

Rollenspielsucht.de und AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.
bedankt sich bei Regine Pfeiffer für die freundliche Zurverfügungstellung

Regine Pfeiffer

mail@regine-pfeiffer.de

Was Online-Spiele und Glückspielautomaten gemeinsam haben, warum sie abhängig machen können und warum die Spiele-Industrie Abhängigkeit in Kauf nimmt oder sogar fördert

Weltweit sind Forscher dabei, zuverlässige Daten für die Verbreitung von Computerspielabhängigkeit zu erheben und Diagnosekriterien zu vereinheitlichen. Nur wenn dies gelungen ist, kann die Störung in die entsprechenden internationalen Kataloge (DSM IV, ICD10) aufgenommen werden, und nur dann werden die Krankenkassen die Behandlung bezahlen müssen, wie das bei Glücksspielsucht bereits der Fall ist.

Im Sinne einer effektiven Prävention und Aufklärung ist jedoch nicht nur die Forschung am Menschen erforderlich, sondern auch die am Suchtmittel. **Genauso wie man unter den diversen Ingredienzen von Zigarettenrauch Nikotin als suchterzeugenden Stoff benennen und quantifizieren kann, lässt sich auch bei Computerspielen das Abhängigkeitspotential eingrenzen.** Spiele-Industrie und weite Teile einer affirmativen Medienpädagogik wiederholen, dies sei nicht möglich, aber das erkenntnisverhindernde Interesse hinter dieser Behauptung ist offenkundig: Einen warnenden Hinweis auf der Verpackung soll es auf keinen Fall geben.

Ich beschäftige mich in enger Zusammenarbeit mit Spielern seit Jahren mit diesen Fragen, indem ich ihnen beim Spielen zuschauen, mir die Spiele erklären lasse, bestimmte Sequenzen mitschneide, diese dann als Videoclips bearbeite und hinsichtlich ihres Suchtpotentials analysiere. Das für mich erstaunlichste Ergebnis dabei ist die Nähe der beobachteten Abhängigkeitsfaktoren zu denen im Glücksspiel. Dies betrifft sowohl die kostenpflichtigen Online- Rollenspiele wie World of Warcraft als auch die als kostenlos angebotenen Browserspiele.

Vorweg der Berichte eines Aussteigers von *rollenspielsucht.de*, einer eindrucksvollen Selbsthilfeseite, welche die Münchner Familie Hirte einrichtete, nachdem ihr Sohn 2007 in das Online-Spiel World of Warcraft abgetaucht war.

„Vier Jahre lang war ich gedanklich pausenlos mit dem Spiel WoW beschäftigt, auch bei der Arbeit. Ich war nicht bei mir, sondern ausschließlich in der virtuellen Welt. Selbst heute noch, zwei Jahre nach meinem Ausstieg, fehlt mir **das Glücksgefühl, das mir durch das Belohnungsprinzip in WoW einen ständigen Kick garantiert hatte**, und noch heute kann ich kein wirkliches Interesse mehr aufbringen für das, was man Hobby nennt. Gegen die Welt von WoW erscheint mir noch heute alles fahl, wie ausgebleicht.“

Wie lässt es sich erklären, dass rein virtuelle Erfahrungen das reale Leben „ausbleichen“, in einem solchen Ausmaß buchstäblich in den Schatten stellen können?

Glücksspielelemente in World-of-Warcraft

In World-of-Warcraft agiert der Spieler in Gestalt eines virtuellen Stellvertreters, eines Avatars, den er in der ersten Spielphase durch eine riesige, unglaublich vielfältige Spiellandschaft dirigiert. Hier erfüllt er – zunächst allein, mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer häufiger mit anderen zusammen - bestimmte Aufgaben, so genannte Quests: Botschaften übermitteln, Tiere töten, um ihre Felle, Zähne oder Federn zu sammeln, Gegenden erkunden, Phantasiewesen töten und ab und zu auch virtuelle Menschen. Damit sammelt der Spieler Erfahrungspunkte und steigt im Spiel-Level auf.

Diese Phase ist die Lehrzeit.



Abbildung1: Kampfgruppe in World of Warcraft vor einem erlegten Drachen

Die für die Entstehung von Abhängigkeit entscheidenden Spielformen sind die späteren Gruppenkämpfe gegen diverse Monster, bei denen fünf, zehn oder fünfundzwanzig Spieler gemeinsam agieren. Diese kennen sich meist nicht persönlich, sondern sitzen in verschiedenen Orten allein vor ihren Rechnern und erzeugen mit Maus und Tastatur virtuelles Kampfgetümmel. Sie können miteinander chatten oder über Headsets kommunizieren.

Eine solche Gruppe ist in Abbildung 1 zu sehen: In Siegerpose haben die Spieler ihre virtuellen Stellvertreter vor den gerade erlegten Drachen aufgestellt.

Derartige Gruppenerfahrungen geben ehemals abhängige Aussteiger regelmäßig als Hauptgrund für ihre Abhängigkeit an. Sicher, die intensiven und im höchsten Grade komplexen und anspruchsvollen Formen der Zusammenarbeit stellen Herausforderungen an Spieler dar, die ihnen tatsächlich außerordentlich befriedigende Flow-Erfahrungen vermitteln können. Aber dies allein macht noch nicht abhängig, auch wenn es für die

Betroffenen so aussehen mag. Die Kooperationserfahrungen werden durch raffiniertere Mechanismen ergänzt, die aus lerntheoretischen Grundsätzen hergeleitet sind. (Dass dies in genauer Kenntnis und bewusster Anwendung der Skinnerschen Theorien geschieht, ist nachzulesen in einem Aufsatz über Behavioral Game Design in der Zeitschrift „Gamasutra, the Art & Business of Making Games“, einem Text, dessen Lektüre einem Kenner des World-of-Worldcraft Designs Schauer über den Rücken jagen kann, vor allem, weil er bereits im Jahre 2001 geschrieben wurde, vier Jahre bevor das Spiel erschien.¹⁾ Worum es dabei geht, soll im Folgenden anhand von Abbildung 2 erklärt werden.

