

# [www.diagnose-funk.org](http://www.diagnose-funk.org) - Kongress in Stuttgart am 12.10.2013: „Digitale Medien – Faszination mit Nebenwirkungen“

---

Referent: Christoph Hirte, [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de), AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V., Mediensuchtaktivist und betroffener Vater

Kurzseminar:

## „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE – exzessive Mediennutzung und ihre Folgen – eine Zeitreise“

---



### Ein Betroffener schreibt:

„10 Stunden am Tag vor dem Computer zu sitzen, gehörte zu meinem Tagesablauf. Spielen war keine Nebensache mehr, es war meine Bestimmung. Während dieser 3 Jahre verlor ich meine Existenz. DAS SPIEL NAHM MIR MEIN LEBEN!..... „

### Eine Ehefrau schreibt:

Ich weiß nicht mehr weiter. Ich bin Mutter von 3 Kindern. Mein Mann sitzt 16 bis 18 Stunden vor WoW und ich hab das Gefühl, er hat den Bezug zur Realität völlig verloren. Wenn ich ihn darauf anspreche, ist alles normal für ihn und er reagiert genervt und manchmal aggressiv. Irgendwie komme ich auch nicht mehr an ihn ran. Er blockt ab und wendet sich seinem Onlinespiel zu, wenn ich mit ihm über einige Sachen reden will. Selbst die Kinder fragen mir Löcher in den Bauch, warum Papa so geworden ist. Ich bin 13 Jahre mit ihm zusammen und würde auch weiter kämpfen um unsere Familie und Beziehung. Aber wie? Ich hab bald keine Kraft mehr dafür....

### Eine Mutter schreibt:

Unser 10-jähriger Sohn besitzt seit 3 Jahren einen iPod touch. Wie jeder aus seiner Klasse. Wir versuchen, den Medienkonsum zu regulieren, was aber nicht immer leicht ist. Trifft er sich mit einem Freund, spielen beide während dem Treffen nur iPod. Leider wird das auch von anderen Eltern unterstützt und unser Sohn sagt, würde ich das verbieten, wenn er Besuch bekommt, wäre er "out". Bekommt er den iPod weggenommen oder

*die Zeit reguliert, so rastet er komplett aus. Er heult, laut und schlimm. Heute hat er mit dem Kopf an den Türrahmen geschlagen und gesagt, wenn ich ihm den iPod ganz wegnehme, dann "mache er Selbstmord". Es scheint, als wäre er nicht mehr Herr über sich selbst. Sobald er Zeit hat, die er gezwungenermaßen Technikfrei verbringen muss, weiß er absolut nichts mehr mit sich anzufangen.*

=====

Sehr geehrte Damen und Herren,

Vielen Dank für die Einladung, hier bei diesem Kongress in Stuttgart sprechen zu dürfen.

Dies waren drei Berichte, wie wir sie tagtäglich seit über sechs Jahren erhalten.

Bevor ich aus unserer praktischen Erfahrung berichte, möchte ich Ihnen im Vorlauf kurz erklären, wie es dazu kam, dass wir uns so intensiv mit diesem Thema auseinandersetzen.

Wir sind dazu gekommen, weil unser ältester Sohn, heute 29 Jahre alt, ehemals Informatikstudent, von „World of Warcraft“ abhängig geworden war. Er hatte sämtliche Kontakte nach draußen abgebrochen, seine Wohnung verwahrlosen lassen, hatte sich damals, um uneingeschränkt spielen zu können, exmatrikulieren lassen, hatte Hartz IV beantragt und war auf der sozialen Leiter ganz unten angekommen.

Um unserem Sohn helfen zu können, auch um verstehen zu können, was ihm widerfahren war, hatten wir damals versucht, mehr über die nach wie vor nicht als Krankheit anerkannte Onlinesucht in Erfahrung zu bringen und hatten uns bei Beratungsstellen, Kliniken, im Internet und bei diversen anderen Stellen intensiv über diese Thematik informiert.

Mehr und mehr wurde uns klar, dass dies mit unserem Sohn wahrlich kein Einzelfall ist, sondern dass es in Deutschland laut damaligem Sucht- und Drogenbericht der Bundesregierung bis zu 2,8 Millionen Online-süchtige und ebenso viele Gefährdete gab.

