

Informationsblatt zu „World of Warcraft“

Überblick:

„World of Warcraft“ (häufig WoW abgekürzt) zählt zu den beliebtesten Computerspielen unserer Tage, und seit der Veröffentlichung der Erweiterung „The Burning Crusade“ im Jänner 2007 ist es in aller (Medien) Munde. Es fällt unter die Kategorie „**Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel**“ (engl. „Massive Multiplayer Online Roleplaying Game“, kurz MMORPG), d.h. es wird von tausenden SpielerInnen weltweit zugleich über das Internet gespielt. Veröffentlicht im Jahr 2004 von der Firma Blizzard Entertainment knüpft es in Name und Geschichte an ähnliche Vorgänger-Spiele an.

Um am Spiel teilnehmen zu können muss dieses erst einmal erworben (ca. 20 EUR) und auf dem eigenen Computer installiert werden, danach sind regelmäßige monatliche Abo-Gebühren (ca. 11-13 EUR) für's Weiterspielen nötig (oder „Prepaid Game Cards“, also im voraus bezahlte „Spielwertkarten“).

Spielinhalt und -aufbau:

„World of Warcraft“ spielt in einer **Phantasiewelt**, in der es mehrere Kontinente mit Landschaften, Städten, Wüsten, ... gibt. Die SpielerInnen müssen – allein oder in Gruppen – Aufgaben bewältigen, Materialien erwerben und Punkte sammeln, forschen und kämpfen. Wie es für Rollenspiele typisch ist gibt es unterschiedliche „Level“ der Charaktere, die unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten bieten. Alle SpielerInnen müssen sich für die Zugehörigkeit zu einer von 2 „**Fraktionen**“ entscheiden und dann ein „**Volk**“ und einen „**Charaktertyp**“ auswählen – diese Figur verkörpern sie dann im weiteren Verlauf des Spiels. Zusatzelemente wie „**Berufe**“ und „**Gilden**“, Kommunikationsmöglichkeiten zwischen den SpielerInnen sowie programmtechnische Erweiterungen erhöhen die Komplexität des Spiels.

Die SpielerInnen treffen sich auf unterschiedlichen Servern, die wiederum verschiedene Spielvarianten anbieten, die sich hinsichtlich des Stellenwerts von Rollenspiel vs. Kampf unterscheiden.

Weltweit geht man von einer Anzahl von bis zu 8 Millionen WoW-SpielerInnen aus.

Gefahren:

KritikerInnen sehen ein mögliches **Suchtpotential** von WoW oder anderen MMORPGs in mehreren Ursachen begründet: Alle diese Spiele leben von einer „Stärkung“ des gespielten Charakters im Laufe des **Spielverlaufs**, d.h. mit der steigenden Anzahl an Punkten sind mehr oder aufregendere Aktionen möglich oder Spielzüge zugänglich. Dazu kommt, dass verschiedene Aktionen nur in Gruppen durchgeführt werden können, was eine Art von **Gruppendruck** zum Weiterspielen – u.U. auch zu unpassenden Gelegenheiten – erzeugen kann. Und dass das Spiel **nicht gestoppt** werden kann, weil es ja online weiter geht, kann auch den Druck zum regelmäßigen „Einloggen“ erhöhen. – Seriöse Untersuchungen zur Zahl der WoW-Süchtigen liegen noch nicht vor, wenn man allerdings die Zahlen von **5-10%**, die als gute Näherungen für (andere Formen der) Online-Sucht gelten, her nimmt, kommt man doch auf eine große Anzahl von Menschen, die vermutlich einen zumindest problematischen Umgang mit Online-Rollenspielen inkl. **negativer Auswirkungen auf ihr Leben** (Vernachlässigung von Aufgaben in Beruf/Schule, von Beziehungen oder auch körperliche Folgen von Schlafmangel/ungesunder Ernährung, ...) haben. – Im WWW sind dazu in Blogs und Foren auch bereits Berichte zu lesen.

