

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Freunde,

vor vier Jahren, am 08.05.2007 um 0:00 Uhr, hatten wir die Internetseite rollenspielsucht.de ins Netz gestellt, um andere Eltern zu informieren, was geschehen kann, wenn ein Kind die Kontrolle über seinen PC-Konsum verliert. Mehr Familien sollten durch umfassende Aufklärung die Chance erhalten, Mediensucht bei ihren Kindern zu verhindern. Bis heute wurde rollenspielsucht.de über 770.000 mal angeklickt, und wir hoffen, dass wir bis jetzt viele Menschen erreichen konnten, um die Weichen früher und anders zu stellen. Im Sucht- und Drogenbericht der Bundesregierung war 2009 zu lesen, dass es bis zu 2,8 Millionen Onlinesüchtige und ebensoviel Gefährdete gibt. Anfangs standen die Rollenspiele, allen voran WoW im Focus. Mittlerweile haben sich die Probleme in diesem Zusammenhang vervielfacht und viele Familien unterliegen einer massiven Zerreißprobe, ohne dass Hilfen in Sicht sind - ein gesamtgesellschaftliches Problem mit nicht unerheblichen Auswirkungen auf uns alle in vielen Bereichen. Die Industrie baggert alle Altersstufen mächtig an.

Wir haben mit dem Text "[**Das haben wir nicht gewußt" zählt nicht mehr**](#)", eine **Bestandsaufnahme** nach 4 Jahren intensiver Arbeit versucht. Außerdem ist eine [**Pressemeldung**](#) (Danke an Herrn Scheibe von Pressebüro www.typemania.de) veröffentlicht worden. Vielleicht haben Sie die Möglichkeit, sie weiter zu leiten. ([Pressemeldung als PDF](#))

Wir hoffen, dass zunehmend mehr Menschen die Notwendigkeit sehen, in Selbsthilfegruppen oder in anderer Form, vielleicht bei **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.**, [mit-aktiv zu werden](#). Aktiv sein kann auch bedeuten, sich nicht oberflächlich, sondern tiefgreifend mit diesem Thema auseinander zu setzen, das enorm schwer zu begreifen und zu verstehen ist. Beginnen kann man mit den Aussteigerberichten rollenspielsucht.de oder beim [Verein](#). Wenn nachvollziehbar wird, was hier niedergeschrieben wurde, kann daraus die Motivation zum Handeln entstehen. Wir wünschen uns weiterhin, dass die Verhinderung von Mediensucht Chefsache auf allen Ebenen wird.

Pflichtklettüre:

06.05.11 **Unappetitliches Schweigen** - Schon lange gibt es Berichte über ungehemmten Zugriff zu **Internetpornografie von Kindern und Jugendlichen**. Zahlreiche Studien wurden durch eigene Studien aus der Praxis ergänzt und von der [Fachstelle Return](#) (Hannover) für eine Anhörung im Hessischen Landtag veröffentlicht. **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.** und die Elterninitiative rollenspielsucht.de schließen sich den Forderungen der Fachstelle in vollem Umfang an.

Beispiel: "Der 12jährige Tom (Name geändert) aus einer guten, warmherzigen Familie „spielte“ an seiner 8-jährigen Schwester zwei Jahre lang Szenen nach, die er gemeinsam mit Freunden heimlich in Pornovideos gesehen hatte, vergewaltigte sie und gab ihr entsprechende Anweisungen, sich wie die Darstellerinnen zu verhalten. Die Eltern ahnten nichts davon."

rollenspielsucht.de: "Wir sind erschüttert, dass an dieser Stelle der § 184 StGB, der jegliches Zugänglichmachen oder Überlassen von pornografischem Material an Jugendliche unter 18 Jahren als strafbar ahndet, vollkommen versagt." "Wann stehen mehr Eltern auf?"

Text: Stellungnahme "[Bekämpfung sexuellen Missbrauchs von Kindern und Jugendlichen](#)" der [Fachstelle Return Hannover](#) (Eberhard und Tabea Freitag)

Text: [Pornografiekonsum - Risiken und Nebenwirkungen](#) von Dipl.-Psych. Tabea Freitag - Weitere Informationen: www.return-mediensucht.de oder www.internet-pornografie.de
Ein weiterer Auszug aus der Stellungnahme, die rollenspielsucht mit unterstützt: Jugendliche sind überfordert: **Medienkompetenz braucht psychosoziale Reife** - Mit dem unserer Ansicht nach verbrannten Begriff der „Medienkompetenz“ wird suggeriert, man könne die Entwicklung von Persönlichkeitsreife zur kompetenten Bewertung von medialen Inhalten wesentlich beschleunigen und dadurch Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, sich eigenständig vor jugendgefährdenden Inhalten zu schützen, ohne gleichzeitig den Zugang zu solchen Inhalten konkret zu erschweren. Eine solche Strategie ist unserer Überzeugung und Erfahrung nach zum Scheitern verurteilt.