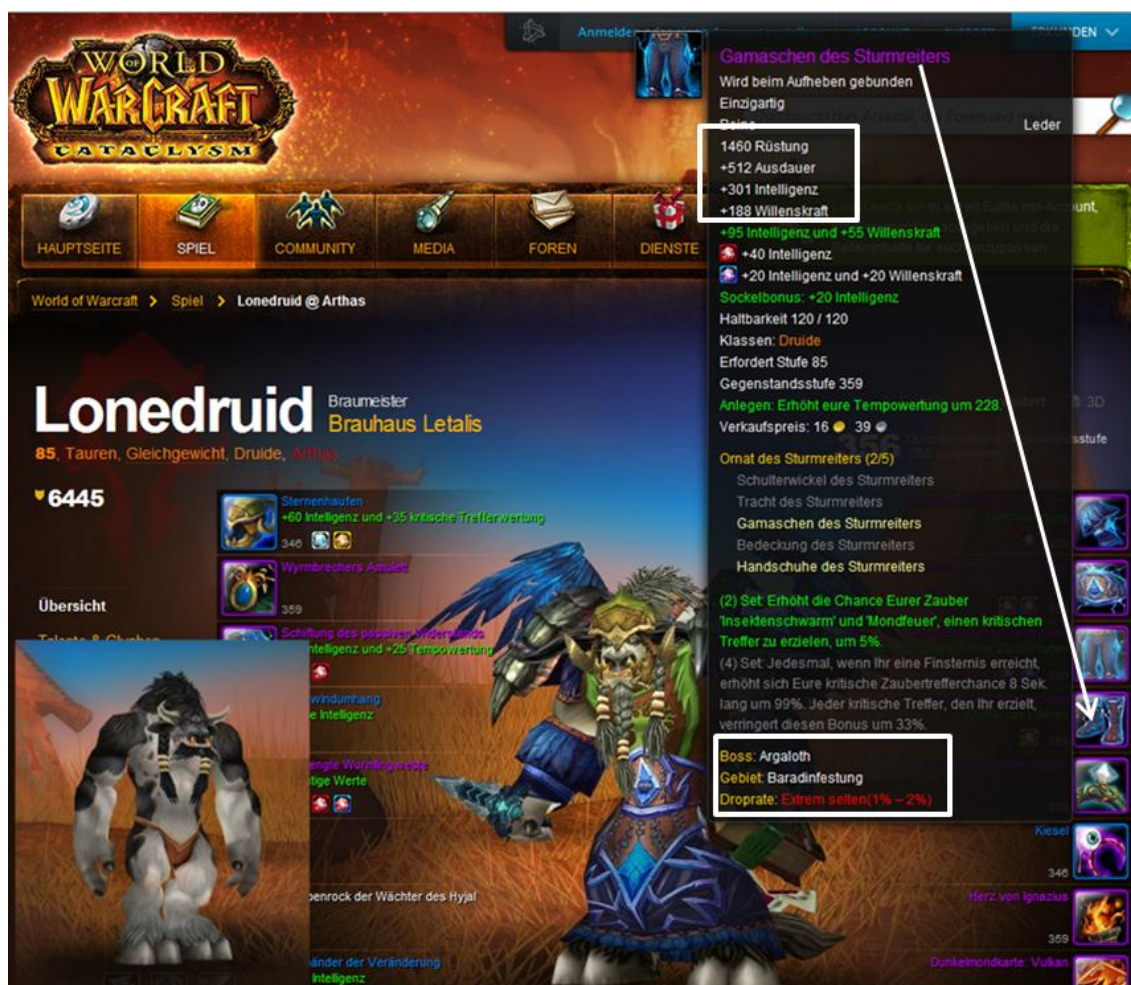


Abbildung 2: Veränderung der Spielfigur durch Belohnungen

Nehmen wir an, der Schreiber des oben zitierten Berichts war derjenige, der die Spielfigur in Abbildung 2 dirigiert. Als „Lonedruid“ ist diese hier in zwei Varianten zu sehen: links unten buchstäblich in statu nascendi, also im Moment, in dem der Spieler sie aus diversen Möglichkeiten ausgewählt, angepasst und mit einem Namen versehen hatte, und in dem er sie dann als sein Alter Ego mehr oder weniger nackt und bloß die Spiellandschaft von World-of-Warcraft betreten ließ. Daneben ist die gleiche Spielfigur nach einer beträchtlichen Spielzeit zu sehen, angetan mit der inzwischen erworbenen Ausrüstung. Für jeden der Ausrüstungsgegenstände wie hier für die *Gamaschen des Sturmreiters* kann man auf Klick die sie charakterisierenden Informationen abrufen.

¹ http://www.gamasutra.com/view/feature/3085/behavioral_game_design.php

Anhand der Veränderung der Figur und der Informationen zu den Gamaschen lassen sich jetzt Spielmerkmale erklären, die geeignet sind das Abhängigkeitspotential zu erhöhen.

Ziel des Spielers ist es, seine Spielfigur durch die Verbesserung der Ausrüstung zu stärken und sie damit angesehener und für Gruppen attraktiver zu machen. Dies erreicht er vor allem durch Belohnungen, die er für die Erfüllung von Aufgaben und erfolgreiches Kämpfen erhält.

Der Zuteilungsmodus für Gegenstände, Items, ist nun – im Kontext mit den skizzierten Spielerfahrungen - geeignet, die Bindung an das Spiel dramatisch zu verstärken und bei Personen mit entsprechender Vulnerabilität² in Abhängigkeit zu führen.

