Bestandsaufnahme zum einjährigen Bestehen von www.rollenspielsucht.de

Vor genau einem Jahr, am 08.05.2007, wurde unsere Internetplattform www.rollenspielsucht.de freigeschaltet und die spannende Arbeit für unsere Elterninitiative begann. Zu diesem Zeitpunkt konnten wir nur erahnen, wohin uns dieses Thema führen würde und haben in diesen zwölf Monaten unglaublich viel gelernt.
Zum ersten „Geburtstag" unserer Initiative betroffener Eltern haben wir versucht, eine Bestandsaufnahme zu machen und die neuen und zusätzlichen Erfahrungen zur Ergänzung aufzuschreiben. Unsere unermüdlichen Recherchen, das Gespräch mit Fachleuten, das Studium diversester Foren und natürlich allem voran die unzähligen Briefe von Betroffenen und Angehörigen haben uns geholfen, gedanklich immer differenzierter und vielschichtiger mit dieser Problematik umzugehen.

==========

Immer wieder von Neuem sind wir erstaunt über die Kraft und Energie, mit der wir Menschen offenbar bereit sind, uns aus der realen Welt in eine Scheinwelt zu flüchten. Was passiert bei diesem Vorgang und warum ist es so schwer, sich diesem Sog zu entziehen? Wie können wir diese „Massenflucht" in eine wohltuende Anonymität inmitten von unbekannten Freunden besser begreifen? Ich habe versucht, mich an meine einschneidende und wegweisende Erfahrung mit Alkohol zu erinnern: In einer kurzen Lebensphase nach einer ungewollten Trennung hatte ich mich jeweils abends, um meinen Schmerz, so meinte ich, besser ertragen zu können, mit Alkohol betäubt. An einem Abend in diesem Zustand wollte ich gar nicht mehr weiterleben, hatte aber das Glück, die Telefonnummer der Telefonseelsorge in die Hände zu bekommen. Am nächsten Tag, nüchtern und wieder klar bei Verstand, beschloss ich für mein Leben, zukünftig in schwierigen Phasen den Alkohol komplett zu meiden, da mir jetzt klar war, dass dadurch gar nichts leichter wird. Bis heute gilt bei mir: 0,0 Promille in Krisenzeiten! Diese Entscheidung konnte ich aber nur treffen, weil ich die Mechanismen kennen gelernt hatte und seitdem im Vorfeld entscheide, dass ich mich gar nicht erst in diese Gefahr bringe. Manche Menschen halten sich für akut suchtgefährdet. **Wichtig ist es, damit umgehen zu lernen**. Wenn ich den Sog verspüre, das Leben nur ertragen zu können, indem ich eine Scheinidentität annehme, sollte ich im Vorfeld wissen, was daraus werden kann. Aus diesem Grund sind wir mit unserer Geschichte an die Öffentlichkeit gegangen. Wissen schützt. In der virtuellen Welt, die so leicht zu haben ist, ist die Gefahr des Verlorengehens groß. Man braucht nur den PC einzuschalten und ein Spiel zu starten. Einfacher geht es nicht.

==========

Gestern erhielten wir diesen Beitrag:
Auch ich bin eine betroffene Mutter. Unser Sohn 15 Jahre spielte schon immer mal ab und zu WOW. Kurz vor seinem 15. Geburtstag bekam er einen eigenen PC in sein Zimmer. Von da an war's vorbei. Von uns leider viel zu spät bemerkt, spielte er nur noch WOW. Seine Leistungen in der Schule (9. Klasse Gymnasium) sind mittlerweile eine Katastrophe.
Konsequenz: Der Computer wurde ihm komplett abgenommen (Mitte Februar). Seit einer Woche darf er täglich mit einem technischen Hilfsmittel für eine Stunde an meinem PC. WOW ist für ihn nicht mehr zugänglich. Funktioniert prima. Allerdings habe ich immer Angst, was passiert, wenn er 18 Jahre ist und sich nicht mehr von seinen Eltern beschränken lässt. Rutscht er wieder in die Faszination der Rollenspiele?
Bei dieser klaren Vorgehensweise für ein Kind in diesem Alter haben wir das Gefühl, dass unsere Arbeit Sinn macht. Wir hoffen, dass wir auch viele andere Familien ermutigen können, klare Regeln aufzustellen, um ihre Kinder vor dem Abgleiten in die Sucht zu schützen: Zugang zum Internet ja, aber kein Internetanschluss im eigenen Zimmer, keine Spiele mit hohem Suchtpotential wie WoW, und klar abgesprochene Zeitlimits, die kontrolliert werden. Eltern müssen sich mit diesem Thema intensiv auseinander setzen und Kinder erwarten von den Eltern, dass sie Grenzen setzen. Das gibt ihnen Halt und Sicherheit.

