



Suchtpotential am Beispiel von World of Warcraft

World of Warcraft basiert auf demselben bewährten Prinzip, auf dem viele Computer-Rollenspiele aufbauen: Der Charakter des Spielers wird durch seine investierte Spielzeit immer stärker. Selbst wenn das Stufenmaximum von 60 bis 70 erreicht ist, kann man sich auf die Suche nach speziellen Gegenständen begeben, um seinen Charakter noch weiter zu verbessern. Einige dieser Gegenstände sind so selten, dass man **zum Teil Monate** auf die Suche gehen kann. Dadurch hat man nie „alles erreicht“ – es gibt immer noch einen Gegenstand, der noch seltener ist – und den man nicht hat. Es ist der Anreiz, sich noch weiter zu verbessern, von seinen Mitstreitern bewundert und von seinen Gegnern gefürchtet zu werden. **Dieses Spielprinzip, welches den am längsten „intensiv“ Spielenden belohnt, hat nach gängiger Meinung hohes Suchtpotential.**

Zusätzlich zu diesem grundsätzlich bei Spielen des Genres auftretenden Suchtpotential geht World of Warcraft noch etwas weiter. Um die besten Gegenstände im Spiel zu erlangen, muss in großen, bis zu 40 Spieler fassenden Instanzen gekämpft werden. Diese so genannten „Schlachtzüge“ bieten zwar eine gute Möglichkeit, mit anderen Spielern in Kontakt zu kommen, sie müssen aber organisiert und zeitlich abgestimmt sein, was bedeutet, dass der Spieler im Extremfall seine **Freizeit um das Spiel herum planen** muss, anstatt zu beliebigen Zeiten spielen zu können. Durch das vorzeitige Aufhören eines Spielers müsste die gesamte Gruppe den Schlachtzug beenden, was in **Gruppenzwang** ausarten kann, um den Spieler zum Bleiben zu bewegen. **Kurzzeitiges Spielen** in unregelmäßigen Zeitabständen **führt zu einem kaum sichtbaren Erfolg**, was auch viele Gelegenheitsspieler mit der Zeit abschreckt.