Erkennen und vorbeugen:

Ob Sucht oder nicht, es ist auf jeden Fall sinnvoll, das eigene Spielverhalten zu hinterfragen und gegebenenfalls Schritte zu setzen:

Jeder Spieler, der das Spiel World of WarCraft regelmäßig zockt, sollte sich ein paar Fragen stellen:

- Habe ich jemals schon gelogen um World of WarCraft zu spielen?
- Habe ich schon mal meine Arbeit (Schule, Uni, Job usw.) vernachlässigt um World of WarCraft zu spielen?
- Habe ich schon mal meine sozialen Kontakte (Freundin, Freunde) vernachlässigt um zu spielen?
- Habe ich häusliche- oder sonstige Pflichten vernachlässigt um zu spielen?
- Habe ich jemals meiner Gesundheit geschadet, sei es durch vernachlässigen des Essen und Trinken, der täglichen Körperpflege oder sonstigen Sachen, um spielen zu können?

Solltet Ihr auch nur eine Frage mit „Ja“ beantworten können, so seid ihr definitiv suchtgefährdet und solltet Euch schnell mit dem Thema befassen, bevor ihr noch tiefer reinrutscht. Die beste Lösung ist: Spiel verkaufen und von der Platte tilgen. Sollte es bereits schlimmer sein und Ihr findet keinen Ausweg, dann scheut nicht davor andere um Hilfe zu bitten. Allen die täglich nur angemessen oft spielen und dabei wirklich nichts vernachlässigen, können wir weiterhin nur viel Spaß beim spielen wünschen. World of WarCraft – Ein faszinierendes Spiel mit enormen Risiken, die wir nicht ignorieren sollten.

Quelle: WDC: World of WarCraft – Welche Gefahren es mit sich bringt

Für Eltern computerspielender Jugendlicher bieten sich folgende Tipps an:

- **Interesse zeigen:** Computer, Internet, Onlinespiele sind alltäglicher Bestandteil jugendlicher Medienwelten – lassen Sie sich erklären, was Ihr Kind macht und was daran faszinierend ist; versuchen Sie das Verhalten zu verstehen – dann können Sie auch leichter auf aus Ihrer Sicht problematische Aspekte hinweisen.
- **Absprachen treffen:** Handeln Sie mit Ihrem Kind verbindliche Zeitabsprachen für die PC-Benutzung aus; lassen Sie es dazu selbst Vorschläge erarbeiten und lassen Sie etwas Flexibilität zu.
- **Vorbild sein:** Wie gehen Sie selbst mit Medien um (Fernsehen, Handy, ...)? – Glaubwürdigkeit setzt voraus, dass Erwachsene das selbst leben, was sie von Jugendlichen fordern.
- **Alternativen anbieten:** Finden Sie heraus, welche anderen Freizeitaktivitäten Ihrem Kind Spaß machen, vielleicht können Sie auch etwas Neues vorschlagen; unterstützen Sie ihr Kind bei diesen Aktivitäten.

nach: Suchtprävention Bremen: Elternflyer Computersucht

Hilfe:

AnsprechpartnerInnen in Tirol:

- Verein BIN - Beratung, Information und Nachsorge. Anlaufstelle für Alkohol-, Medikamenten- und Glücksspielabhängige, Abhängigkeitsgefährdete und deren Angehörige
- Contra Gambling, Univ.Klinik für Psychiatrie, Fr. OA Dr. R. Kronlechner-Neumann Tel. +43 512 504-3648 oder die Daten von <http://www.selbsthilfe-tirol.at/Selbsthilfegruppen/Gruppen/CONTRA-GAMBLING-SPIELERSHG%20.htm>

Quellen:

Wikipedia (deutsch): http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
Wikipedia (englisch): http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
Wikipedia (deutsch): http://de.wikipedia.org/wiki/Massive_Multiplayer_Online_Roleplaying_Game
Blizzard Entertainment: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (Hersteller)
World of Warcraft Europe: <http://www.wow-europe.com/de> (offizielle Seite)
"Wenn Spielen zur Sucht wird": <http://onspiele.t-online.de/c/67/81/31/6781310.html>
„Gefahren der Onlinespiele“: <http://retrov.wordpress.com/2006/07/28/gedahren-der-onlinespiele/>