In der ersten Phase des Spiels, beim „Questen“ erhält der Spieler zuverlässig, direkt nach der Erfüllung der Aufgaben die angekündigten Belohnungen. **Später in den Gruppenkämpfen gegen Monster sind Platzierung und Qualität der Belohnungen von Zufallsprinzipien abhängig.**

In Kombination können nun die beiden Arten der Belohnung, als genau kalkuliertes Lernprogramm angesehen werden. Die Lerntheorie sagt dazu: „Zur Ausformung sollte Verhalten kontinuierlich, d.h. bei jedem Auftreten verstärkt werden; zur Stabilisierung von Verhalten sollte auf intermittierende Verstärkung übergegangen werden, weil solchermaßen variabel verstärktes Verhalten besonders lösungsresistent ist“.³ Auf das Spiel übertragen, heißt das: Mit den Quest-Belohnungen wird spielerischer Gehorsam antrainiert, mit der Abhängigkeit vom Zufallsglück wird dieser verfestigt. Auch lange Pechsträhnen halten den Spieler jetzt nicht mehr davon ab, es immer wieder neu zu versuchen. Das Gefühl, dass die investierte Zeit sich doch endlich lohnen muss – so wie beim Automaten das eingeworfene Geld –, ist der entscheidende Verstärker.

Zunächst aber ein Wort zur **Bedeutung, die die Belohnungen für den Spieler haben.**

Wie man in den Angaben zu den *Gamaschen des Sturmreiters* sehen kann, haben diese Intelligenz, Ausdauer und Willenskraft von *Lonedruid* um Beträchtliches verstärkt. Ein erstaunlicher Sachverhalt. Man stelle sich das im wirklichen Leben vor: ein Schüler zieht bestimmte Strümpfe an und verbessert damit– solange er sie trägt - genau die Eigenschaften, die für sein schulisches Vorankommen von zentraler Bedeutung sind! Aber so ist es in diesen Spielen: **Diese Veränderung der Spielfigur durch die Gegenstände, die der Spieler als Belohnung erhält, die Identität von Haben und Sein, ist das zentrale Element des gesamten Spiel-Designs.**

Der Spender der Gamaschen des Sturmreiters, *Argalon*, das Monster, auch Boss genannt, hat *Lonedruid* im Kampf unter Umständen auf eine harte Probe gestellt. Die

² Besonders gefährdet sind Personen in aktuellen Lebenskrisen, solche mit Depressionen oder mit ADHS. Dabei gilt, dass Depressionen durch extensives Spielen auch verstärkt werden können. Die Vulnerabilität bestimmter Personengruppen wird von Seiten der Spiele-Industrie oft in einer Weise dargestellt, als sei sie die einzige Ursache für die Entstehung von Abhängigkeit. Ausgeblendet werden sowohl die im Spiel angelegten Verführungsmechanismen als auch die depressionsverstärkende Wirkung von Bewegungsmangel und sozialer Isolierung.

³ Reinecker, H. (1999). Grundlagen verhaltenstherapeutischer Methoden. Lehrbuch der Verhaltenstherapie (pp. 89–146). Tübingen: dgvt-Verlag.

Wahrscheinlichkeit, dass *Argalon* die Belohnung nach dem Kampf fallen lässt (droppt) ist, wie man im Bild sieht, nur ein bis zwei Prozent. Das heißt, ein Spieler, dem nur noch diese Gamaschen an der Komplettierung seiner Ausrüstung fehlen, muss unter Umständen immer und immer wieder gegen *Argalon* kämpfen und auf sein Glück warten. Zwar droppt das Monster jedes mal irgend etwas, aber besagte Gamaschen sind eben nur selten dabei. Wie es *Lonedruid* ergangen ist, wissen wir nicht, aber wir wissen, dass nicht nur Kampffähigkeiten, sondern auch Zufallsglück seinen aktuellen Erfolg bestimmt haben. Und dieses bestand nicht nur in der willkürlichen Belohnungsvergabe durch *Argalon* sondern auch durch die Zuteilungsregeln innerhalb der Gruppe. Wer die *Gamaschen des Sturmreiters* erhält, wird entweder durch Würfeln bestimmt oder durch eine meist „blinde“ Versteigerung, bei der der Spieler die Angebote der Konkurrenten nicht sieht, also mit seinen Geboten riskiert, zu viel auszugeben oder den kostbaren Gegenstand an einen Konkurrenten zu verlieren.

Vor diesem Hintergrund ist zu verstehen, was der Aussteiger auf rollenspielsucht.de meinte, als er von dem ständigen Kick und den Glücksgefühlen sprach, dass ihm der Belohnungsprinzip in World-of-Warcraft verschafft hatte.

Fazit: Der Spieler ist in verschiedenen Kontexten mit Glücksspiel-Elementen konfrontiert, die ihn ähnlich fesseln können wie der Roulette-Tisch den Kasinobesucher. Die emotionale Intensität, die mit dem Warten auf das Zuteilungsglück verbunden ist, ist jedoch nur nachzuvollziehen, wenn man weiß: das was es hier zu gewinnen gibt, ist mehr als Geld, als leerer Besitz. Es sind magische Gegenstände, die die Spielfigur stärken, damit für die Gruppe wichtiger machen und dem Spieler erlauben, sich der Illusion hinzugeben, all dies geschähe ihm als Person.

Glücksspielelemente und Bezahlmodus in Browserspielen

Über Abhängigkeit bei den Nutzern von Browserspielen (free-to-play games) gibt es bisher kaum Forschungsergebnisse. In Selbsthilfegruppen und Internetforen wird aber zunehmend von Menschen berichtet, die in diesen Spielen gefangen sind. Ich gehöre dem Fachverband Medienabhängigkeit an. Die hier vertretenen Therapeuten aus Fachkliniken und Suchtberatungsstellen beobachten das Problem mit zunehmender Sorge.

Die Dramatik der Berichte, die Ratlosigkeit von Familienangehörigen und vor allem die problematischen Geschäftspraktiken der Anbieterfirmen lassen Aufklärung dringend notwendig erscheinen.

