

# ONLINE- ROLLENSPIELE

## Beispiel „World of Warcraft“ (WoW)

Wolfgang Fehr / Daniel Heinz

**Die Faszination an Online Rollenspielen und die damit verbundenen möglichen Problematiken, hinsichtlich exzessiven Spielverhaltens der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, wird u.a. an dem beliebten Spiel „World of Warcraft“ (WoW) beschrieben.**

Im Internet sein, das ist für die heutige Generation der Kinder und Jugendlichen zur Normalität geworden. Laut der JIM-Jugendstudie 2007<sup>1</sup> besitzen mittlerweile 95% aller Haushalte, in denen Jugendliche leben, einen Internetzugang. Mit den technischen Gegebenheiten nimmt auch die Computernutzung bei Mädchen und Jungen stetig zu und bietet ihnen vielfältige neue Freizeit- und Kommunikationsmöglichkeiten<sup>2</sup>. Dieser Trend ist ebenfalls bei den Computerspielern festzustellen: Zählen Offline-Games am PC oder der Konsole schon längst zum festen Bestandteil der Lebenswelt von Heranwachsenden, so hat sich in den letzten Jahren eine neue digitale Spielkultur herausgebildet, die MMORPGs („Massively Multiplayer Online Roleplaying Game“ oder „Massen-Mehrspieler-

Online-Rollenspiel“). Diese Spielform ermöglicht es gemeinsam mit zahlreichen Gleichgesinnten über das Internet und verteilt über den ganzen Globus, in virtuellen Fantasie-Welten zu spielen und heroische Abenteuer zu erleben.

Zu den bekanntesten Online-Rollenspielen zählen „Everquest“ (1999), „Ultima Online“ (1997), „Guild Wars“ (2005), „Herr der Ringe Online“ (2007) und vor allem „World of Warcraft“ (2004)<sup>3</sup>. Das bislang erfolgreichste Online-Rollenspiel von „Blizzard Entertainment“ registriert inzwischen 10 000 000 Spieler weltweit<sup>4</sup>.

Allen Spielen ist gemein, dass sie nur über Internet gespielt werden können. Die meisten Spiele müssen als Grundversion für ca. 30 - 40 Euro im Geschäft gekauft werden. Um sie im Internet spielen zu können, ist zusätzlich eine monatliche Abonnementgebühr von ca. 13 - 15 Euro an den jeweiligen Betreiber zu entrichten. Es werden aber auch Spiele zum kostenlosen Download im Internet angeboten. Hier können

<sup>1</sup>Die Ergebnisse der JIM-Jugendstudie können beim Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest ([www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)) bestellt werden.

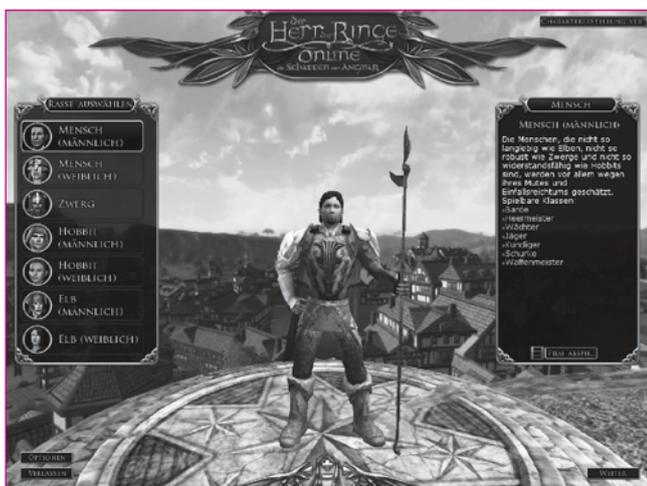
<sup>2</sup>Ausführliche Informationen zur Computerspielnutzung finden sich in: Quandt, T., Wimmer, J., Wolling, J.(Hrsg.) (2008); Die Computerspieler, Wiesbaden, S. 73 ff.

<sup>3</sup>s. a. Stadt Köln (Hrsg.) (2006/2007); Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt – Band 16, Köln, S. 48 ff.

<sup>4</sup>weitere Infos s. a. [www.mmorpgchart.com](http://www.mmorpgchart.com)

weitere Kosten entstehen, wenn man sich über den Anbieter zusätzliche Spieloptionen, Ressourcen und Gegenstände kauft. Die Abrechnung erfolgt zumeist über eine kostenpflichtige Rufnummer, Kreditkarte oder per Bankeinzug.