Hinter jedem Einzelnen steht eine verzweifelte Familie.

Wir beschlossen, mit unserer Geschichte an die Öffentlichkeit zu gehen, um andere darüber zu informieren, was passieren kann, wenn jemand die Kontrolle über seine PC-Zeiten und damit oft auch die Kontrolle über sein Leben verliert. Wir sind der Meinung: Umfassend informiert zu sein, schützt und kann verhindern helfen. Allerdings scheint die Bereitschaft, sich intensiv mit diesem Thema auseinander zu setzen, noch kaum vorhanden zu sein. Offenbar ist es leichter zu sagen: „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE!“

Wir haben damals die Elterninitiative rollenspielsucht ins Leben gerufen und anderthalb Jahre später den Verein AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. gegründet. Die Internetseite rollenspielsucht.de wurde bis heute über 1,1 Mio Mal aufgerufen. Täglich haben wir auf beiden Internetseiten über 800 Zugriffe. Der Informationsbedarf ist enorm!

Im August 2008 wurde in der ARD-Dokumentation von Anja Reschke u.a. über unsere Arbeit berichtet und dieser Bericht verstärkte die Hilferufe aus allen Richtungen. Wir brauchten Monate, um die Mails zu bearbeiten.

Die Beiträge in unseren Foren (Erfahrungsberichte von Angehörigen, Spielern und Aussteigern) liefern einen wichtigen Einblick in das, was in vielen Familien los ist im Gegensatz zu diversen Statistiken oder wunderschön formulierten theoretischen Abhandlungen zu diesem Thema. Durch Tausende von Kontakten, durch die an uns gerichteten Briefe und den ständigen Erfahrungsaustausch mit Angehörigen, Betroffenen und Fachleuten, sind wir tief in diese Materie hineingewachsen. Wir haben gelernt, andere Fragen zu stellen und nach anderen Antworten zu suchen. Denn wir haben es mit einem extrem komplexen Thema zu tun.

Bereits im Sommer 2007 haben wir einige hundert Suchtberatungsstellen angeschrieben, verbunden mit der Bitte, Fortbildungsmaßnahmen anzuregen, damit der enorm hohe Bedarf längerfristig besser abgedeckt werden kann. Wir haben immer für alle Hilferufenden bundesweit vor Ort eine Beratungsstelle gesucht. Dies hat häufig viele Tage gebraucht und eine Vielzahl von Telefonaten erfordert. Aus der anfänglichen Zettelwirtschaft wurde nach und nach ein System, und so entstand unser Netzwerk für Ratsuchende, eine umfangreiche, für alle zugängliche Datenbank. Hierfür waren erneut viele viele Anrufe erforderlich, um die Stellen zu bitten, sich selbst dort einzutragen, damit sie schneller gefunden werden können. Mittlerweile gibt es dort fast 400 Einträge. 2x im Jahr verschicken wir eine Aktualisierungsbitte.

Unser Netzwerk wurde im März 2011 von der Drogenbeauftragten der Bundesregierung als Projekt des Monats ausgezeichnet.

Im Sucht- und Drogenbericht 2013 wurden wir in der Sonderrubrik „Vorgestellt“ wegen des „vorbildlichen Engagements in der Suchtselbsthilfe gewürdigt.“ Frau Dyckmans schrieb: „Ich danke Ihnen für Ihr Engagement und die Unterstützung meiner Arbeit als Drogenbeauftragte der Bundesregierung.“

Seit März 2008 betreuen wir in München eine Selbsthilfegruppe für Angehörige und seit Sommer 2009 auch eine Gruppe für Betroffene.

Selbsthilfegruppen können unserer Meinung nach therapeutische Angebote äußerst sinnvoll ergänzen. Der Erfahrungsaustausch mit Menschen, die in der gleichen Situation stecken, holt die Betroffenen und die Angehörigen aus ihrer gesellschaftlichen Isolation. Onlinesucht wird meist von den betroffenen Familien nach draußen nicht thematisiert. Zu groß ist die Scham, in der Erziehung versagt zu haben, zu groß das völlige Unverständnis, das einem von nicht betroffenen Familien oder auch von aktiv Spielenden entgegengebracht wird. Wir hören unentwegt von allen Seiten: „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE“, „das ist doch völlig normal“ und „da kann man ja eh nichts machen.“ Uns wird suggeriert, dass die uneingeschränkte Nutzung von Spielen mit hohem Suchtpotential und die exzessive Nutzung von sogenannten sozialen Netzwerken notwendig und nicht verhinderbar seien.

