



Bestandsaufnahme 2009 zum zweijährigen Bestehen von www.rollenspielsucht.de - „Wut der Eltern“

Vor genau zwei Jahren, am 08.05.2007, wurde unsere Internetplattform www.rollenspielsucht.de freigeschaltet und die spannende Arbeit für unsere Elterninitiative begann. Anfangs hätten wir niemals für möglich gehalten, dass sie in diesen zwei Jahren auf so viel positive Resonanz stößt und dass wir mit beitragen konnten, etwas in Bewegung zu setzen.

Zum zweiten „Geburtstag“ unserer Initiative betroffener Eltern wollen wir erneut versuchen, eine Bestandsaufnahme zu machen und unsere weiteren Erfahrungen zur Ergänzung aufzuschreiben. Allen voran haben die Korrespondenz und das Gespräch mit den Betroffenen und deren Angehörigen, hat die Arbeit mit unserer Selbsthilfegruppe uns viel Neues lernen lassen. Wir haben unermüdlich recherchiert, viel zum Thema gelesen, uns mit etlichen Fachleuten auseinandergesetzt und die diversesten Foren aufmerksam verfolgt. Dies alles hat uns geholfen, die Problematik Onlinerollenspielsucht bzw. Mediensucht insgesamt gedanklich noch differenzierter und vielschichtiger zu begreifen

Wir sind erfreut darüber, dass mittlerweile dieses wichtige Thema mehr und mehr in den Focus der Öffentlichkeit rückt. Im vergangenen Jahr hat es in den Medien doch etliche Beiträge zu dieser Problematik gegeben, allen voran die ARD-Dokumentation „Spielen, spielen, spielen...wenn der Computer süchtig macht.“

(http://www.rollenspielsucht.de/ARD_Doku.html) All diese Sendungen und Presseberichte tragen zur dringend notwendigen Aufklärung bei, zur Sensibilisierung der Eltern, und leisten damit einen hohen Beitrag an Präventionsarbeit. Dennoch geht auf Seiten der Politiker nichts voran. Im [Drogen- und Suchtbericht](#) 2009 der Bundesdrogenbeauftragten Sabine Bätzing steht immerhin auf Seite 88 (!): "Nach verschiedenen Studien gelten 3–7 % der Internetnutzer als „onlinesüchtig“ und ebenso viele als stark suchtfährdet." Bei ca. 40 Millionen Internetnutzern sind "nur" 5 % ca. 2 Millionen süchtige Menschen plus 2 Millionen stark suchtfährdete. Viele von ihnen stehen aufgrund dieser Krankheit ihren Familien und der Gesellschaft nicht mehr oder nur eingeschränkt zur Verfügung. Warum gehen nach wie vor (fast) alle zur Tagesordnung über? Wir wünschen uns, dass zumindest Eltern dies nicht mehr tun.

Im vergangenen Jahr waren wir zu Tagungen und Kongressen eingeladen worden, um dort unsere Arbeit

vorzustellen. Wir haben die erfreuliche Erfahrung gemacht, dass unsere Diskussionsbeiträge ganz **aus Sicht der Betroffenen** bei den Fachleuten große Beachtung gefunden haben. Es ist wichtig, dass den zahlreichen Forschungsberichten, den Statistiken und diversesten Studien, die Realität in den Familien gegenübergestellt wird. Die Not der Betroffenen, das Leid der Familienangehörigen, sprechen eine ganz andere Sprache. Die Dimension des Ganzen wird durch rein theoretische Ansätze niemals ausreichend begriffen werden können.

=====

Nach wie vor ist die Onlinesucht noch nicht als eigenständige psychische Störung anerkannt. Ein verantwortlicher Politiker hat diese bei einer Fachtagung mit dem Problem Haarausfall verglichen. Hier gäbe es schließlich auch vielfach den Wunsch, diesen in den Diagnoseschlüssel aufzunehmen... Statt dessen gibt es bereits in drei Bundesländern einen „Baby-TV“- Sender. Ein Beitrag zur Vermittlung der vielgepriesenen Medienkompetenz bereits im Kleinkindalter?

Das Thema „Gewalt in Computerspielen“ ist durch Winnenden mit Recht wieder verstärkt diskutiert worden. Wir stellen uns jedoch immer wieder die Frage, was da eigentlich noch weiter groß debattiert werden muss. Die Auswirkungen von gewaltverherrlichenden Spielen auf die Psyche eines vor allem sehr jungen Menschen liegen doch für jeden, der seinen gesunden Menschenverstand einsetzt, klar auf der Hand. Für uns lässt sich kein einziges Argument finden, das die Zulassung solcher Spiele rechtfertigt. Aber auch hier geht die Lobby der gigantisch daran verdienenden Spieleindustrie und des daran mitverdienenden Staates ganz offensichtlich vor Kindeswohl und Fürsorgepflicht. In unzähligen Kinderzimmern herrscht Krieg, doch flächendeckend wird weggeschaut und abgewartet.

Die Gewaltdiskussion mit der Suchtdebatte zu vermischen, erscheint uns jedoch eher ungünstig, da diese beiden Faktoren sauber voneinander getrennt werden sollten. Wir wünschen uns, dass das Suchtpotential mit aufgenommen wird in die Kriterien zur Ermittlung der Altersgrenze. Wenn jedoch die Suchtfrage mit der Gewaltfrage in einen Topf geworfen wird, verringern sich die Chancen, in diesem Punkt weiter zu kommen. Seit Jahren steckt die Gewaltdiskussion fest, die Argumente drehen sich im Kreis und niemand scheint sich wirklich zu trauen, hier endlich

einmal Nägel mit Köpfen zu machen und klare Maßnahmen zu ergreifen. Wir wünschen uns, dass zumindest das Suchtpotential etlicher Spiele (allen voran World of Warcraft), endlich als schwerwiegendes Problem erkannt wird, durch das unsere Gesellschaft zunehmend mehr Schaden nehmen wird. Die wirklich schwierigen Jahrgänge kommen erst noch. Was bislang sichtbar ist, ist nur die Spitze des Eisbergs.

