



Warum World of Warcraft süchtig machen kann

Regine Pfeiffer StD a. D. /Freie Mitarbeiterin im Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen

Die folgende Darstellung der Suchtmechanismen von World of Warcraft ist ein Ergebnis meiner inzwischen vierjährigen Beschäftigung mit dem Spiel. Als „teilnehmende Beobachterin“ konnte ich bisher drei verschiedene Spieler – mit Avataren diverser Rassen/Klassen Kombinationen - in allen relevanten Spielformen begleiten. Dabei wurden Spielsequenzen extensiv mitgeschnitten, die Videoclips wurden nachträglich in präsentable Formen gewandelt und analysiert. Die Materialien betreffen WoW Classic, und die beiden Erweiterungen The Burning Crusade und Wrath of the Lich King.

Die Sucht-Dynamik von World-of-Warcraft geht vor allem von seiner spezifischen Belohnungsstruktur aus. 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.**

In späteren, repetitiven Spielformen (vor allem **Instanzen und Raids**) gibt es diese Garantie auf schnelle Erfolge nicht mehr. Hier kämpft der Spieler mit anderen zusammen gegen Monster: 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.

Wenn die Monster erlegt sind, lassen sie bestimmte Items fallen. Je kostbarer diese nun sind, umso seltener werden sie gedroppt. 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 eine der riesigen spiel-externen Datenbanken (z.B Thottbot oder Wowhead) vorher informiert, wie hoch die Drop-Rate ihres Wunschitems 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 funktioniert nach den **Prinzipien von Glücksspielautomaten**, es 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 löschungs-resistenter das Verhalten.** 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.

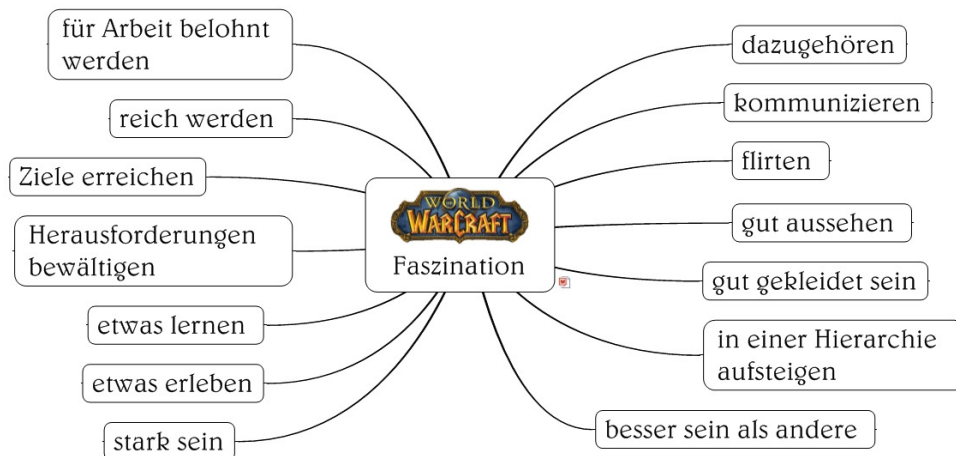
Mit dem Dropfen des Items ist das Glück des Spielers aber noch nicht garantiert. Jetzt kommt die zweite Phase der Unsicherheit, die der Loot-Verteilung. Um der Gerechtigkeit willen sind die Gilden gezwungen, Regeln aufzustellen, die verhindern, dass weniger aktive Mitglieder im gleichen Maße belohnt werden wie immer präsent. 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. Diese setzen sich zusammen aus investierter Spielzeit (es gibt eine vorher vereinbarte Punktzahl pro Stunde), Pünktlichkeit und dem Beitrag des Spielers beim Monster-Töten. 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.** Da die Versteigerung in den meisten Gilden „blind“ abläuft und keiner weiß, was der Konkurrent bietet, 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 Sekunden: die so genannte Intelligenz, seine offensiven und defensiven Kampffähigkeiten, seine Ausdauer, seine Zauber- macht 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 können.



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 eben 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.