Die etwas Anspruchsvolleren dieser Spiele installiert man sich nach kostenlosem Download auf dem Rechner, die große Mehrheit kann man direkt nach Anmeldung in seinem Browser, -- also Firefox, Internet-Explorer u.a. - **fatalerweise – zunehmend auch auf internetfähigen Handys spielen.**

Browserspiele werben universal mit dem Slogan „Jetzt kostenlos spielen“. Es liegt auf der Hand, dass dies in Zeiten von Wirtschaftskrisen und Arbeitslosigkeit Spieler anlockt, dass es auch für Kinder attraktiv ist. Und natürlich ziehen diese Spiele Kunden in ärmeren Ländern an, wie ein deutscher Brancheninsider erklärt, **vorwiegend in Ländern mit einem Durchschnitts-einkommen unter 400\$.**⁴

⁴ Teut Weidemann, Free-to-play games, essentials. Vortragspräsentation, mir vom Autor persönlich überlassen.

Die großen deutschen Anbieter werden nicht müde, auf ihre internationalen Erfolge hinzuweisen. Hier muss man sich vor allem Spieler vorstellen, die sich keine teure Hardware leisten können und die in Internetcafés diese Angebote nutzen. Denn es ist tatsächlich so, dass man eine breite Palette von Browserspielen kostenlos antesten und auch weiter nutzen kann, ohne zu bezahlen. Eine Minderheit von Spielern⁵ ist jedoch bereit, für Premium Accounts oder für bestimmte Spiel-Erleichterungen Geld auszugeben, und diese bescheren den Anbietern Profite, die sie während der Wirtschaftskrise zu den Krisengewinnlern der Branche machten, sie aber auch noch – nachdem sich die Spielebranche wieder erholt hat – auf Boom-Kurs halten.

Die Bindungskräfte der Spiele sind dabei recht unterschiedlich. Auch hier ist in verschiedenen Kontexten das Prinzip der intermittierenden Verstärkung wirksam, auch hier ist das Bestreben, stärker und besser zu werden, eng mit der Interaktion und Kommunikation in der Spielergruppe verbunden. Besonders gravierend für die Entstehung von Abhängigkeit ist, dass bei vielen Browserspielen für den Spieler **die Gefahr besteht, Verluste zu erleiden, wenn er nicht präsent ist, also zum Beispiel, während er schläft: Seine Schiffe können zerstört, seine Besitztümer geraubt werden.** Und schließlich, in unserem Kontext besonders wichtig: In vielen Browserspielen gibt es **Glücksspiel-Elemente nicht nur als Teil des Spiel-Designs, sondern ganz direkt in Form von Jackpot-Aktionen, Glücksrädern oder ähnlichen virtuellen Gerätschaften.** Ganz offen wird damit geworben. So heißt es im Spieleratgeber der Hamburger Firma Bigpoint, einem oder dem Branchenführer unter den deutschen Browserspielfirmen: „The winner takes it all: Bares Geld gewinnen mit Browsergames! Bigpoint Browsergames, darunter The-Pimps, Deepolis, DarkOrbit oder Seafight veranstalten regelmäßig Jackpot-Kämpfe, in denen von den Spielern angesammelte Jackpot Summen ausgespielt werden. Dabei könnt ihr bis zu 10 000 Euro gewinnen – kein Spielgeld, sondern echte Euros!“⁶

Metin2 – Bezahlen als Versicherung gegen Pech

Metin2 kommt aus Korea. Es ist in der Türkei und unter deutsch-türkischen Jugendlichen und Kindern besonders beliebt.⁷ Wahrscheinlich konnte der Name – Metin ist ein türkischer Vorname – hier eine gewisse Werbewirksamkeit entfalten.

Ich persönlich hörte von dem Spiel zum ersten Mal von türkischen Frauen, die mich nach einer Veranstaltung auf die „Metin-Sucht“ ihrer Ehemänner ansprachen. Diese würden sich morgens vor der Arbeit und direkt danach vor den PC setzen und hätten alle anderen Familienaktivitäten eingestellt.

⁵ Wie viele das sind, ist schwer zu ermitteln, vor allem auch deswegen, weil nie angegeben wird, was die Bezugswerte sind: Alle angemeldeten Spieler, alle aktiven Spieler?

⁶ **Der offizielle Bigpoint Spieleführer**, o.J., S. 22

Das Spiel The Pimps, das im Spieleführer ausführlich beschrieben ist, musste der Anbieter nach öffentlichen Diskussionen aus dem Sortiment nehmen. In diesem unsäglichen Spiel machte der Spieler mit Prostituierten Geld, die er auch für reales Geld kaufen konnte. Den Spieleführer erhält man bei Amazon gebraucht für 0,49 €, eine lohnende Lektüre, um eine Ahnung von dem moralischen Niveau mancher dieser Spiele zu bekommen. Im Angebot ist übrigens auch ein Spiel, in dem mit dem Handel von Pornografie, Politikermord, Falschgeld Drucken und Ähnlichem Geld gemacht wird. Es heißt Gangs of Crime. Die genannten Straftaten werden zwar grafisch nicht realistisch realisiert; andererseits gibt es für die Spiele keine Altersgrenze.

⁷ In Deutschland lässt seine Beliebtheit inzwischen nach. Die Darstellung des Bezahlmodells hat aber exemplarischen Charakter, vor allem auch wegen der internationalen Verbreitung des Spiels. S. Anm. 7

Metin2 wirbt, wie fast alle Browser Spiele, mit dem Slogan „Jetzt kostenlos spielen“. So wie die Barrieren der Anschaffungskosten und monatlichen Gebühren, eventuell erforderliche Hardware-Erweiterung, fehlt auch die einer verbindlichen Alterskennzeichnung. Die Wikipedia Seite des Spiels gibt für 2010 8 Millionen aktive europäische Accounts an und zählt 18 Sprachen auf, in denen es gespielt werden kann⁸.

Was den Spielinhalt betrifft, kann man Metin2 als stark simplifizierte World of Warcraft Variante ansehen. In einer grafisch weniger anspruchsvollen Umgebung, mit bei weitem nicht dem Flair von Novelty und Abenteuer, erstellt der Spieler sich seinen Avatar, den er hoch-levelt, indem er ihn gegen andere Spieler oder gegen Monster kämpfen lässt, anfangs allein, später in Gilde, allerdings mit viel weniger Lernaufwand. Und wie in World of Warcraft wartet er darauf, dass die Monster stark-machende Items dropfen, was ebenfalls nach dem oben beschriebenen Prinzip der intermittierenden Verstärkung, also in Zufallsintervallen, geschieht.