Was unser gesamtes Thema so schwierig macht, ist die Tatsache, dass der Computer mittlerweile selbstverständlich zum Lebensalltag gehört. Doch es ist nach unserer Überzeugung ein großer Unterschied, ob man ihn als äußerst sinnvolles Werkzeug benutzt oder ihn als Spielzeug oder zum chatten missbraucht.

Angehörige von Mediensüchtigen stehen meist unter enormem Leidensdruck. Durch die über Jahre gewachsene schwierige Situation sind sie am Boden zerstört.

Die Therapeutin einer Reha-Klinik schilderte mir, dass Viele ihrer Patienten mit Herzinfarkt oder massiven Rückenproblemen, Eltern eines onlinesüchtigen Kindes seien – „*ihnen wurde das Herz gebrochen oder sie konnten die Last nicht mehr tragen*“, sagt sie.

Das Gefühl der Schuld ist riesengroß. Die Angehörigen zermartern sich das Hirn, was sie falsch gemacht haben könnten und werden durch diese immense Kraftanstrengung von der produktiven Suche nach Lösungswegen abgelenkt. Die lähmenden Schuldgefühle werden noch gefördert durch Sätze wie den einer jungen Medienpädagogin: *„Wenn ein Kind genug Liebe und Halt bekommt, kann es nicht mediensüchtig werden“* – ein Schlag ins Gesicht einer jeden betroffenen Mutter. Bedauerlicherweise werden viele Eltern nicht nur im privaten Bereich sondern auch bei diversen Beratungsstellen oder von Jugendämtern mit solchen Aussagen konfrontiert. Wir dagegen animieren dazu, nach vorne zu schauen.

Besonders schwierig ist die Situation bei volljährigen Spielsüchtigen, die noch zu Hause wohnen und sich weder um einen Ausbildungs- oder Studienplatz, noch um eine Arbeitsstelle bemühen. Die bequeme Situation der Rundumversorgung daheim wird den Abhängigen kaum dazu bewegen, eine Veränderung seines Suchtverhaltens aktiv herbeizuführen. Freie Kost und Logis, das Suchtmittel stets verfügbar – ein Paradies. Viele Eltern halten aus lauter Angst, dass ihr Kind vollends abstürzen könnte, diese Ist-Situation lieber aus, statt den Mut aufzubringen, das volljährige Kind vor die Tür zu setzen. Es ist ein langer Weg, sich innerlich an diesen Punkt hin zu arbeiten und wiederum ein langer Weg, das Erarbeitete dann auch umzusetzen. Wird schließlich den erwachsenen Kindern schriftlich –mit Frist- das Zimmer in der elterlichen Wohnung gekündigt oder die finanzielle Unterstützung gänzlich oder in Schritten entzogen, führt dieser konsequente Weg oft zu zeitnaher, positiver Veränderung. Wir machen die Erfahrung, dass der Schlüssel zur Veränderung im Wesentlichen bei den Angehörigen liegt. Es ist wichtig, dass die jungen Erwachsenen endlich lernen, Verantwortung zu übernehmen.

Letztendlich braucht ein Mediensüchtiger nur wenig, um sein Leben zu bestreiten, was Hanna wahrlich bestätigen kann: *„Mein Sohn hat sich an seinem 18. Geburtstag von der Schule abgemeldet. Er will jetzt Hartz IV beantragen, sich eine kleine Wohnung nehmen und bis an sein Lebensende World of Warcraft spielen.“*

In vielen Fällen zeigt sich, dass sich allein schon dadurch, dass die Angehörigen einen festeren Ton und den Mut zu einer klaren Sprache gefunden haben, bei den Betroffenen eine Veränderung einstellt. Häufig wirkt es sich auch positiv aus, wenn die Betroffenen wissen, dass die Eltern in eine Selbsthilfegruppe gehen. Wir animieren immer dazu, Gruppen zu gründen wenn es noch keine gibt.

