

*„Eine Ehepaar aus Südkorea ließ ihr Baby verhungern, weil sie sich nicht mehr von WoW losreißen konnten“*

*„Was Online-Spiele und Glücksspielautomaten gemeinsam haben, warum sie abhängig machen können und warum die Spielindustrie Abhängigkeit in Kauf nimmt oder sogar fördert“*

**Regine Pfeiffer** ist sich sicher: Die Abhängigkeitsfaktoren bezüglich des Suchtpotenzials von Online Rollenspielen sind die gleichen wie beim Glücksspiel! Am Beispiel des MMORPG WoW beschreibt und begründet sie [in ihrem Blog](#) detailliert die Glücksspielelemente in Computerspielen.

„**WoW**“ ist eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten, das weltweit von mehr als 12 Millionen Spielern gespielt wird. Wikipedia: „World of Warcraft (engl. „Welt des Kriegshandwerks“) ist ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (**M**assively **M**ultiplayer **O**nline **R**ole-**P**laying **G**ame – MMORPG) von [Blizzard Entertainment](#).

Handelt es sich nur um ein Spiel oder vielleicht sogar um eine Gefahr für unsere Gesellschaft? Gegen die voranschreitende Suchtwelle hat China mittlerweile sogar ein Gesetz erlassen, das die WoW Spielzeit auf 5 Stunden täglich begrenzt.

Psychologen und Experten warnten bereits vor Jahren, dass MMORPGs ein enormes Suchtpotential haben. Mainzer Experten (am Universitätsklinikum wurde 2008 das erste ambulante Zentrum für Computerspielsucht eröffnet) schätzen, dass alleine in Deutschland etwa 1,5 Millionen Menschen an Computerspielsucht leiden! Die „SZ“ schreibt, dass in Korea - so schätzen Experten - ca. 14% aller jungen Männer hochgradig spielsüchtig sind.

Haben wir es mit einer virtuellen Epidemie zu tun? Oder ist alles nur Panikmache?

**Günter Steppich**, Kollege und Jugendmedienschutzbeauftragter, schreibt in einer E-Mail an mich zum Thema Konditionieren und Spieldauer folgendes:

*„Zum Konditionieren: Meine Basketballspieler „konditioniere“ ich auch, in bestimmten Situationen das richtige zu tun und belohne sie auch dafür. Ähnlicher Ansatz und Dopamin ist da (wie übrigens auch beim Sex!) auch im Spiel. Aber die Menge macht das Gift, und 5 und mehr Stunden Basketball oder Sex am Tag haben nun mal die wenigsten Jugendliche :-D“*

**Rainer Wiederstein**: *„Durch den gezielten Einsatz von Verstärkungsmechanismen, die aus lerntheoretischen Grundsätzen hergeleitet sind und in genauer Kenntnis und bewusster Anwendung der Skinnerschen Theorien, machen sich die Programmierer der Spiele das menschliche Belohnungssystem zu Nutze um Spieler in die Abhängigkeit zu treiben! Aus wirtschaftlichen Gründen wird versucht den „Kunden“, den „Käufer“ in die Sucht zu treiben!“*

„**Koraku**“ schreibt in einem [WoW-Forum](#) zur Frage „Wie und wo finden im Spiel Verstärkungsmechanismen statt, wie sie Skinner beschrieben hat?“ folgendes:

*„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. 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“.*

*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.“ [Quelle 4]*

**Regine Pfeiffer (s. PFD)** schreibt zum Belohnungsprinzip von WoW und die dadurch entstehende Abhängigkeit:

*„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.*

*Derartige Gruppenerfahrungen (Anmerkung: z.B. das gemeinsame Bekämpfen/Besiegen eines Drachens), 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 „Gamastutra, the Art & Business of Making Games“, einem Text, dessen Lektüre dem Kenner des World-of-Warcraft Designs Schauer über den Rücken jagen kann, vor allem, weil er bereits im Jahre 2001 geschrieben wurde, vier Jahre bevor das Spiel erschien.“ [Quelle 5]*

Das durch die o. g. Wirkung der Verstärkungsmechanismen entstehende Suchpotenzial von Computerspielen kann man am besten durch **Wilfried Brünings** -(Medienpädagoge und Bundesfilmpreisträger) „Dopamin-Duschen“ erklären. In seinem Film „Die Digitale Herausforderung“ (Wie Bildschirmmedien unsere Kinder beeinflussen) erklärt er anschaulich die ablaufenden Vorgänge in den Gehirnen der Kinder:

*„Immer wenn der Spieler in der virtuellen Welt eine „Mission“ erfolgreich beendet hat, durchflutet ihn ein großes Glücksgefühl. Das Belohnungssystem im Gehirn schüttet Dopamin aus! Dopamin berauscht, macht glücklich und sorgt für gute Gefühle. Und von diesen Informationen, die für gute Gefühle sorgen, wollen unsere Gehirnzellen immer mehr!*

*Der „Dopaminkick“ wirkt doppelt: 1. Voller Stolz und angetrieben von den Erfolgserlebnissen wollen die Spieler immer schneller immer höhere Levels erreichen. Denn das Erreichen des nächsten Levels verspricht weitere Dopaminduschen. 2. Dopamin wirkt wie ein Lernverstärker, dort wo es ausgeschüttet wird, wirkt es wie Dünger.*

*Den Glückszustand, den Kinder und Jugendliche während des Spiels so schätzen, bezeichnen Psychologen als „Flow“. Die Spieler fliegen von einem Erfolgserlebnis zum nächsten. Und in diesem Glücksfeuerwerk spüren Sie ihre Kompetenz, ihr Glück, ihre Freude und ihren Stolz. Das was Sie in der realen Welt meist nicht erleben! Vor dem Computer kann man endlich und viel besser zeigen was man kann, man wird schnell für seinen Erfolg belohnt, Anerkennung bekommt man ohne große Anstrengung. Erfolgserlebnisse im realen Leben jedoch muss man sich hart erarbeiten.“*

## Quellen:

- 1.: [http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug11/sp/website/psychologische\\_aspekte/suchtfaktoren.html](http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug11/sp/website/psychologische_aspekte/suchtfaktoren.html)
- 2.: <http://sieleben.wordpress.com/2011/01/22/the-cataclysm-of-playing-world-of-warcraft-internetsucht-und-seine-implikationen/>
- 3.: [http://www.cracked.com/article\\_18461\\_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted.html](http://www.cracked.com/article_18461_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted.html)
- 4.: <http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/2999630954>
- 5.: [http://www.rollenspielsucht.de/resources/Warum\\_WoW\\_suechtig\\_machen\\_kann\\_RPfeiffer.pdf](http://www.rollenspielsucht.de/resources/Warum_WoW_suechtig_machen_kann_RPfeiffer.pdf)
- 6.: <http://www.rollenspielsucht.de/>
- 7.: <http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/meldungen/1/83/was-online-spiele-und-glueckspielautomaten-gemeinsam-haben/>
- 8.: <http://www.regine-pfeiffer.de/category/spielesucht/>
- 9.: <http://www.regine-pfeiffer.de/wp/wp-content/uploads/2012/10/Materialien-zum-Vortrag-in-Ulm-2.-Fassung-mit-Link-zu-Jongleuren-in-ULM.pdf>
- 10.: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php?page=2)