein von Blizzard bezahlter Helfer und Konfliktschlichter innerhalb des Spiels), wie die Kooperation mit der Polizei läuft, wenn ein Spieler im Spiel seinen realen Selbstmord ankündigt. Er kommentierte am Schluss lakonisch: „Das Phänomen ist ja bekannt.“ Und jetzt hat das KFN empirisch nachgewiesen, dass Selbstmordgedanken bei WoW Spielern häufiger vorkommen als bei den Nutzern anderer Spiele. Wirklich: Spielesucht ist kein Thema für Spott und Häme, sondern erst einmal eines für Fragen.

Und die schwierigste und wichtigste dieser Fragen ist: **Wie entsteht die Sucht?** Durch die eigene Spiel-Erfahrung habe ich einiges davon verstanden: Stark vereinfacht gesagt: Word of Warcraft hat in vielerlei Hinsicht Ähnlichkeit mit Spiel-Automaten oder Roulette, **Spielesucht ähnelt der Glück-Spielsucht, die es ja bereits in die Kataloge anerkannter psychischer Störungen geschafft hat.**

Um das nachvollziehen zu können, muss man sich der komplexen Belohnungsstruktur des Spieles zuwenden.

Der Spieler wird zunächst mit einem **stetigen Flow von Belohnungen** – Erfahrungspunkten, Geld und nützlichen Gegenständen (Items) - motiviert, einen Quest-Auftrag nach dem anderen auszuführen und damit in höhere Level aufzusteigen. Die Items werden ihm dabei vor Annahme des Quests angekündigt und er hat **die Garantie, dass auf die Arbeit dann auch der Lohn folgt: Wie oben erklärt: Dreißig Köpfe sammeln > ein Zauberring.**

In späteren, repetitiven Spielformen (vor allem **Instanzen und Raids, so genannten Schlachtzügen**) gibt es diese Garantie auf schnelle Erfolge nicht mehr. Hier kämpft der Spieler mit anderen zusammen in Räumen, die nur für seine Gruppe zugänglich sind, gegen Monster, und zwar mit Mitgliedern seiner Gilde oder auch in ad-hoc zusammen gerufenen „Random-Gruppen“. Dies geschieht in einer Form von **Arbeitsteilung**, die aufs Diffizilste geplant, durchgeführt und nachbereitet wird: Angreifen, Heilen, die Aggression des Monsters auf sich lenken, sich gegenseitig auf vielfache Art Unterstützen, das sind komplexe Aktivitäten, bei denen jeder Spieler seine spezifischen Fähigkeiten und vor allem seine Ausstattung einbringt und dadurch unentbehrlich wird.

Wenn man diese kooperative Vernetzung isoliert betrachtet, kann man verstehen, warum bestimmte Apologeten des Spiels dieses gerade zu als pädagogisches Gesamtkunstwerk lobpreisen.

Aber das Monster-Töten hat seine Tücken: Wenn die Fabelwesen erlegt sind, lassen sie bestimmte Items fallen, so der Spielerjargon. Was sichtbar wird, ist allerdings nicht eine Art Ostereier Legen, sondern ein Fenster, in dem die Gegenstände zu sehen und alle Informationen über ihre Eigenschaften und magischen Fähigkeiten abrufbar sind. Je kostbarer diese Items nun sind, umso seltener werden sie „gedroppt“ und das sehnsüchtige Warten auf diese unvorhersehbaren Glücksfälle ist das Kern-Element beim Entstehen der Sucht. Immer wieder, manchmal wochenlang, wiederholen Spieler Instanzen, um den Drop eines bestimmten Items zu erleben. Sie haben sich zwar auf einer der riesigen spiel-externen Datenbanken (z.B Thottbot oder Wowhead) vorher informiert, wie hoch die Drop-Rate ihres Wunsch-Items bei dem jeweiligen „End-Boss“ ist, aber eine Chance bleibt eben eine Chance, und die Zufalls-Geschichten unter den Gamern sind so vielfältig wie entsprechende Geschichten im wirklichen Leben.

Jedenfalls gilt: World of Warcraft entfaltet seine Sog-Kraft vor allem dadurch, **dass es den Spieler in einen Dauerzustand von erregter Glücks-Erwartung versetzt.**

Die Lerntheorie weiß: **Intermittierend verstärktes Verhalten ist löschungs-resistenter als kontinuierlich verstärktes; je unregelmäßiger die intermittierende Verstärkung, desto löschungsresistenter das Verhalten. Auf Deutsch: unregelmäßige, unzuverlässige Belohnungen erzeugen stärkeren Gehorsam als regelmäßige.** Auch lange Pechsträhnen halten den Spieler nicht davon ab, es immer wieder neu zu versuchen. Im Gegenteil, das Gefühl, dass die investierte Zeit sich doch endlich lohnen muss – so wie beim Automaten das eingeworfene Geld - ist als Verstärker ebenso wirksam, wie ein schneller Glücks-FALL.