Es gibt aber auch Situationen, bei denen sich über Jahre hinweg nichts verändert. Manchmal kommen auch Angehörige, die von uns eine Pille haben wollen, eine Patentlösung, damit sofort und gleich alles wieder gut ist. Meist kommen sie kein zweites Mal oder vielleicht erst viel später wieder, wenn die Situation daheim vollends eskaliert ist und nichts mehr geht.

Das, was die Angehörigen z. T. erzählen, lässt vermuten, dass bei den Betroffenen offensichtlich eine große Sehnsucht besteht, aus der Abhängigkeit herausgeholt zu werden.

Folgende Fälle haben uns ganz sprachlos gemacht:

Max war in der 10. Klasse durchgefallen, weil er seit zwei Jahren fast ausschließlich nur noch WoW gespielt hatte. Die Mutter hätte am liebsten aus ihrem Bauchgefühl heraus den Laptop des Sohnes konfisziert, doch die Sozialpädagogen der Schule, die Familie, alle sagten, sie ginge das zu streng an, „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE!“, das sei völlig normal und sie dürfe den PC nicht wegnehmen. Nachdem die Versetzung bei Max

zum zweiten Mal gefährdet war, bat er selbst seine Mutter in seiner Verzweiflung aus eigenen Stücken darum, doch endlich seinen PC weg zu geben. Er wolle die Schule jetzt schaffen. Seine zutiefst erleichterte Mutter stellte fest, dass er seitdem wie ausgewechselt ist, wieder am Familienleben teil nimmt, sanft ist und viel lacht. *„Mir ist das Ganze richtig unheimlich“* sagte sie fassungslos. *„Da muss doch noch was kommen.“* Erik, der durch drei Jahre WoW das Abitur verpasst hatte, hadert mit seiner Mutter.

Sie berichtete uns ganz aufgeregt: *„Er hat gesagt, ich hätte es verhindern müssen und wäre nicht streng genug gewesen.“*

Interessanterweise wird uns generell berichtet, dass viele Betroffene offenbar durch Langeweile immer ausdauernder online waren. Schleichend und fast unmerklich wurde dann die Schwelle zur Sucht überschritten. Der allzeit verfügbare PC macht es allzu leicht, sich für diese bequeme Freizeitbeschäftigung zu entscheiden. Irgendwann scheint es dann völlig normal zu sein, die Freizeit ausschließlich online zu gestalten. *„DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE.“*

Dabei fällt mir immer die Geschichte von Michael Ende ein: mit Momo und den Zeitdieben...

Auch zwei und mehr Jahre nach dem Ausstieg kämpfen die meisten immer noch mit Rückfällen. Thomas ist die Sehnsucht nach einer endgültigen Veränderung körperlich anzumerken. Man spürt, wie er kämpft und sich durch konzentriertes Zuhören die Kraft holen will, seine schwierige Situation endlich in den Griff zu kriegen. Traurig erzählt er uns, dass er gestern Abend wieder versucht hat, fürs Studium zu lernen und das dafür unentbehrliche Internet zielgerichtet zu nutzen. Doch wieder war es vier Uhr morgens geworden und er hatte sich im endlosen Surfen völlig verzettelt. *„DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE ?“*

Johannes berichtet stolz, dass er das Internet zu Hause für 3 Jahre ganz abgeschafft hat. Die wichtige Korrespondenz für seine berufliche Selbständigkeit erledigt er im Internetcafé. Diejenigen, die länger pausieren, haben mehr Chancen auf längerfristige Stabilität.

Kilian jedoch sagt mit leiser, verzweifelter Stimme: *„Vier Jahre lang war ich gedanklich pausenlos mit dem Spiel WoW beschäftigt, auch bei der Arbeit. Ich war nicht bei mir, sondern ausschließlich in der virtuellen Welt. Selbst heute noch, zwei Jahre nach meinem Ausstieg, fehlt mir das Glücksgefühl, das mir durch das Belohnungsprinzip in WoW einen ständigen Kick garantiert hatte, und noch heute kann ich kein wirkliches Interesse mehr aufbringen für das, was man Hobby nennt. Gegen die Welt von WoW erscheint mir noch heute alles fahl, wie ausgebleicht.“*

Nicht alle Betroffenen sind in der Lage, sich wieder vollständig zurechtzufinden. Manche berichten, dass sie vor dem Abgleiten in die Sucht ein ganz normales Leben geführt hatten, sozial aktiv und ohne gravierende psychische Verhaltensauffälligkeiten. Doch nach Überwinden der Medienabhängigkeit leiden sie zum Teil über Jahre noch an erheblichen Depressionen.

