

**www.rollenspielsucht.de -eine Initiative betroffener Eltern - und
AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.**

Nr. 13 vom 24.März 2009

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Freunde,

nach langer Pause gibt es auf diesem Wege endlich wieder ein Lebenszeichen von www.rollenspielsucht.de. Die Arbeit stand selbstverständlich nicht still. Es gab wieder außergewöhnlich viele Anfragen in diesem Zeitraum.

Bei einem Focus-Schule-Messegespräch bei der didacta in Hannover, (u.a. mit Therapeut Wolfgang Bergmann), an dem [www.rollenspielsucht](http://www.rollenspielsucht.de) teilgenommen hatte, wurde am Ende die Frage gestellt, welche Veränderungen sich jeder am meisten wünschen würde. Spontan war uns ein Wunsch eingefallen: **Internationale Vereinbarungen zum Kinder- und Jugendschutz im Internet**. Keines der technischen Hilfsmittel zur Einschränkung des Internetzugangs für Kinder und Jugendliche bietet einen dauerhaft wirksamen Schutz vor Internetmißbrauch. Dieser Gedanke ließ uns nicht mehr los. So entstand die Idee, eine **Unterschriftensammlung** ins Leben zu rufen. Bei vielen Politikern ist nach wie vor die Rede von dringend erforderlichen Langzeitstudien, bevor notwendige Veränderungen eingeleitet werden können. Wir aber wollen nicht warten, bis noch mehr Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt „verloren gehen“. Mehr erfahren Sie hier: <http://www.all.agmev.de/Unterschriftenliste> und [Textblatt](#)

Wir bitten um Verbreitung und Unterstützung, freuen uns über Übersetzungshelfer für weitere Sprachen und über die Vermittlung zu Kontaktpersonen im In- und Ausland.

In der Idee leben heißt, das Unmögliche so zu behandeln, als wenn es möglich wäre. (Goethe)

Durch die tragischen Ereignisse in **Winnenden** sind wir noch stärker mit der ganzen Thematik konfrontiert worden. Erfahrungsgemäß werden und wurden wieder viele populistische Sonntagsreden von Berufspolitikern gehalten ([Golem](#)), zu viele, den Hintergrund anbetreffende, zu kurz recherchierte Artikel in den Zeitungen abgedruckt, die mit fortschreitender Zeit erfahrungsgemäß zunehmend verschwinden werden.

Der offene Brief von [5 betroffenen Familien](#), sowie zwei Spiegel-Artikel ("[Ganz Deutschland trauert](#)" + "[Tun wir genug, um unsere Kinder zu schützen?](#)"), möchten wir aber nicht unerwähnt lassen.

Leider gab es durch dieses schreckliche Ereignis in Winnenden eine unglückliche **Vermischung** in der Berichterstattung. Die möglichen Folgen übermäßiger **Mediengewalt** drängten logischerweise die Veröffentlichung der neuesten Erkenntnisse zur **Spielsucht** in den Hintergrund. Der Spiegel allerdings konnte Beides hervorragend trennen, da man sich dort bereits einige Wochen zuvor intensiv auf die Veröffentlichung der [KFN-Studie](#) zum hohen Suchtpotenzial in Internetrollenspielen (insbesondere in World of Warcraft) vorbereitet hatte. In dieser Zeit war es auch zu Telefonaten mit uns gekommen, in deren Folge im Artikel dann auch Informationen und Auszüge u.a. aus unseren Foren veröffentlicht wurden. (Printausgabe)

Zur Erläuterung des Sucht-Aspekts anhand von World of Warcraft wurde uns

Mitarbeiterin beim Kriminologischen Institut Niedersachsen (KFN), zur Verfügung gestellt. „[Warum World of Warcraft \(WOW\) süchtig machen kann](#)“. Aufgrund dieser neuen Erkenntnisse wurde, wie schon lange von [www.rollenspielsucht.de](#) gefordert, erneut empfohlen, das Spielalter für dieses Spiel auf 18 Jahre herauf zu setzen. Letztendlich versagt auch hier der Jugendschutz, da bei der USK (freiwillige Alterseinstufungen der Spieleindustrie !!!) das Suchtpotenzial sowie die in WoW enthaltenen Glückspielkomponenten keine Berücksichtigung finden. [www.rollenspielsucht.de](#) wird hauptsächlich wg. WOW um Hilfe angesucht. Vom [KFN](#) wurde erneut die dringende Forderung nach Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit aufgestellt.

Wir wollen noch einmal darauf hinweisen, dass Eltern durchaus die Möglichkeit haben (und sie auch nutzen sollten), nicht alle Spiele innerhalb der Familie zuzulassen. Nehmen Sie den Kinder- und Jugendschutz persönlich wahr, solange die Politiker nicht in der Lage oder gewillt sind, hier anders einzugreifen. Trauen Sie sich, auch NEIN zu sagen.