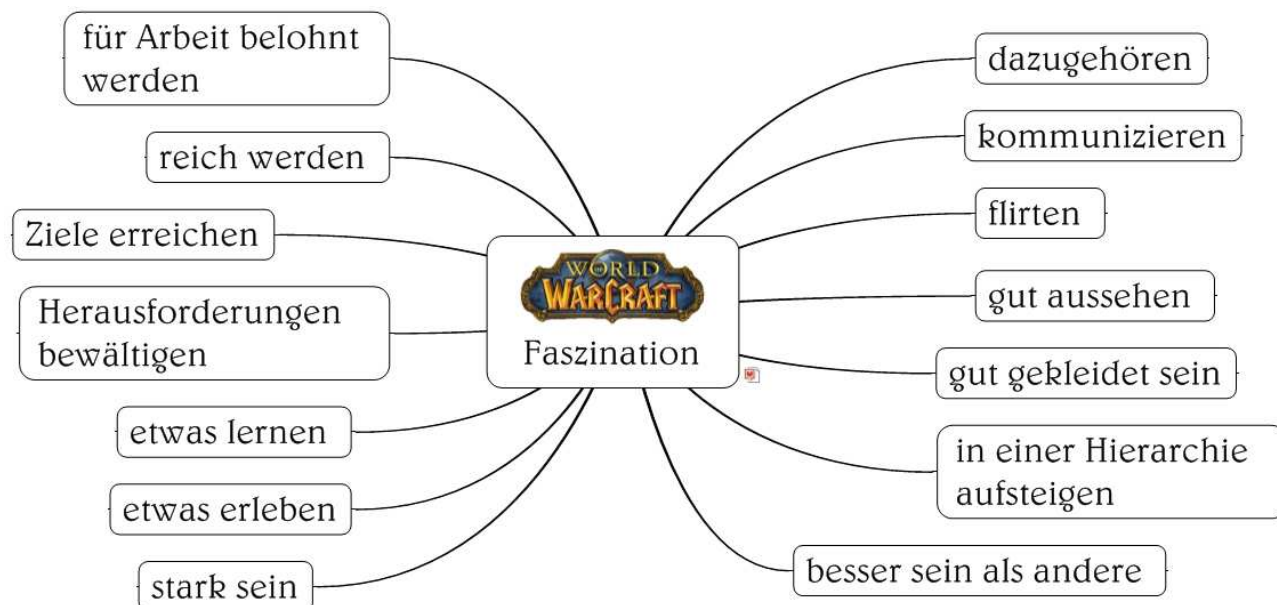
Mit dem Dropfen des Items ist das Glück des Spielers aber noch nicht garantiert. Jetzt kommt die zweite Phase der Unsicherheit, die der Loot-Verteilung. Um der Gerechtigkeit willen sind die Gilden gezwungen, Regeln aufzustellen, die verhindern, dass weniger aktive Mitglieder im gleichen Maße belohnt werden wie immer präsen- te. Hier wird nach unterschiedlichen Prinzipien verfahren: Es wird entweder (mit einem Zahlengenerator) **gewürfelt** - das heißt, ein zweites Mal spielt der Zufall eine Rolle -, oder die Beute wird versteigert. In diesem Falle wird überwiegend mit „Dragon-Killing-Points“ (DKP-Punkten) bezahlt. Und diese nun, sind etwas geradezu Perfides. Wenn ich vor Eltern davon berichte, kommt regelmäßig entsetztes Kopfschütteln: „Das gibt’s doch nicht!“. DKP Punkte setzen sich meistens zusammen aus investierter Raid-Spielzeit (es gibt eine vorher vereinbarte Punktzahl pro Stunde), Pünktlichkeit und dem Beitrag des Spielers beim Monster-Töten. (Es gibt Hilfsprogramme, mit denen sich dies aufs Genaueste überprüfen lässt. Für seine Gilde ist der Spieler der gläserne Mensch.) Das heißt: **Lange Spielzeiten werden nicht nur durch eine höhere Wahrscheinlichkeit honoriert, dass der Spieler bei seinem Wunsch-Drop anwesend ist, sondern bringen zusätzliche Vorteile bei der gruppeninternen Verteilung der Beute. Die investierte Zeit geht in die Währung ein, mit der man sein Wunsch-Item bezahlt.** Da die Versteigerung in den meisten Gilden „blind“ abläuft und keiner weiß, was die Konkurrenten bieten, ist auch hier ein Glücksspiel-Element wirksam.