Manchmal erleben wir, dass Hilfesuchende schon „überall“ gewesen sind, doch mit ihrem Problem nicht wirklich ernstgenommen wurden. Oft heißt es nur: *„DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE!“* Meist fehlt die Vorstellungskraft, was in den Familien wirklich los ist.

Eine Mutter war nach ihrer verzweifelten Schilderung, ihr Sohn säße rund um die Uhr nur noch am PC, mit den lakonischen Worten nach Hause geschickt worden: *„Bei uns im Amt läuft der Computer auch den ganzen Tag.“*

*DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE.*“ Die Suche nach Hilfe empfinden viele Angehörige leider immer noch als Farce.

Wir sind mit der Mediensucht–Selbsthilfe so stark nach draußen gegangen, weil wir beobachten, dass nicht nur im Bereich der Medienpädagogik und im Bereich der Schulpsychologen und Sozialpädagogen nach wie vor zu wenig Kenntnisse bezüglich der Auswirkungen ungehemmter Mediennutzung vorliegen oder diese vielfach ignoriert werden. Der Satz: „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE!“ ist die Generalabsolution für ungebremstes Spielen, Chatten und Surfen.

Werden Mütter von älteren, spielsüchtigen Kindern jedoch im Nachhinein gefragt, was sie getan hätten, wenn sie früher gewusst hätten, wohin die exzessive Mediennutzung führt, ist die übereinstimmende Antwort: „*Wir hätten ganz klar eingegriffen und die Mediennutzungszeiten radikal reduziert.*“ Häufig hatten sie den Rat etlicher Medienpädagogen befolgt, eher freizügig mit den PC-Zeiten ihrer Kinder umzugehen, um ihnen den erfolgreichen Weg in die berufliche Zukunft nicht zu verbauen. Es darf nicht sein, dass hilfeschuchende Angehörige bezüglich der Mediennutzungszeiten ihrer Kinder weiterhin verunsichert werden und sich dadurch die Situation in den Familien verschärft. Hierbei drängt sich immer wieder der Eindruck auf, dass in erster Linie die Interessen der Spieleindustrie, in keinem Fall aber die Interessen der Familien und der Betroffenen vertreten werden.

Wir denken, es liegt an uns, auch an uns Eltern, ob wir uns diesem unumkehrbaren Diktat und diesem unkritischen Fortschrittsglaube unterwerfen. Die vielfach theoretischen medienpädagogischen Konzepte können nicht greifen, weil der Sog der neuen Medien die meisten Kinder massiv mitreißt. Der gesunde Menschenverstand bei Angehörigen und Betroffenen wird völlig ausgeblendet.

Das Heroin aus der Steckdose macht mittlerweile generationsübergreifend und flächendeckend großen Therapie- und Behandlungsbedarf notwendig. Den verantwortlichen Politikern muss noch deutlicher aufgezeigt werden, wie unausweichlich es ist, dafür Gelder zur Verfügung zu stellen. Insgesamt ist eher zu beobachten, dass Gelder gestrichen werden.

Wir empfinden es als skandalös, dass dem kontinuierlich zunehmenden Beratungsbedarf in diesem Bereich nicht Rechnung getragen wird, sondern hier immer mehr auf das freiwillige Engagement der Mitarbeiter abgewälzt wird. Wie in anderen Suchtbereichen auch, müssten die Mitverursacher, d.h. die Industrie mit ihren Milliardengewinnen, zur Kasse gebeten werden.