Bei aller Verschiedenheit der einzelnen Produkte lassen sich einige Gemeinsamkeiten erkennen, die typisch für diese digitale Form der Unterhaltung sind. Ähnlich wie bei ihren Vorgängern, den Pen-and-Paper-Rollenspielen<sup>5</sup>, erstellt sich der Spieler zu Beginn eine Spielfigur (Charakter), mit der er in der virtuellen Welt mittelbar agiert, z. B. als Krieger, Zwerg, Barde, Heiler oder Magier. Ob nun Geschlecht, Aussehen, Name, Größe oder spezifische Stärken und Schwächen, die individuellen Vorlieben des Spielers lassen sich vielfältig auf den virtuellen Stellvertreter (Avatar) übertragen. Durch das Lösen von Aufgaben oder Missionen (Quests), das Besiegen von Gegnern oder das Erkunden neuer Gebiete, kann der Spieler mit seiner Figur Erfahrungspunkte sammeln, die wiederum deren Funktionalität



Charaktererstellung in „Herr der Ringe Online“  
(Quelle: www.doom-clan.de)

und Fähigkeit steigert.

Im Vergleich zu herkömmlichen Computerspielen, gibt es bei Online-Rollenspielen kein wirkliches Ende. Vereinzelt Aufgaben und Etappenziele können zwar erfolgreich erledigt und abgeschlossen werden, das eigentliche Spiel entwickelt sich allerdings ständig weiter. Außerdem lassen MMORPGs nur selten bis gar keinen Leerlauf zu, da die jeweiligen Betreiberfirmen in regelmäßigen Abständen entsprechende Spielerweiterungen anbieten und somit für die Spielergemeinschaften immer wieder neue Heraus-

forderungen schaffen. Hierdurch bestehen solche Online-Spielwelten langfristig, entwickeln sich über Jahre hinweg weiter und gewinnen zunehmend an Komplexität<sup>6</sup>.

Der entscheidende und reizvolle Unterschied zu herkömmlichen Computerspielen ist allerdings die Tatsache, dass Online-Rollenspiele das Spiel mit sozialer Interaktion verbinden, indem sie eine virtuelle Umgebung bereitstellen, in der zum Teil tausende von Personen gleichzeitig aktiv sind. Ein Chat-System bietet die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu treten. Hier entwickelte sich unter den Spielern ein eigener Jargon, bestehend aus Akronymen, Abkürzungen und spielrelevanten Fachbegriffen, die für Außenstehende oftmals nur schwer zu verstehen sind. Neben dieser, rein textbasierten Kommunikation, hat sich auch das Chatten per Kopfhörer mit Mikrofon (Headset) etabliert. Zudem ist die virtuelle Welt der Online-Rollenspiele persistent, was bedeutet, dass sich das Spiel ständig weiterentwickelt, auch dann, wenn man nicht aktiv dabei ist.

## Was fasziniert an Online-Rollenspielen wie „World of Warcraft“ (WoW) ?

In einer abwechslungsreichen und spannenden virtuellen Spielwelt handlungsmächtig und augenscheinlich frei agieren zu können, macht die Grundfaszination für Computerspiele überhaupt aus.<sup>7</sup> Online-Rollenspiele, wie „World of Warcraft“ greifen diese Faszinationskraft auf und erweitern sie zu einem Gemeinschaftserlebnis. Das Lösen von Aufgaben, die Schaffung und Verbesserung des eigenen Spielcharakters, das Nachspielen und Erleben einer epischen Geschichte sowie der Wettstreit und der Spielerfolg im Team sind sowohl zentrale Spielerlebnisse als auch Motive, sich auf das Spiel einzulassen.<sup>8</sup> Diese Spielform motiviert nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch immer mehr Erwachsene, sich langfristig mit dieser märchengleichen Spielwelt zu beschäftigen. Zahlreiche Netzwerke (Server) bieten unterschiedlichsten Spielergemeinschaften ein virtuelles Heim und ein Gruppenerlebnis, das Gamern zumeist in anderen Computerspielen verwehrt bleibt.

„Da kann es passieren, dass man mit einer Clique von

<sup>5</sup>Infos hierzu finden sich unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Pen-%26-Paper-Rollenspiel>

<sup>6</sup>vgl. Fritz, Jürgen: „Online-Spiele pädagogisch beurteilt“, in: Stadt Köln (Hrsg.) (2006/2007); Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt – Band 16, Köln, S. 6 ff.

<sup>7</sup>s. a. Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen; (Juventa 2004), Weinheim, S. 203 ff.

<sup>8</sup>s. a.: Quandt, T., Wimmer, J., Wolling, J.(Hrsg.) (2008); Die Computerspieler, Wiesbaden, S. 297 ff.