Die Bedeutung des Zufalls wird von Spielern immer wieder thematisiert. So fragt einer in einem Forum, welche Tricks es gibt, um häufiger an Muscheln und damit an Perlen, die spiel-interne Währung, zu kommen. Die Antwort:

„Ganz einfach gesagt es gibt keine Triks!!! Warum es keine gibt ganz einfach weil das gesamte spiel Metin2 auf zufall basiert!!!

Geht dein item beim schmied kaput = zufall

dropst du ein seltenes item = zufall

öffnest du einen fisch und es kommt eine muschel raus = zufall

öffnest du eine muschel und es kommt eine perle raus = zufall“

Den Begriff Zufall wiederholt der Schreiber dann neunmal.

Und ein anderer sagt ganz direkt „Metin2 is halt nen glücksspiel entweder man hat glück oder pech und das regt mich so auf an dem game“⁹

Der Zufall hat jedoch, wie im ersten Aufzählungspunkt des Zitats deutlich wird, in Metin2 ein doppeltes Gesicht: Er besteht nicht nur in unregelmäßigen Drop-Chancen, sondern auch im Erleben von unberechenbarer Zerstörung.

Um das Zusammenwirken der beiden Elemente und die darin eingebundene Verführung zum Geld-Ausgeben zu verstehen, ist es notwendig, sich relativ genau mit bestimmten Spielabläufen zu befassen, denn der Verdacht besteht, dass das Bezahlmodell von Metin2 eine Dynamik enthält, die die Gefahr der Abhängigkeit erhöht. Der Spieler bezahlt nicht im Voraus wie mit der Anschaffung und den Gebühren bei World of Warcraft, sondern gibt Geld erst dann aus, wenn das Spielgeschehen ihn dazu verführt. Er tauscht Euro in Spielwährung und damit bezahlt er Items, die seine Angriffskraft (auf Zeit) stärken oder die seiner Gegner schwächen, die ihn von bösen Geistern befreien, bestimmte Fähigkeiten verbessern, und dergleichen mehr. Vor allem aber kann er mit Geld die im Zitat

⁸ arabisch, amerikanisch, dänisch, deutsch, englisch, französisch, griechisch, koreanisch, italienisch, niederländisch, polnisch, portugiesisch, rumänisch, russisch, spanisch, tschechisch, türkisch, ungarisch.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Metin2> (29.09.2011)

⁹<http://www.elitepvpers.de/forum/Metin2-hacks-bots-cheats-exploits-macros/217343-release-angelbot-fischer-relogger-k-derf-ller-usw-68.html> (29.09.2011)

beschriebene Wirkung des Zufalls abmildern.

Wie ein als Pech-Minimierer wirksames Kauf-Item funktioniert und warum das Geld-Ausgeben hier das Suchtpotential erhöhen kann, soll am Beispiel der Segensschriftrolle erklärt werden, deren Funktion im Item Shop¹⁰ wie folgt beschrieben wird: „Beseitigt das Risiko, einen Gegenstand zu zerstören, wenn seine Verbesserung fehlschlägt. In diesem Fall wird lediglich seine Qualität um 1 verringert“. Spieler, die den Preis – bei ungünstigem Umtauschkurs 57,60 € – sehen, müssten bei dieser Beschreibung eigentlich erschrecken und die Finger von dem Item lassen. Warum viele das nicht tun, soll im Folgenden erklärt werden.

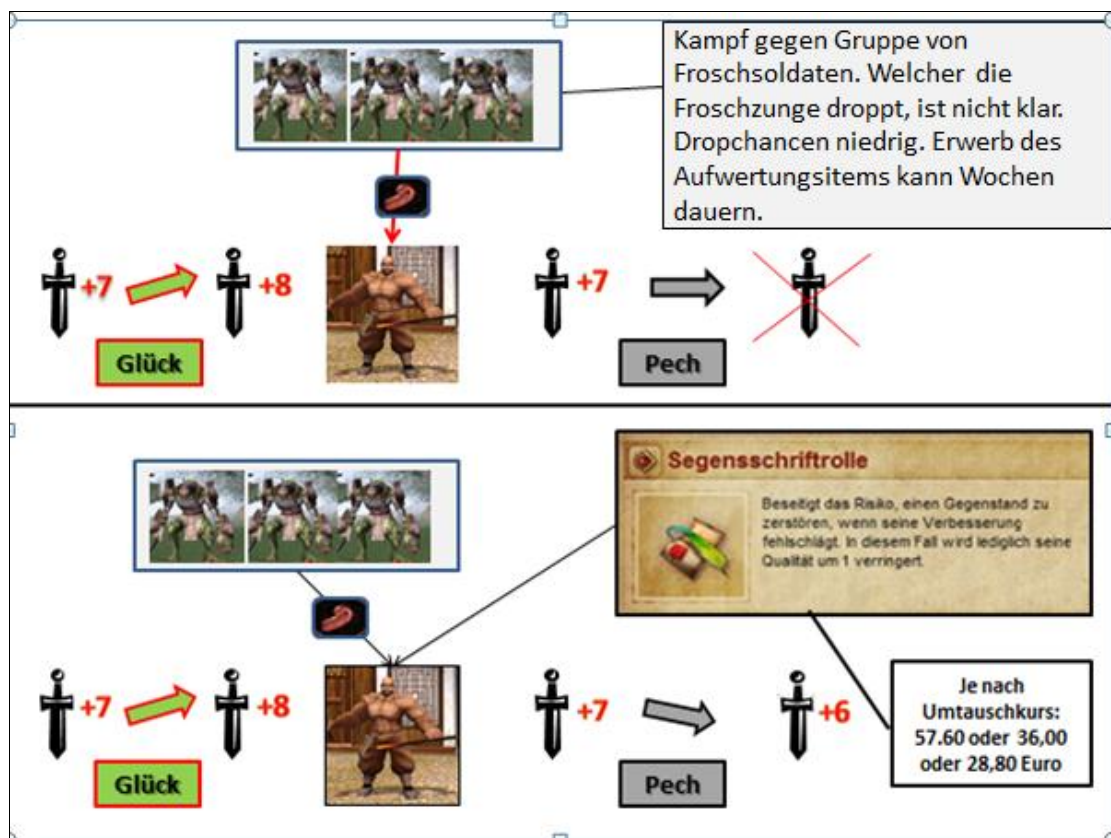


Abbildung 3: Aufwertung eines Gegenstandes ohne und mit bezahltem "Pech-Minimierer"

