



GAMERS POINT Support

David Büttler-Avagyan, Amlehnstr. 37, CH - 6010 Kriens
Tel.: 041 310 43 75, Mobil: 078 806 51 71
E-Mail: dave@mondmil.ch, Homepage: www.gamers-point.info

26. Januar 2008

Empfänger:
Herstellerfirmen von MMOG
Massively Multiplayer Online-Spielen

„GAMERS POINT IST COOLER ALS WORLD OF WARCRAFT!“

Sehr geehrte Damen und Herren

Ein Jugendlicher setzte den Titel dieses Briefes. Vor einem Jahr versuchte die Jugendanimation diesen jungen Menschen davon abzuhalten, den grössten Teil seiner Freizeit mit Online-Rollenspielen zu verbringen. Mit Erfolg, denn stattdessen besucht er nun regelmässig den GAMERS POINT und spielt dort gemeinsam mit anderen Jugendlichen computerfreie Erzähl-Rollenspiele. Für „WoW“ findet er trotzdem noch genügend Zeit.

Es wird der Gesellschaft allmählich bewusst, dass die neuste Generation Computerspiele eine sehr ernstzunehmende Form von Spielsucht auslösen kann. In der Schweiz trat das Phänomen bisher eher im kleinen Rahmen auf, Webseiten wie www.rollenspielsucht.de bezeugen jedoch, dass die Lage in anderen Ländern bereits besorgniserregend ist. Es ist daher sehr zu begrüessen, dass Spielhersteller reagieren und Möglichkeiten anbieten, mit welchen von den Erziehungspersonen die Spielzeit kontrolliert werden kann. Trotzdem stellt sich die Frage nach der gesellschaftlichen Verantwortung der Firmen, welche MMOG-Spiele produzieren.

Die Softwareentwickler haben ein Spiel erschaffen, das vermutlich ihre kühnsten Erwartungen übertraf - auch was die finanziellen Einnahmen anbelangt. Trotz der Genialität des Spielprinzips und der bewundernswerten technischen Umsetzung ist es eine Tatsache, dass die MMOG-Spiele in unzähligen Menschen eine Spielsucht ausgelöst haben und dadurch grosses Leid verursachten. Das an sich harmlose Produkt bringt durch komplexe Mechanismen das Sozialverhalten der Spielenden derart durcheinander, dass eine Abhängigkeit entsteht und die Jugendlichen davor geschützt werden müssen. Beunruhigend ist zudem, dass die fortschreitende technische Verbesserung der Computerspiele zu einem wachsenden Suchtpotential führt. Die Anzahl gelöster Accounts steigt stetig an und für viele Erziehungspersonen mündet der Kampf gegen die MMOG-Spiele in einem ermüdenden Streit über Verbote mit den Kindern. Es ist daher vorhersehbar, dass in Europa nach den Killerspielen vermehrt auch die Online-Rollenspiele in die öffentliche Kritik geraten werden und die Hersteller damit ein Image-Schaden zu befürchten haben.

Ein Abschottungskampf gegen diese unheimliche, neue Spielgattung ist aussichtslos, da die Zukunft der Computerspiele sowieso bereits fest in den Händen der Entwickler von Online-Spielen liegt. Das Phänomen MMOG darf zudem auch nicht vorschnell verteufelt werden. Zahlreiche Studien bewiesen, dass diese Spiele eine Möglichkeit bieten um neue soziale Netzwerke zu knüpfen. Zur unserer gesellschaftlichen Entwicklung gehört es wohl auch, dass wir lernen müssen mit diesen hochkomplexen Spielformen umzugehen. Damit wirkungsvolle Regeln für den Umgang mit dieser Spielgattung definiert werden können, müssen in einem längerfristigen Prozess sowohl Chancen als auch Risiken von MMOG-Spielen erkannt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass im liberalen Europa die Akzeptanz mancher Lösungsvorschläge gering ist, wie z.B. die in China für alle Bürger staatlich verordnete Begrenzung der Spielzeit auf 3 Stunden pro Tag.

Jugendverbände und Elterninitiativen lancierten bereits Pilotprojekte zu einem diesbezüglichen Jugendschutz, doch die Spielkonzerne müssen als wesentliche Mitverursacher ebenfalls einen Teil der Verantwortung tragen. Es herrscht ein allgemeiner Konsens darüber, dass die Hersteller in einem solchen Fall einen Teil ihrer Einnahmen in die Prävention investieren müssen. Das Ziel solcher Bestrebungen muss sein, dass über die Suchtgefahr von Online-Rollenspielen informiert wird, die Jugendlichen zu einem kontrollierten Spielverhalten angeleitet werden und in Einzelfällen der Spielkonsum auch gestoppt werden kann.

Seit 2001 leite ich in der Zentralschweiz den GAMERS POINT und habe hervorragende Erfahrungen damit gemacht. Die Jugendlichen treffen sich dort um gemeinsam spannende Gesellschaftsspiele zu erleben. Besonders beliebt sind dabei Erzähl-Rollenspiele, eine computerfreie Variante der MMOGs. Ich erlebte allorts begeisterte Jugendliche, die ihr Bedürfnis nach regelmässigen Spieltreffs äusserten. Um diese Form von Jugendanimation in einem grösseren Rahmen anbieten zu können, entwickelte ich das Konzept „GAMERS POINT Support“, mit welchem ein Netzwerk von Spieltreffs aufgebaut werden soll.

Der „GAMERS POINT Support“ leistet gemeinsam mit politischen und kirchlichen Gemeinden Präventionsarbeit gegen Spielsucht. Es werden Spieltreffs initiiert, die nach der Startup-Phase selbstständig lauffähig sind. Danach profitiert die Gemeinde von „GAMERS POINT Support“-Dienstleistungen wie der Homepage, Workshops über neue Spiele, Gemeinde-Vernetzung und Sonderevents wie Spielnächte oder Gamer-Ferien. Denkbar sind auch Schulbesuche, an welche eine von Spielsucht betroffene Person als Gesprächspartner eingeladen wird. Detaillierte Informationen zum GAMERS POINT befinden sich auf der Homepage www.gamers-point.info.

Der GAMERS POINT soll bezüglich MMOG eine Plattform sein, welche Online-Spieler auch Offline zusammenbringt und sie dazu animiert, gemeinsame Aktivitäten ohne Computer zu unternehmen. Die Spielkonzerne können mit diesem Präventionsprojekt beweisen, dass sie die Spielenden nicht nur als „Player“, sondern auch als reale Menschen wahrnehmen. Zu einer Firmenethik gehört auch ein Verantwortungsbewusstsein gegenüber der Jugend. Von einem gesunden Konsumverhalten wird längerfristig auch die Spielindustrie profitieren.

Zum Thema Online-Spielsucht muss eine öffentliche Diskussion geführt werden. Deshalb publiziere ich diese Anfrage in einer gekürzten Form auf der GAMERS POINT Homepage und leite sie an interessierte Medien weiter. Indem Sie sich als Spielhersteller an den Verhandlungen beteiligen, kann eine durch alle Seiten abgestützte Lösung gefunden werden. Ihre Antwort wird deshalb, mit Ihrem Einverständnis, ebenfalls veröffentlicht werden.

Ich bedanke mich im Namen der Jugendlichen bei Ihnen, dass Sie mit der Unterstützung vom „GAMERS POINT Support“ ein glaubwürdiges Zeichen gegen die Sucht nach Online-Rollenspielen setzen!

Ich freue mich gespannt auf ein baldiges Gespräch mit Ihnen.

Mit freundlichen Grüssen



David Büttler