

Online- und **Rollenspielsucht**  
durch  
**World of Warcraft**  
und andere (Gewalt-)Online-Spiele

mit

**Christine + Christoph HIRTE** (Gräfelfing)

betroffene Angehörige und Gründer der Elterninitiative [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)

**Ivo, 19 Jahre** (München)

Aussteiger = Ex-Rollenspiel-Junkie (steht für persönliche Fragen zur Verfügung)

**Hans Georg Klee** (München)

Kurz-Beitrag aus gesellschafts- und medienkritischer Sicht

– **Informations-Vortrag** mit anschließender Diskussion –

Dienstag

**17. November 2009**

19 Uhr

**Hansa Haus** Saal

Briennerstraße 39 Rgb, München

Kosten-Beitrag: 7 € regulär | 5 € ermäßigt | 3 € MünchenPass

eine Veranstaltung von

**Publik-Forum**  
Veranstaltung ohne politischen Charakter  
LESERINITIATIVE PUBLIK E.V.

in Kooperation mit

[www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)  
**eine Initiative  
betroffener Eltern**



Sie treten nicht öffentlich in Erscheinung.  
Sie sind – im Gegensatz zu Betrunkenen – unauffällig.  
Sie verstoßen – im Gegensatz zu Drogen-„Junkies“ – nicht gegen Gesetze.  
Sie sind „brave“ Kinder – denn sie machen ja keine Probleme.  
Sie ziehen sich in ihr Zimmer zurück und sind „friedlich“.  
Sie verschwinden einfach leise aus unserer Wahrnehmung.  
Fast immer sind es Jungs und junge Männer.

„Ich rate, mit diesem Spiel gar nicht erst anzufangen.  
Es macht einen krank.  
Andere werden erwachsen, man selbst entwickelt sich zurück.“  
Zitat Aussteiger-Forum  
bei [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)

Wenn dann ...

... die Schule oder Berufsausbildung abgebrochen wird ... der Arbeitsplatz verloren geht ...  
... keine sozialen Kontakte mehr gepflegt werden ... Ernährung und Körperpflege zu wünschen übrig lassen ...  
... und sich das Leben nur noch virtuell abspielt ...

... dann ist es oft zu spät: Unsere Jungs und Männer sind verloren gegangen  
in der Welt von **World of Warcraft** (und anderen Online-Rollenspielen).

„World of Warcraft“ hat in vielerlei Hinsicht Ähnlichkeit mit Spielautomaten oder Roulette.  
Regine Pfeiffer, Suchtforscherin\*

Gemäß des Sucht- und Drogenberichts 2009 der Bundesregierung sind bis zu 2,8 Mio Menschen online-süchtig und ebenso viele gefährdet.

„Die Ergebnisse meiner Recherchen sind eindeutig: „World of Warcraft“ ist ein Süchtigmacher. Und es enthält Formen von Gewalt, die für ein Spiel „ab 12“ nach den Regeln der Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware nicht zulässig sind“

Regine Pfeiffer, Suchtforscherin\*

Unverständlich, dass manche Medienpädagogen das Problem immer noch verharmlosen.

Auch die Frage der gesellschaftlichen Brisanz des gewaltfördernden Potentials solcher Spiele ist noch kaum im Bewußtsein.

Natürlich wird nicht jeder WoW-Spieler automatisch süchtig.

Auch nicht jeder Liebhaber eines „guten Tropfen Weins“ wird automatisch zum Alkoholiker.

Dennoch entfalten **World of Warcraft** und andere Online-Rollenspiele eine ungeheure Sog- und Suchtwirkung.  
(So auch festgestellt in einem kürzlich durchgeführten, von der Bayer. Staatsregierung angeregten Hearing\*\*)

Die Gründe für solche Suchtgefährdungen aufzudecken wäre das Eine.

Auf die Gefahren hinzuweisen, die von **World of Warcraft** etc. ausgehen, ist das Andere.

Genau darum soll es in dem Informationsvortrag vorrangig gehen.

**Christine und Christoph Hirte** werden als betroffene Eltern (ihr Sohn war WoW-süchtig) von ihren Erfahrungen, ihrem Leiden und ihren Einsichten berichten.

**Ivo** hing viele Jahre an WoW (wie ein Junkie an der Nadel) – es hat ihn seine gymnasiale Schullaufbahn und seine besten Teenagerjahre gekostet.

**WoW** hat jedoch nicht nur eine emotionale Suchtwirkung, sondern führt auch zu einer mentalen Brutalisierung.

**Hans Georg Klee** wäre beinahe zum betroffenen Angehörigen geworden, und hat sich Gedanken zu gesellschaftspolitischen Hintergründen und Auswirkungen gemacht.

\* zitiert nach BISS, Ausgabe November 2009, Seiten 8-11 (einem Artikel sowie einem Interview zum Thema „World of Warcraft“)

\*\* Meldung Bayerischer Rundfunk (B5 Computermagazin) vom 08.11.09

Die digitale Hintergrund-Grafik stammt von **Benedict Reichs** und wurde extra für diese Einladung geschaffen.  
Sie soll mit den Mitteln abstrakter Kunst die Dekonstruktion des realen Lebens von WoW-Süchtigen beschreiben.