



Vielleicht werden wir Eltern eines Tages gefragt: "Warum habt ihr mich da nicht herausgeholt?"

Wir haben uns Gedanken darüber gemacht, wie man die Schwelle zum Suchtmittel höher setzen und den Konsum schwieriger und unattraktiver machen könnte. Wir haben eine Reihe von möglichen Forderungen an Politik und Forschungsinstitute zusammengestellt. Diese sollen zur kritischen Auseinandersetzung mit diesem Thema anregen. Es lohnt sich in jedem Fall, politischen Druck auszuüben, damit u.a. die Verantwortlichen auf allen Ebenen mit viel Mut und Klarheit zügig und unkonventionell die notwendigen Maßnahmen ergreifen. Online-Rollenspiele dürfen nicht mehr so massiv in das Leben junger Menschen eingreifen.

Wünschenswert wäre:

1. Eine Ausbildungsplatzgarantie für jeden jungen Menschen, um eine lebenswerte Zukunftsperspektive zu ermöglichen.
2. Unsere Kinder brauchen Herausforderungen und Aufgaben, an denen sie wachsen können. Solange Eltern massiv von Existenzängsten, Arbeitslosigkeit und Zukunftsangst blockiert werden, können viele keinen Raum finden, kreativ über diese Möglichkeiten nachzudenken. Wir regen an, durch **Stiftungen** finanzierte „Elternschulen“ ins Leben zu rufen. Eltern brauchen weniger Hilfe und Anleitungen zur sogenannten „Medienkompetenz“, – was nicht ausschließt, dass sie sich ein Grundwissen über die neuen Medien aneignen sollten - als viel mehr dazu, welche Alternativen zu virtuellen Abenteuern sie ihren Kindern anbieten könnten.
3. Jedem jungen Menschen sollte es möglich sein, ein **Instrument zu erlernen** oder Theaterkurse zu besuchen, um im künstlerischen Bereich Fähigkeiten, die stark machen, freizusetzen. Musikschulen und andere kreative Einrichtungen sind für einkommensschwache Familien nach wie vor unerschwinglich. Wir regen an, diese durch **Stiftungen** zu finanzieren, um ein kostenfreies Angebot für alle Einkommensschichten zu gewährleisten. **Wer macht den Anfang?**

4. **Freizeitangebote für Familien** müssen wesentlich kostengünstiger angeboten werden. Durch das Internet und insbesondere durch die Onlinesucht wurden Fakten geschaffen, mit denen niemand umzugehen gelernt hat, weder die gigantische Zahl von „verlorengegangenen“ Spielern, noch die verzweifelten Eltern. Wir brauchen Bedingungen, die unseren Kindern **das** bieten, was sie online zu finden hoffen, wir brauchen mehr Raum für Phantasie, Kreativität und Spiel. Wenn wir Eltern die Möglichkeit bekommen, dies mit unseren Kindern leben zu dürfen, können wir vielleicht die Flucht in virtuelle Ersatzwelten verhindern. An dieser Stelle sollte ein Ruck mit neuen Perspektiven durch die Gesellschaft gehen. Wir erwarten nicht, dass die politischen Kräfte dazu in der Lage sind und appellieren an alle, denen es möglich ist, sich diesbezüglich zu engagieren. **Wer macht den Anfang?**
5. Eine Erhöhung des Freizeitangebots und die Verbesserung der Lebensqualität und Beratungsstellen insbesondere für Studenten, damit diese, herausgerissen aus dem gewohnten familiären Umfeld und plötzlich allein auf sich gestellt, konfrontiert mit der Erwartung, in überfüllten Hörsälen enorme Leistungen aufbringen zu müssen, es leichter haben, Anschluss, Anerkennung und zwischenmenschliche Kontakte zu finden.

Öffentliche Forderungen

im Zusammenhang mit Online-Rollenspielen (z.B. „World of Warcraft“ = WoW)

1. NEU: Internationale Vereinbarungen zum **Kinder- und Jugendschutz im Internet** notwendig. (www.all.agmev.de)
2. **Spielberechtigung erst ab 18 Jahre.** Altersprüfung z.B. über Personal ID (bzw. Alternativen)
3. Einbeziehung des hohen Suchtpotenzials von Online-Rollenspielen in die Kriterien der USK zur Altersfreigabe

4. Thematisierung des hohen Suchtpotenzials dieser Onlinespiele durch Presse, Politik und Kirchen, damit diese Problematik bekannter wird. (Innerhalb von nur 3 Jahren ist die Zahl der WOW-Spieler auf 10 Millionen (!) gestiegen, die der Onlinesüchtigen auf 2 Millionen Menschen.)
5. Kritische (!), nicht verharmlosende Aufklärungsarbeit an Schulen bezogen auf das hochgradige Suchtpotenzial von Online-rollenspielen. Ausbau der schulischen Beratungsstellen.
6. Musik-, Kunst- und Sportunterricht an Schulen sollte verstärkt angeboten werden. (Die Realität ist leider noch immer die, dass gerade diese Stunden häufig ausfallen.)
7. **NEU** Die Verbesserung der Lebensqualität an den Universitäten, eine Erhöhung der Freizeitangebote für Studenten, damit diese leichter Anschluss und Kontakt finden.
8. Prävention: umfangreiche Aufklärung von Eltern, um sie im Vorfeld schon für eine eventuelle Suchtgefahr ihrer Kinder zu sensibilisieren. Hilfsangebote schaffen, bevor die Schwelle zur Sucht überschritten wird.
9. Strenge Zulassungsverfahren für Online-Rollenspiele im Hinblick auf deren Sucht- und Gefahrenpotenzial (Krieg, Gewalt, rechtsradikales Gedankengut, Sekteneinflüsse).
10. Zügige Entwicklung von Behandlungsmethoden und sofortige An-erkennung der Krankheit „Onlinesucht“ bei Krankenkassen. Budgetplanung über Kosten der Therapien.
11. Erleichterungen wie z.B. Zahlung der WOW-Gebühren über die T-Online-Rechnung sollten verhindert werden.

Angehörige von Internetsüchtigen haben keine Lobby, keine Fürsprecher.

Jeder kann ein Fürsprecher werden.
Wir möchten mit Ihrer Hilfe eine Lobby schaffen.