Im Internet gibt es keinen Kinder- und Jugendschutz. Immer mehr Grundschul Kinder sind bereits allein und unbeaufsichtigt unbegrenzt im Internet aktiv. Es gibt drei Milliarden Internetseiten mit den Stichworten Sex und Pornographie zur freien Auswahl.  $\frac{3}{4}$  davon mit Gewalt gegen Frauen und Kinder! Ist dies ein Mit- Bestandteil der „großen Freiheit?“ Wird hier vergessen, dass die vielgepriesene Medienkompetenz psychosoziale Reife erfordert? Jugendliche sind noch nicht in der Lage, sich eigenständig vor problematischen Inhalten und vor der Zeitfalle zu schützen. Es ist nicht nur Aufgabe der Eltern, ihnen den Zugang dazu zu erschweren. Christoph Möller, Herausgeber des Praxishandbuches zur Internet- und Computersucht, hat in einem Interview den wunderbaren Satz gesagt: „Medienkompetenz beginnt mit Medienabstinentz.“

Auch das in vielen Spielen vorhandene Gewalt- und Suchtpotential müsste bei der Alterskennung zwingend berücksichtigt werden. Browser Spiele werden gar nicht bewertet. Es gibt Spiele, die eigentlich gar nicht Spiele genannt werden dürften, weil sie als Trainingsprogramme für Soldaten konzipiert worden sind, um diese auf

den Einsatz in Kriegsgebiete vorzubereiten. Oft gehören sie zur Standardausrüstung in den Kinderzimmern.

Wir fragen uns, was die Kinder nachts träumen, wenn sie tagsüber stundenlang damit beschäftigt waren, --- zu töten.

Warum bestimmen die Spieleindustrie und die Spieler die Diskussion um die Gewaltspiele? Uns Eltern hat niemand gefragt, ob wir diese Spiele haben wollen und es wird Zeit, dass wir uns klar und kompromisslos entscheiden, sie aus unseren Haushalten zu verbannen. Statt „DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE“ -- ist hier ein klares „ABER WIR NICHT!“ erforderlich. Durch das Internet und insbesondere durch den missbräuchlichen Umgang damit, wurden Fakten geschaffen, mit denen Viele nicht umzugehen gelernt haben, weder die gigantische Zahl von „verlorengegangenen“ Spielern, noch die verzweifelten Angehörigen. Wieder wurde niemand von uns gefragt, ob wir dies alles überhaupt wollen. Auch der volkswirtschaftliche Schaden, der unserer Gesellschaft durch den Ausfall zahlloser junger Menschen zugefügt wird, macht ein klares und mutiges Umdenken dringend erforderlich.

Unser Sohn hat alles in allem mehr als acht Jahre gebraucht, um sich endgültig aus seiner Onlinerollenspielsucht zu befreien. Die Erkenntnis, dass er so nicht weitermachen kann, kam schon früher, doch schwere Depressionen - eine der gravierendsten Nebenwirkungen bei vielen Betroffenen – hinderten ihn daran, seiner Krankheitseinsicht Taten folgen zu lassen. So vergingen Jahre des Wartens, die für alle Beteiligten schwer auszuhalten waren. Erst Anfang 2013 fand er die Kraft, sich in einer Tagesklinik über viele Wochen helfen zu lassen. Inzwischen ist er aktiv und wie neugeboren dabei, endlich wieder seinen Platz im realen Leben zu finden. Uns allen ist eine große Last von den Schultern genommen und wir sind sehr stolz auf ihn.

Viele junge Menschen haben kaum eine Perspektive: Billig-Löhne - 400-Euro-Job - Dauer-Praktikum. Selbst Akademiker werden nur noch befristet eingestellt, stecken in Praktika fest oder finden erst gar keinen Job. Ein Spieler hat uns geschrieben, dass er *„keinen Bock hat, für einen Hungerlohn so zu malochen wie sein Vater“* - da würde er doch lieber spielen.

Wir als Elterninitiative rollenspielsucht und als Verein AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT hoffen, dass wir aktiv und mutig an dieser Stelle eine Bewusstseinsveränderung mit bewirken können. Wir dürfen nicht länger wegsehen, wenn wir Verantwortung in unserem Umfeld tragen wollen.

Bei amnesty international habe ich gelernt: „Wer schweigt, wird mitschuldig“.

„DAS MACHEN DOCH JETZT ALLE“ darf nicht mehr als Argument dafür herhalten, dass so Viele - **vor allem so viele Kinder** - in der virtuellen Welt verloren gehen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.