Durch Gespräche mit Angehörigen und mit Teilnehmern unserer Selbsthilfegruppe haben wir erfahren, dass nach wie vor die Schulen nicht ausreichend darüber informiert sind, wie viele ihrer Schüler von der Onlinesucht betroffen sind. Bei unseren Informationsabenden an Schulen, meist initiiert von aktiven Elternbeiratsmitgliedern, ist die Anzahl der Lehrer im Zuschauerraum oft erschreckend gering. Den dort Anwesenden wird jedoch meist schlagartig klar, warum (vor allem Montags) z.T. ganze Klassen mit dunklen Augenringen und völlig übermüdet im Unterricht sitzen. Der Zusammenhang zwischen Meldungen, dass 50.000 Schüler in Bayern das Klassenziel nicht erreicht haben und der möglichen Ursache Onlinesucht, wird in den Köpfen nach wie vor nicht hergestellt. Wir haben Informationen darüber, dass Schulen in mehreren Fällen die Eltern minderjähriger Kinder nicht informiert hatten, wenn diese schon seit Wochen dem Unterricht ferngeblieben waren....

Deutscher Computerspielpreis: Wir finden die erfolgte Etablierung eines von der Videospiele-Industrie massiv vorangetriebenen Kulturpreises für Computervideospiele äußerst kontraproduktiv. Eltern werden es schwerer haben, ihrem möglicherweise bereits suchtgefährdeten Kind ein auf diese Weise „geadeltes“ Spiel zu verbieten, das möglicherweise ein hohes Suchtpotential hat („sonst ist es ja kein gutes Spiel...“) und ggf. noch gewaltverherrlichende Inhalte. Geschickt eingefädelt: Alle überrumpeln und Fakten schaffen. Das Spektakel haben wir jetzt jedes Jahr. Der Deutsche Musikrat kritisierte Überlegungen, "Computerspiele zum Kulturgut zu erheben", als "abstrus". Es sei ein einmaliger Vorgang, "eine neue Erscheinungsform kultureller Selbstäußerung zum Kulturgut zu erklären", meinte der Generalsekretär des Musikrates, Christian Höppner, in einer Presseerklärung.

Bei unseren Elterninformationsabenden haben wir erfreulicherweise zunehmend mehr den Eindruck, unsere Zuhörer zu erreichen und bei ihnen einen Nerv zu treffen, der lange „im Verborgenen geschlummert hatte.“ Bei der anschließenden Diskussion wird immer wieder eine Wut spürbar, Wut auf die untätigen Politiker, Wut auf etliche z.T. fahrlässig verharmlosende Medienpädagogen, Wut auf die Tatsache, dass den Eltern der Schwarze Peter zugeschoben wird und niemand wahrhaben will, wie schwierig die Situation in den Familien wirklich ist. Wut

auf diejenigen, die sich ausschließlich um Prävention kümmern und die Betroffenen allein lassen, bei denen „das Kind bereits in den Brunnen gefallen ist.“ Es gibt nach wie vor zu wenig Anlaufstellen, die die betroffenen Familien kompetent und entlastend beraten könnten. Wir fordern die Eltern u.a. dazu auf, in der Familie bei Medienfragen mehr Mut zum Nein-Sagen zu haben, sich mehr zu trauen, ihren Kindern bei diesem Thema Grenzen zu setzen, entgegen der Meinung, dass „man da eh nichts machen könne“, dass „alle es tun“ und dass „das heutzutage normal ist.“ Viele junge Menschen sind fast nicht mehr erreichbar und die Eltern sollten dringend schon im Vorfeld Sorge tragen, dass dieser Zustand gar nicht erst eintritt. Wir wünschen uns, dass diese Wut sich in Kraft verwandelt, in Kraft, selber aktiv zu werden, zu handeln, statt weiterhin abzuwarten, dass auf politischer Ebene in naher Zukunft mit Hilfe zu rechnen ist. Wollen wir erst südkoreanische Verhältnisse abwarten? Wollen wir, dass junge Menschen wie in Südkorea stundenlang in öffentlichen Internetcafes hocken? Dort gibt es ca. 22 tausend **PC Bangs** (http://de.wikipedia.org/wiki/PC_Bang mit Bild und Artikel in der FAZ), in denen Reihen und Reihen von dauerzockenden Männern vor den Bildschirmen sitzen. Viele dieser Spieler spielen World of Warcraft, das bei uns bereits ab 12 Jahren zugelassen ist! Wir fordern u.a. eine Höherstufung dieser Altersgrenze. Eltern sollten sich endlich geschlossen zur Wehr setzen. Bei immer mehr jungen Menschen findet das Leben zunehmend mehr nur noch virtuell statt. Die Energien und die Kreativität, mit der die gestellten Aufgaben und Regeln in Spielen trainiert und beherrscht werden, könnten im realen Leben der Grundstein für eine neue Welt sein.

Wir danken allen Lesern unserer Seite (im letzten Jahr über 315.000 Erstzugriffe, im ersten Jahr ca. 105.000 Erstzugriffe; Insgesamt jetzt ca. 420.000) 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 und dass endlich auch notwendige Schritte erfolgen, um die stetig anwachsende Zahl der Betroffenen zu stoppen