==========

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass Eltern zusätzlich verunsichert werden durch fahrlässig verharmlosende Aussagen etlicher Medienpädagogen, die kritische Fachleute z. T. als „alte Männer" abtun und nur zu gerne leichtfertig das Alibiwort der Medienkompetenz ins Spiel bringen. Wie diese aussehen soll im Angesicht des ungeheuren Sogs, den manche Spiele auf die Spielenden ausüben, bleibt unbeantwortet. Ein Medienpädagoge verharmloste an einer Schule vor 200 Eltern die Suchtgefahren der Onlinerollenspiele. Er empfahl nach dem dritten kritischen Nachhaken aus dem Elternkreis, dass man als Maßnahme ja die Abschaffung der Flatrate in Erwägung ziehen könne um dann mit einem ISDN-Anschluss ein Kostenargument zu haben, dass nicht soviel gespielt werden darf. Eine Bankrotterklärung für die

Berater. Es wird sogar von „Spielekultur und Wertevermittlung“ im Zusammenhang mit Computerspielen gesprochen. Hier werden vielfach die „nicht zu unterschätzenden Kompetenzen“ gerühmt, die das Kind sich angeblich für sein ganzes weiteres Leben erwirbt. Vielfach trauen sich Eltern gar nicht mehr, dem ungehemmten PC-Konsum ihrer Kinder Einhalt zu gebieten, aus Angst, dass diese später beruflich den Anschluss verpassen könnten.

==========

Nach zahlreichen Hinweisen, dass in deutschen Universitäten sehr viel WoW gespielt wird, haben wir die Frage auf unsere Internetseite gestellt, warum das erlaubt ist? Eltern schrieben uns daraufhin, dass sie jetzt erst verstehen, warum sich das Studium ihrer Kinder so unendlich in die Länge zieht. Sollte man auch über Schulrechner eine Sperre einbauen, die verhindern soll, bestimmte Seiten, wie World of Warcraft, aufzurufen oder darf „das Suchtmittel“ ungehindert konsumiert werden? Sind Alkohol und Drogen etwa auch erlaubt?

==========

Wir sind betroffen von der Tatsache, dass zunehmend mehr erwachsene Männer, häufig Familienväter, der Faszination von WoW verfallen. Sie verlieren ihre Arbeit, den Bezug zu ihren Kindern, die Ehen scheitern, die Familie zerbricht. Wir erhalten auch sehr viele Briefe von Familien, deren erwachsene Kinder (meist junge Männer) sich im Alter von 18-25 Jahren zuhause einnisten, das Zimmer nicht mehr verlassen und nur noch am PC (meist WoW) spielen. Junge Studentinnen sprechen davon, dass es bei vielen Kommilitonen nach den Vorlesungen (wenn ernsthaft studiert wird), nur eines gibt: den Rechner und das Internet.

==========

Dieses Thema in seiner ganzen Tragweite erreicht, sicherlich auch bedingt durch die Themenflut, nur mit großer zeitlicher Verzögerung die verantwortlichen Kräfte in Deutschland. Es gibt Anhörungen im Bundestag (z.B. Kulturausschuss 09.04.08), man spricht von Langzeituntersuchungen, Thematisierung in Ausschüssen. Das klingt nach großer Ratlosigkeit. Es wird noch viel zu viel geredet, statt endlich zu handeln und in der Zwischenzeit gehen noch viel mehr Menschen in der virtuellen Welt verloren. Nach wie vor fehlt die dringende Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit und es fehlen Schulungen der Suchtberatungsmitarbeiter speziell zu diesem Thema. Es geht um viel Geld. Einerseits Geld, das in unbegrenzter Höhe durch die Spielenden verdient wird, Geld, an dem der Staat über die Steuern mitverdient (aber um welchen Preis ?), und andererseits um unendliche Therapiekosten für Ausstiegswillige, die sich wieder in das reale Leben integrieren wollen. Solange keiner hinhört und dieses Thema weiterhin verharmlost und heruntergespielt wird, wächst diese finanzielle Last ungehindert an, ganz abgesehen von dem Leid in den betroffenen Familien.

==========

In anderen Bereichen gibt es das ganz große Schweigen: In Kirchen und in Firmen. Was wäre zu tun? Der Personalchef eines mittelständischen Unternehmens versprach uns, dass er versuchen will, dieses Thema intern zu transportieren, denn jeder einzelne Mitarbeiter, der durch diese Sucht ausfällt, entweder als verzweifelter Angehöriger oder weil er selbst betroffen ist, wird dem Unternehmen schaden. Es gibt wohl Firmen, in denen die ganze Belegschaft inkl. Chef in World of Warcraft involviert ist.

==========

Ein ganz wichtiger Aspekt sind die Fördermittel. Offizielle Mittel gibt es nicht. Für was wird in Deutschland nicht alles Geld gespendet, doch für diese wichtige Arbeit gibt es kein Budget. Der Bedarf ist unendlich. Ein in unseren Augen sehr wichtiges Projekt wäre u.a. die Finanzierung des von Gabriele Farke (onlinesucht.de) konzipierten Projekts „HSO-Gildenhaus“, um ausstiegswilligen jungen Menschen z.B. während der Wartezeit auf einen Therapieplatz oder danach zur Wiedereingliederung eine betreute Begegnungsstätte ermöglichen zu können. Solange die offiziellen Stellen nicht erkennen, wie notwendig diese Arbeit ist, wäre es wichtig, private Spenden zu erhalten. Solange nichts Ernsthaftes, Greifbares geschieht, überholt dieses Thema die Gesellschaft um Längen. Wir alle hinken meilenweit hinterher.

==========

Wir danken allen Lesern unserer Seite (in einem Jahr über 105.000 Zugriffe) und hoffen, dass wir auch im nächsten Jahr wieder viel in Gang setzen und anstoßen können. Wir wünschen uns, dass unser Engagement mit dazu beitragen kann, dass die Problematik der Onlinesucht endlich ihre dringend erforderliche Beachtung findet.