In Bezug auf den (von Seiten der Spieler und der Spieleindustrie meist vehement bestrittenen) Zusammenhang zwischen Computerspielen mit gewalthaltigem Inhalt und der emotionalen Veränderung der Spieler möchten wir auf folgende Texte hinweisen: Dr. Sabine Schiffer vom [Institut für Medienverantwortung](#) schreibt in einem [Kommentar](#) vom 03.03.09: „Was man übt, lernt man - die Gelegenheit zur Anwendung des Erlernten im späteren Leben steht auf einem anderen Blatt, die Auswirkungen auf die Gefühlswelt jedoch nicht.“ Mit ihrer kritischen Haltung zu Gewaltspielen im Netz steht sie übrigens nicht allein. Auch der Präsident der deutschen Stiftung für Verbrechensbekämpfung Hans-Dieter Schwind sagte nach dem Amoklauf von Winnenden in einem Gespräch mit der [Neuen Osnabrücker Zeitung](#) (Zitat in neuer Rheinzeitung - mit Hinweis auf die Unterschriftensammlung zum Kinder- und Jugendschutz): „Dass der 17-Jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie Counterstrike oder Crysis lernen können.“

Wir wünschen uns, dass mehr Familien sich auch mit diesem Thema auseinander setzen, sicherer werden und konsequenter den Umgang der Kinder mit den elektronischen Medien regulieren, damit die Kinder eine Chance haben, geschützter aufzuwachsen.

Bei der [2. Mediensuchtkonferenz](#) in Berlin mit führenden Wissenschaftlern und Psychologen sowie Mitarbeitern der Suchtkrankenhilfe, waren [www.rollenspielsucht.de](#) und [AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT](#) e.V. mit [Plakaten](#) vertreten. Fazit aus Sicht der Selbsthilfe: Es wird mit Hochdruck geforscht und hervorragende Arbeit geleistet. Aber: Die Politiker brauchen Langzeitstudien, und sowohl die Krankenkassen als auch die Rentenversicherungsvertreter sehen momentan noch keine Gefahr im Hinblick auf die bereits große Zahl der betroffenen Erwerbstätigen und deren Ausfall auf dem Arbeitsmarkt. Somit wird die Situation, wie sie heute wahrscheinlich ist, noch nicht wirklich und vorausschauend ernst genommen. Wir empfehlen, in den diversen Foren (neben [rollenspielsucht.de](#) natürlich auch [onlinesucht.de](#)) die ausführlichen Berichte zu lesen, um einen Eindruck zu erhalten, wie es tatsächlich in vielen Familien aussieht.

Unser Fazit: Wir sind weiterhin ausschließlich auf Selbsthilfe angewiesen. Wir dürfen nicht warten, wir müssen selber aktiv werden.

.....

gründen, um sich gezielter gegenseitig unterstützen und stärken zu können. Eine solche Gruppe gibt es außer in München nun auch in Hannover. Gemeinsam unter dem Dach von [AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT](#) e.V. kann dies auch gruppenübergreifend hilfreich sein. Weitere Selbsthilfegruppen und Gesuche finden Sie in dieser mit onlinesucht.de gemeinsamen [Liste](#).

Golem: Schwedische Suchthelfer: "World of Warcraft ist Kokain der Computerspielewelt.". Schade, dass bei uns nicht auch deutlicher zu diesem Thema Stellung bezogen wird.

Schnelle Reaktion von Frau Farke ([onlinesucht.de](#)): [110-im-internet.de](#) (SOS)

Alles Sonstige finden Sie wie immer bei Aktuell auf der Seite von [www.rollenspielsucht.de](#)

Geben Sie bitte diese Informationen, speziell die Angaben zur Unterschriftensammlung, an möglichst viele Menschen weiter. Vielen Dank.

Herzliche Grüße aus Gräfelfing bei München
Christine und Christoph Hirte
[www.rollenspielsucht.de](#)
- eine Initiative betroffener Eltern -

Elterninitiative [www.rollenspielsucht.de](#)
[AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. \(gemeinnützig\)](#)
Email: [team \(@\) agmev.de](mailto:team (@) agmev.de)
Spendenkonto: 70 30 60 - BLZ: 701 693 33 (Raiffeisenbank Eurasburg-Beuerberg)
Ohne finanzielle Unterstützung und ohne aktive Mitarbeit ist diese Arbeit nicht möglich.
Zur Unterschriftensammlung zum Kinder- und Jugendschutz: [www.all.agmev.de](#)

Einige Zahlen bis 24.03.2009 (alte Zahlen vom 13.12.09 in Klammern)
391.273 (320.833) Zugriffe bei [www.rollenspielsucht.de](#) (nur Erstzugriffe)
330 (292) Beiträge bei Ihr Eintrag (früher "Wir sind dabei")
607 (535) Einträge bei Austausch
154 (132) Einträge bei Aussteiger
[zu den Foren bei www.rollenspielsucht.de](#)

[Newsletter abbestellen](#)

[Newsletter bestellen](#)