Ein Ziel des Spielers ist es, wie bei World of Warcraft, die Ausrüstung seines Charakters und damit seine Stärke, sein Renommee bei anderen Spielern, seine Position in der Gilde zu verbessern. Um dies im Falle einer Waffe zu erreichen, muss er sich an den Schmied wenden, eine zentrale Figur in der Metin-Welt. Dieser wird allerdings nur aktiv, wenn ihm der Spieler zusätzlich so genannte Aufwertungsgegenstände, im Beispiel von Abbildung 2 eine Froschzunge, übergibt, die er vorher – unter Umständen in wochenlangen Bemühungen – von einem Monster ergattert hat. Erst dann macht der Schmied sich an die Verbesserung der Waffe. In unserem Beispiel wäre sie schon sehr kostbar: 9 ist die Höchststufe. Der Schmied aber warnt seinen Kunden per Schrifttafel, dass die Veredelung fehlschlagen und der Gegenstand dabei zerstört werden kann, was eine harte Bewährungsprobe für den Spieler darstellt. Die Waffe, in die er unter Umständen schon unendliche Aufwertungs-

¹⁰Die Segensschriftrolle wird zwar auch gelegentlich von Monstern gedroppt, aber äußerst selten.

Arbeit gesteckt hat, verschwindet, sie wird „geschrottet“, wie die Spieler sagen. In dem Fall erscheint die Aussage des Schmieds: "Tja, hat nicht geklappt! Wir haben versagt“.

Und genau in diesem Frustrationsmoment kommt das Angebot, mit Geld gegenzusteuern: Der Spieler kann eine Segensschriftrolle erwerben und damit den Totalschaden verhindern. Je nachdem, ob er Spielwährung für je 9,99 € Euro oder mit Mengenrabatt einwechselt, bezahlt er für diese virtuelle Risikoversicherung zwischen 28,00 € und 57,60 €. Diese hat jedoch keinerlei Einfluss darauf, ob der Zufallsgenerator im Spiel auf Aufwerten oder Zerstören entscheidet. Sie bewirkt nichts weiter, als dass im genauso häufigen Pech-Fall, der Gegenstand nicht verschwindet, sondern „lediglich“ um einen Punkt abgewertet wird. Das heißt, der Spieler, der ja eigentlich hofft, besser zu werden, ist zufrieden, dass seine Investition den Totalschaden abgewehrt hat und er nur eine kleine Verschlechterung hinnehmen muss.

Und warum kann ein 2+1 Sparpaket erworben werden, für das man zwischen 57,60 € und 115,20 € ausgibt? Warum reicht nicht **eine** Segensschriftrolle? Weil diese nur für eine einzige Anwendung vorgesehen ist. Danach verschwindet sie, und der Spieler braucht eine neue. Dazu kommt: Je höher der Level, umso unwahrscheinlicher ist der Glücksfall, also das kostenlose Gelingen der Aufwertung, und umso notwendiger der Bedarf an „Versicherungsschutz“.

Auch die anderen Items sind extrem kurzlebig. Das erklärt, dass man dafür Tausende von Euro ausgeben kann, obwohl die Summe aller erwerbbaaren Items weit darunter liegt. Ich empfehle interessierten bzw. betroffenen Eltern sich das Spiel (kostenlos) zu installieren und dann den Metin-Shop zu besuchen. Dafür genügt ein Klick. Hier können sie sich überzeugen, wie steil die Preiskurve ansteigt und wie oft von vornherein die mögliche Wirkungslosigkeit bzw. die nur befristete Wirkung der bezahlten Items angegeben wird. Es scheint so zu sein, dass die Items in den Client-Spielen teurer sind als in den eigentlichen Browserspielen, aber das Prinzip der Verführung zu ad-hoc Käufen ähnelt dem für Metin2 beschriebenen¹¹.

Itemkauf und Computerspielabhängigkeit und die Moral der Entwickler

Wer nun sind die freiwillig Zahlenden? Grundsätzlich muss angenommen werden: eher die Ungeduldigen, diejenigen mit geringerer Frustrationstoleranz, die für Abhängigkeit anfälligeren.

Erstaunlicherweise haben Branchen-Insider (vorläufig) keine Scheu, öffentlich zu bekunden, dass genau diese Menschen ihre Zielgruppe sind: Sie gilt es zu „monetarisieren“, das heißt von nicht zahlenden zu zahlenden Spielern zu „konvertieren“, die „Konversionsraten“ zu erhöhen. „Ein gutes Monetarisierungs-Design basiert auf einem tiefen Verständnis der menschlichen Psyche. In gewisser Weise beuten Spieldesigner die menschlichen Schwächen

¹¹ Aus verschiedenen Beobachtungen habe ich den Eindruck, dass Metin2 in Deutschland inzwischen seinen Zenit überschritten hat. Es ist durchaus vorstellbar, dass free-to-play Games durch die Verschiebung des Verhältnisses von Zahlern und Nicht-Zahlern eine kürzere Lebensdauer haben. Das sagt aber nichts über die Relevanz des oben Dargestellten.