*drei superschönen finnischen Elfinnen (hinter denen aber meistens Jungs als Spieler stecken), zwei knallharten russischen Zwergen, einem arroganten, spanischen Krieger und einer witzigen Gnomin aus Tallin in einen tiefen „Dungeon“ gerät. Vier Stunden Hochkonzentration und gegenseitige Abhängigkeit in einem gigantischen Orkus voller dunkler Gänge und mächtiger Ungeheuer. Obwohl man nur als eine gepixelte Repräsentanz miteinander rennt, kämpft und stirbt, entwickeln sich unglaubliche Nähe- und Euphoriegefühle.“<sup>9</sup>*

Dabei sind die Beziehungen oftmals nicht nur auf die virtuelle Welt beschränkt. Viele Gemeinschaften veranstalten mehr oder minder regelmäßige Treffen, Partys, Ausflüge oder dergleichen, bei denen sich die Spieler auch im realen Leben kennen lernen können. Hier entwickelt sich eine neue Kultur, eine Fangemeinschaft, die sich auch außerhalb der virtuellen Welt kreativ mit spielrelevanten Themen beschäftigt ([www.wow-gilden.de](http://www.wow-gilden.de)).



Eine Gilde (Spielergemeinschaft) in „World of Warcraft“ (Quelle: [www.erementa.de](http://www.erementa.de))

Da, wie schon erwähnt, die Welt in WoW auch dann nicht stillsteht, wenn der Spielende abwesend ist, kann ein Reiz entstehen, sich immer wieder einzuloggen, um nichts zu verpassen – oder einfach mal zu sehen, welche Spielbekanntschaften momentan online sind, um mit diesen dann zu chatten.

Die stetig sich verändernde Angebots- und Handlungsvielfalt erklärt den Ehrgeiz, auch nach Monaten und Jahren noch immer das gleiche Spiel zu spielen. Die Möglichkeit, seinen Spiel-Charakter ständig und langfristig immer wieder verbessern und ausgestalten zu können, sorgt dafür, dass die Figur zum eigenen Sta-

tussymbol wird. Je mächtiger sie wirkt, desto stärker ist dem Spieler der Respekt seiner Mitstreiter (Gilde) gewiss. Mit der Pflege seiner Spielfigur verfestigt sich das Gefühl, in der Gruppe wichtig zu sein und dazuzugehören.

## Problematische Aspekte bei Online-Rollenspielen

Problematisch werden Online-Rollenspiele, wie WoW, immer dann, wenn der Spieler die Balance zwischen virtuellen und alltäglich realen Verpflichtungen verliert. Da sich das Spiel ständig weiterentwickelt, müssen sich die Spieler auf immer neue Spielsituationen einstellen. Dies führt dazu, dass besonders die Spieler unter extremen Gruppen- und Handlungsdruck geraten, die Spielunterbrechungen vornehmen, um z. B. schulische oder familiäre Aufgaben zu erledigen. Da im Team gespielt wird und viele Aufgaben sich nur in Gemeinschaft erledigen lassen, bestehen die Mitspieler darauf, dass alle zu festgelegten Spielzeiten anwesend sind. Wer nicht mitzieht, wird möglicherweise bei zukünftigen Aktionen ausgeschlossen. Dieser Online erzeugte Gruppendruck spaltet den Spieler in seinem Verantwortungsgefühl. Er muss nun entscheiden, welche Verpflichtungen ihm wichtiger sind, die in Familie und Schule oder die in der Spielergemeinschaft. Bei einer übermäßigen Identifikation mit Spiel und Gruppe kann es passieren, dass der Spieler glaubt, im virtuellen Verbund unentbehrlich zu sein und nichts verpassen zu dürfen. Dieses Gemeinschaftsgefühl gepaart mit einer hohen Faszinationskraft gibt Anlass zur Sorge. So vertreten mittlerweile zahlreiche Experten die Meinung, dass die Kinder und Jugendlichen sich nicht nur zeitlich in den virtuellen Welten verlieren, sondern auch körperlich schon Verhaltensweisen aufzeigen, die mit stoffgebundenen Suchtformen gleichzusetzen sind<sup>10</sup>. Verschiedene Fachtagungen und Foren hierzu haben verdeutlicht, dass es für diese Annahme bisher weder aussagekräftige wissenschaftliche Untersuchungen oder repräsentative Daten noch ausreichend fundierte Erfahrungen zum Problem an sich gibt. Wie aktuell und drängend das Problem der exzessiven Computerspielnutzung in Rollenspielen dennoch ist, verdeutlichen die zahlreichen Hilferufe von Eltern bei Jugendämtern und Familienberatungsstellen.<sup>11</sup>

<sup>9</sup>s. a. : Horx, Matthias, „Die Reise mit den Söhnen“ in: Psychologie Heute, Weinheim, (Dezember 2007), S. 44 ff.

<sup>10</sup>vgl. [www.heise.de/tr/aktuell/meldung/66250](http://www.heise.de/tr/aktuell/meldung/66250), Stand: 06.03.2008

<sup>11</sup>Weiterführende Informationen zum Thema „Computerspiele-Sucht“ finden sich auf [www.Spieleratgeber-nrw.de](http://www.Spieleratgeber-nrw.de).