



„Wir haben unseren Sohn ans Internet verloren.“ Hohes Suchtpotential bei Internet-Rollenspielen Rasante Zunahme der Onlinesüchtigen Ihre Bekanntheit hilft aufmerksam zu machen

Betreff : „Wir haben unseren Sohn ans Internet verloren (die neue Rollenspielsucht)“

Sehr geehrte Frau
Sehr geehrter Herr

darf ich mich mit einem ungewöhnlichen, aber eminent wichtigen Thema an Sie als Prominente(n) wenden, da ich mir von der Vorbildfunktion Ihres „Prominentenseins“ erhoffe, dass dieses Thema schneller publik werden kann?

„Wir haben unseren Sohn ans Internet, an World of Warcraft, verloren.“ So nennt sich eine **Initiative betroffener Eltern**, die eine Familie aus Gräfelfing bei München ins Leben gerufen hat. Rollenspiele im Internet sind eine relativ neue Erscheinung unseres Medienzeitalters. Eines dieser Spiele (World of Warcraft) bringt es in Deutschland innerhalb von nur 2 Jahren auf bereits ca. 5 Millionen Spieler - eine an sich schon erschreckende Zahl.

In www.rollenspielsucht.de schildert eine betroffene Familie den Weg ihres Sohnes in die emotionale und soziale Verarmung. In diesen Onlinespielen, die nie aufhören, kann man zu Macht und Ansehen kommen, wenn man möglichst lang spielt. Die Spielaktionen gehen immer von einer Gruppe (Gilde) aus. Wenn nicht alle Mitglieder einer Gilde „anwesend“ sind, kann eine vorher verabredete Aktion nicht durchgeführt werden, was zu Ächtung und Ansehensverlust führt. Man lässt seine „Freunde“ im Stich! Dadurch entsteht ein Gruppenzwang, der ein enormes Suchtpotential beinhaltet. Mittlerweile soll es alleine in Deutschland 1,5 Millionen Rollenspielsüchtige geben. In dieser schnell wachsenden Zahl sind nicht nur Kinder und Jugendliche enthalten, die dann meist mit der Schule aufhören müssen (häufig Gymnasiasten), sondern auch zunehmend erwachsene Menschen, die sich so aus dem Beruf (Folge: Kündigung) und aus dem Familienleben (Folge: Entfremdung von Ehepartner und Kindern, Trennung) entfernen. Was zählt – rund um die Uhr- ist dann nur noch der PC.

Genauere Informationen zu diesem Thema finden Sie bei: www.rollenspielsucht.de. Dort wurden viele einzelne Puzzlesteine aus verschiedenen Quellen zusammengetragen. Es wird u.a. der Gesetzgeber aufgefordert, genau prüfen zu lassen, inwieweit in diesen Spielen rechtes Gedankengut oder Sekteneinflüsse (z.B. Scientology) transportiert werden oder inwieweit eine gesetzlich festgelegte Spielzeitbegrenzung durchführbar wäre.

Wissen schützt. Es schützt im Vorfeld, macht hellhörig, sensibilisiert und kann dadurch verhindern helfen. Darf ich Sie bitten, diese Internetseite aufmerksam zu lesen? Ihr Eintrag in der Rubrik „wir sind dabei“ (<http://www.rollenspielsucht.de/wirsinddabei.html>) würde aufgrund Ihrer Popularität und der daraus resultierenden Vorbildfunktion entscheidend mithelfen, andere Menschen ebenfalls dazu zu ermutigen. Es sollte eine Lobby geschaffen werden und wir wären dankbar für eine Weitergabe dieser Information.

In einem Schreiben der Drogenbeauftragten der Bundesregierung an diese Familie wird von einer besorgniserregenden Zunahme der Mediensüchtigen gesprochen. Auch die staatl. Schulberatung weist auf die Internetseite dieser Familie hin. Jeder Zuschauer/Zuhörer kennt die Suchtproblematik bei Drogen, Alkohol und Nikotin. Diese neue Sucht ist so gefährlich, da sie noch nicht bekannt ist.

Herzlichen Dank .
Mit freundlichen Grüßen