aus. ... In gewisser Weise, funktionieren Free-to-play Games wie Casinos in Las Vegas.“¹² Das erläuterte 2009 Zhan Ye, Chef einer chinesischen Entwickler-Firma auf einer der seit einigen Jahren jährlich stattfindenden internationalen Konferenzen über virtuelle Güter (Virtual Goods Summits). Die moralische Anstößigkeit dieser Thesen war ihm wohl bewusst. Aber er war sich sicher, dass Spiele, die auf diesem, wie er sagt, chinesischem Geschäftsmodell basieren, die Zukunft der Branche bestimmen würden. **In China gäbe es eben nicht das westliche Bewusstsein für „political correctness“ und Fairness sei kein notwendiges Prinzip für Spieldesign.**¹³

Auf der gleichen Konferenz wurde ein so genannter Venture Capitalist, Tim Chang, also jemand, der Unternehmensgründungen finanziert, zu den Profitmöglichkeiten mit Micropayments gefragt. Wie brächte man Spieler dazu, für etwas Geld auszugeben, das sie auch umsonst haben können. „Man macht seine Nutzer süchtig. Man muss es schaffen, dass sie genervt sind, weil es so lange dauert, bis sie was erreichen. Das provoziert Impulskäufe von Gütern, die helfen Zeit zu sparen. Das ist der Kern einer guten Zwangsschleife.“¹⁴

Grundsätzlich gibt es in Spielen, die sich durch ad-hoc Käufe von Items finanzieren, ein Zweiklassen-System: Es wird in Kauf genommen, dass zahlende Spieler bessere Chancen haben als nicht zahlende, sei es nun im Kampf gegen Monster, im Wettkampf gegen andere Spieler oder auch nur im virtuellen Schönheitswettbewerb. Früher waren monetäre Eingriffe in das Spielgeschehen verpönt. Extra-Geld wurde höchstens für dekorative Items ausgegeben. „Aber damit ist heute kein Geld mehr zu machen“ sagte Gerhard Florin, PR Manager von Electronic Arts, dem weltweit größten Spiele-Publisher, 2009 in einem Interview mit der Financial Times. **„Was heute Geld bringt, sind Erweiterungen, die in das Spiel eingreifen, indem die Figur schneller wird, höher springen, genauer schießen kann – digitales Doping.“**¹⁵

Im Mai dieses Jahres fand zum ersten Mal auch in Deutschland ein internationaler „Virtual Goods Summit“ statt. Ich meldete mich an und konnte so zwei Tage lang verfolgen, wie sich Entwickler, Geschäftsleute und andere Brancheninsider über Profitmaximierung durch den Verkauf virtueller Güter austauschten. Was es da zu hören gab, war für mich erstaunlich. Immer wieder wurde den Zuhörern aufs nachdrücklichste erklärt, dass die Auswertung aller Daten der Schlüssel zum geschäftlichen Erfolg ist: Jede noch so kleine Aktion der Spieler, jeder Mausklick, jede Bewegung der Spielfigur, jede finanzielle Transaktion und vor allem der jeweilige Kontostand werden aufgezeichnet und sind die Grundlage für individuelle und kollektive Verkaufs-strategien.

¹² „In a sense, game designers are exploiting people’s weaknesses... In a sense, F2P games are operated like casinos in Las Vegas.“ Zhan Ye, <http://www.slideshare.net/vgsummit/zhan-ye-what-us-game-developers-need-to-know-about-freetoplay-in-china-2408412> (6.4.2011)

¹³ Zhan Ye, <http://www.slideshare.net/vgsummit/zhan-ye-what-us-game-developers-need-to-know-about-freetoplay-in-china-2408412> (6.4.2011)

¹⁴ <http://venturebeat.com/2009/10/26/norwests-tim-chang-explains-why-virtual-goods-are-so-hot-in-social-games/> “You get your users addicted. You start annoying them with how long it takes them to get something done. That triggers impulse buys of goods that will save them time. That is at the heart as a good compulsion loop.“ Tim Chang sprach zwar hier von Social Games, aber was Micropayments betrifft, ist der Unterschied nicht relevant.(06.04.2011)

¹⁵ <http://www.wiwo.de/technik-wissen/electronic-arts-manager-„mehr-digitales-doping-414564> (6.4.2011)Mein WoW-Spieler erklärte mir dazu, in seiner Community sei „Micropayments“ das Unwort des Jahres.

Besonders deutlich äußerte sich hierzu Julian Huehnermann ein Entwickler, der u.a. bei Bigpoint tätig gewesen war und dort das Spiel Dark Orbit entwickelt und vermarktet hatte.¹⁶ Er erläuterte mit großem Elan und zynischer Offenheit, mit welchem Bewusstsein Entwickler von Free-to-play Games arbeiten müssten. **Zunächst gäbe es den Bereich der Spiele, in denen das Fairness Prinzip gelte, in denen ein guter Spieler die Chance hätte, auch gegen solche zu bestehen, die mit bezahlten Items agierten und etwa 10 Euro am Tag ausgaben. Dann wandte er sich dem Bereich zu, in dem die eigentlichen Profite gemacht würden.** Er stellte dar, auf welche Weise der Entwickler Spieler dazu bringt, alte, sowieso schon völlig überteuerte Items auszutauschen, und gegen neue, noch teurere der gleichen Art auszutauschen. In diesem Kontext erklärte er, wegen dieser Bezahlmodelle **würde er seine Kinder keine Free-to-play Games spielen lassen.** Aber man könne mit ihnen eben Geld machen. Das was ZhanYe „monetization driven design“ genannt hatte, übertrug er auf die Einstellung der Entwickler. Es müssten Leute sein, die Spaß daran haben, Leute abzuzocken „**They have to have fun, ripping off people.**“¹⁷

Als ich diese entlarvenden Aussagen hörte, kam ich mir vor, wie Miss Marple, die mithört, wie ein Tatverdächtiger einen Bankraub beschreibt, welchen er jahrelang gezeugnet hatte. In der Absicht, den Zuhörern vor Augen zu stellen, welche riesigen Profite sich mit dem Verkauf von virtuellen Gütern machen lassen, und in der Annahme, es seien nur Gleichgesinnte im Raum,¹⁸ war der Redner dermaßen in Begeisterung geraten, **dass er alle Vorsicht vergaß und das rüde Kalkül mit der Verführbarkeit der Spieler in allen Einzelheiten offenlegte und damit die tausendfachen Beteuerungen, das Browsergame-Modell sei ein faires, Lügen strafte.**