Die Belohnungs-Items in dieser magischen WoW Welt haben nun eine ganz

besondere Qualität, und zwar sowohl die simplen Gegenstände, die der Spieler beim Questen erhält, als auch die Teile von Rüstungssets und andere Items, für die er dann in den Instanzen und Raids kämpft. Sie erhöhen bei Gebrauch die Fähigkeiten seines Avatars in mathematisch genau festgelegten Dimensionen, allerdings manche nur für kurze Zeit: die so genannte Intelligenz, seine offensiven und defensiven Kampffähigkeiten, seine Ausdauer, seine Zaubermacht und mit allem zusammen seinen Status in der realen Spielergruppe. Das heißt, für den Spieler bedeutet **Mehr-Haben** immer auch **Besser-Sein**; darin besteht das Geheimnis der entstehenden **Kampf- und Sammelleidenschaft**.

Das Ganze nun spielt sich **nicht nur in einer Instanz ab, sondern in vielen verschiedenen**, und immer wieder fügt Blizzard neue hinzu, mit neuem Ambiente und neuen Gegnern. 6500 verschiedene Monster gab es bis zum November letzten Jahres, weitere sind mit dem Lich-King Add-on hinzugekommen, und natürlich damit auch wieder neue Items, die die riesige **Warenwelt** dieses Spiels noch einmal vergrößert haben.

Eine zusätzliche Ausdehnung des Aktionsradius für den Spieler besteht darin, dass er **mit einem Account zehn verschiedene Charaktere „hochleveln“** und dann (allerdings nicht gleichzeitig) in den Kampf um magische Items schicken kann. Diese Elemente – und viele zusätzliche, die hier nicht beschrieben werden können - verleihen World of Warcraft den **Charakter von erlebter Unendlichkeit**. Spieler können sich zeitlich und emotional so darin verlieren, dass sie ihre Alltagswelt immer mehr als eng und eingegrenzt wahrnehmen und die Bewältigung vorhandener oder durch das Spielen verstärkter Probleme nicht mehr leisten.



Die Glückspiel-Elemente in World of Warcraft sind zusätzlich eingebettet in ein Spiel-Erleben, das auf vielfache Weise **emotionale Grundbedürfnisse des Spielers** befriedigt. Das obige MindMap zeigt diese und verweist damit indirekt auf die Defizite des wirklichen Lebens, die im Spiel kompensiert werden können.

Der Spieler bewegt sich in einer mythischen Welt, die pausenlos Unterhaltsames und Überraschendes für ihn bereit hält und die es ihm gleichzeitig ermöglicht, **mit seinen**

**Mit-Spielern über Voice-Chat zu kommunizieren.** Während sein Alter-Ego schöner, stärker, reicher, schneller und zaubermächtiger wird, kann er sich mit einem der realen Mitspieler oder Mitspielerinnen über Persönliches und Privates unterhalten. Diese **Kombination von spielerischer und kommunikativer Vernetzung** trägt entscheidend zur Attraktivität und gleichzeitig zum Suchtpotential von World of Warcraft bei.

Angehörige WoW-süchtiger Spieler hören immer wieder den Satz: „Ich kann doch meine Gilde nicht im Stich lassen“. Die enge Bindung entsteht nicht nur durch die erwähnten Kooperationsformen und das Gefühl von Unentbehrlichkeit, das sie erzeugen, sondern durch die zusätzliche **Chat-Room Erfahrung**, die ja, wie wir wissen, in sich selbst ein Suchtpotential entfalten kann. Und: der Spieler chattet hier nicht mit einem Fremden, sondern mit jemandem, der ihn auch als Helden und Kämpfer wahrgenommen hat.

Alles in allem ein komplexes Gemenge, das einen Jugendlichen, der sich im realen Leben langweilt, einen Jugendlichen mit Problemen oder auch nur in vorübergehenden Krisen - und auch einen Erwachsenen - dazu verführen kann, länger und länger in dieser Welt zu verweilen, so dass er schließlich **im Erleben der paradoxen Gleichzeitigkeit von virtueller Aufwärts- und realer Abwärtsbewegung** dem Sog des Spiels erliegen und in Abhängigkeit geraten kann.