Die Vermutung liegt nahe, dass die Bereitschaft, in einem an sich kostenlosen Spiel immer wieder Geld auszugeben, ein Zeichen für bestehende oder beginnende Abhängigkeit ist und dass diese durch das Bezahlen verstärkt werden kann, insbesondere wenn die Wirksamkeit der Ausgaben nicht sicher ist, sondern selbst wieder von Zufallsfaktoren bestimmt wird. Die psychische Belastung, die durch die Geldbeschaffung entsteht, das Gefühl oder die Ahnung grotesker Verschwendung können dazu führen, dass die Betroffenen sich wie Glücksspielsüchtige, die hinter ihren Verlusten herjagen (das nennt man Chasing),¹⁹ in einem Nebel von Realitätsverlust und Selbstbeschwichtigung verlieren und wie diese immer wieder neu versuchen, das Glück zu erzwingen. Beim realen Glücksspiel geht es darum, verlorenes Geld wieder einzuspielen. In einem Spiel wie Metin2 geht es darum, die vor den Augen der Mitspieler stattfindende Schwächung der Figur rückgängig zu machen.

Besonders problematisch sind Micropayment-Bezahloptionen, die **von Kindern und Jugendlichen heimlich genutzt werden können und durch die sie zu innerfamiliären**

¹⁶ Free-to-play Games werden nicht fertig unter die Spieler gebracht, sondern nach dem Launch freigegeben und dann laufend beobachtet und weiterentwickelt. Idealerweise- aus der Sicht der Anbieter – sind dabei Entwicklung und Vermarktung in einer Hand, und logischerweise gibt es auch keine Publisher.

¹⁷ Eigenes Vortragsprotokoll

¹⁸ Dies, obwohl ich aus meiner kritischen Einstellung keinen Hehl gemacht hatte.

¹⁹ Im Gegensatz zum Glücksspiel besteht beim Computerspiel keine Chance, tatsächlich das verlorene Geld wieder zurückzugewinnen. Aber der Spieler kann letztendlich das Spielziel erreichen, für das er zunächst Geld umsonst ausgegeben hat.

Betrugsmanövern verführt werden.

Die Verbraucherzentrale NRW hat 2009 Recherchen zu diesem Problem angestellt. In der Presse-Erklärung dazu – „Perfide Abzocke mit kindlichem Spieltrieb“ - heißt es: „Der Druck der Gratis-Spiele treibt so manche Player zu unredlichem Tun. Da wird etwa kurz Opas Handy ausgeliehen, fix eine Spielhilfe bestellt und anschließend die SMS wieder gelöscht. Tausende von Eltern und Großeltern hätten bereits kleinere Beträge auf der Telefonrechnung beglichen, ohne die Spielzüge der Kids zu durchschauen.“²⁰

In den Medien wurden allerdings auch Fälle beschrieben, in denen es um dreistellige Summen ging. Von einem solchen Fall möchte ich am Schluss berichten. Es handelt sich um einen 16-jährigen marokkanischen Jungen, dessen Eltern sich an eine Beratungsstelle für Medienabhängigkeit gewandt hatten. Er war von zwei „kostenlosen“ Spielen, Seafight und Metin2, nicht mehr wegzubringen und hatte damit seine Chance, einen Schulabschluss zu erreichen, endgültig verspielt. Auf Bitte seines Therapeuten war er bereit, in einem Gespräch mit diesem und mir seine Erfahrungen mit Metin2 zu schildern. Er erklärte, er hätte beim Spielen „fünf- bis sechstausend Euro, vielleicht auch mehr“ für Zusatz-Items ausgegeben, die schnelleres Vorankommen ermöglichten und vor allem auch frustrierende Erfahrungen von Spiel-Pech abmilderten. (Über die Beschaffung des Geldes sprachen wir nicht.) Inzwischen sei er aber so gut ausgerüstet, dass er sich durch spiel-interne Hilfsaktionen für andere finanzieren könne.

Als er von seinem schulischen Scheitern berichtete, wirkte er recht gedrückt. Aber dann zeigte er uns auf dem Computer seine Spielfigur und erklärte uns, warum der Strahlenkranz, der sie umgab, stärker leuchtete als die der anderen Figuren. Sein Gesicht hellte sich auf: „Sehen Sie hier irgendeinen der so leuchtet wie ich?“ fragte er. „Das bedeutet: ich bin der Stärkste.“

Mit Sicherheit ist noch einiges an Forschungsarbeit notwendig, um das psychotrope Potential der verschiedenen Spiele bzw. Spielgattungen zu erhellen. Aber die Richtung, in der nach dem Nikotin in den Online-Spielen gesucht werden muss, ist klar. Und wenn man es identifiziert hat, sollten nicht nur Jugendschutzaspekte und die Frage nach dem Krankheitswert der Störung diskutiert werden, sondern auch die nach der Verantwortung: Was ansteht, ist eine öffentliche Debatte über die Frage, **ob Mitverursacher und Profiteure nicht stärker an den gesellschaftlichen Kosten beteiligt werden sollten, die durch Computerspielabhängigkeit entstehen.**

©2011 Regine Pfeiffer

Dieser Text ist die Kurzfassung eines Aufsatzes, der demnächst beim Kohlhammer Verlag in einem Sammelband über Spielesucht erscheint.

R. Pfeiffer, Hochprozentiges für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – Das Abhängigkeitspotenzial von Online-Rollenspielen und Browserspielen. In: Christoph Möller (Hrsg.): Internet- und Computersucht (S. 129-154).

²⁰ <http://www.vz-nrw.de/UNI129336073421960/link620541A> Presserklärung vom 08.10.2009