02.03.11 Wir bedanken uns für klare Worte: Kinder- und Jugendärzte fordern Hinweise auf Spielekonsolen - **„Zu viel PC- und Spielekonsum kann die Gesundheit schädigen, deshalb müssen entsprechende Warnhinweise auf die Spielekonsolen“** - Der Verband (BVKJ) plädierte außerdem für die Aufnahme von Medienerziehung in die Gesundheitsvorsorge bei Kindern und Jugendlichen. - "Auch Anerkennung bezögen sie oftmals aus dem Netz, wenn sie etwa in PC-Spielen Erfolge vorweisen könnten" - Kinderärzte beobachten seit Jahren unter anderem Sprach- und Bewegungsdefizite als Folge des virtuellen Dauerkonsums. Weil dieser mit ungesunder Ernährung gekoppelt sei, steige die Zahl fettleibiger und diabeteskranker Kinder. Auch die Fähigkeit zur Lösung realer Konflikte leide. «Das Aggressionspotenzial steigt, die Hemmschwellen sinken», sagte Riedel. Thüringer Kinder sehen nach einer Studie besonders viel fern. - Die Eltern sind nach Beobachtungen des Mediziners häufig Teil des Problems, wenn sie ihre Kinder zur Ablenkung vor das Fernsehgerät oder den Computer setzen. Noch bedenklicher sei es, dass bereits bei Vorschulkindern ein eigener Fernseher im Kinderzimmer stehe. Auch Computerspiele in Kindergärten richteten bei von ADHS betroffenen Kindern eher Schaden an, als dass sie von Nutzen seien. Der Referent weist auf rollenspielsucht.de als Informationsquelle hin. krankenkassen.de

02.03.11 Buchempfehlung: "Jungs im Abseits" von Dr. Leonard Sax. Der erfahrene Entwicklungspsychologe und Kinderarzt Dr. Leonard Sax schlägt Alarm. Was ist bloß mit unseren Jungs los? Er nennt fünf Ursachen, warum Jungen heute weit hinter ihren Möglichkeiten zurückbleiben, kaum Ehrgeiz zeigen, am liebsten in Ruhe Computer spielen und häufiger als Mädchen eine Schulklasse wiederholen müssen 978-3-466-30822-4

Zeitungsberichte zur Auszeichnung des [Projekts des Monats](#) (März 2011) durch die Drogenbeauftragte der Bundesregierung:
[Deutsches Ärzteblatt](#) - [Abendzeitung](#) - [Münchner Merkur](#) - [Süddeutsche Zeitung](#)

Infos:

01.03.2011 medienbewusst.de - [Person des Monats](#) - Interview mit Christoph Hirte

14.04.11 "[Mediensucht unter Studenten weltweit verbreitet](#)" Bericht von Johannes Pernsteiner (Presstext-Austria) mit Statement von Christoph Hirte

21.04.11 Handy als "freiwillige Ortungswanze" - Kaum jemand wisse tatsächlich, «was die Hersteller dieser Telefone, in diesem Fall Apple, tun, ohne dass wir als Benutzer konkret davon wissen». Provider speichern Ortungsdaten! Berichte z.B. [NTV](#) - [Stern](#) - [Schwäbsische.de](#)

Ein Weckruf (CCC-Sprecher) sollte alle Internetbereiche betreffen. Es werden überall schleichend Fakten geschaffen es wird uns flächendeckend eingeredet, dass "wir das alles brauchen" und "das ist die Zukunft" oder "die neue Jugendkultur". Es liegt aber an uns, wie weit wir und unserer Kinder bei all den Möglichkeiten mitgehen!!!! Es können

«Lebenslandkarten aus Bewegungsspuren» erstellt werden.

=====

17.04.11 Bayern5 Gesundheitsmagazin mit Kurzinterview Christoph Hirte - [über Youtube anhören](#)

Termine Selbsthilfegruppen München: [Link](#)

Gesucht werden weiterhin: Familienrecht-Anwälte mit Thema Sucht / Mediensucht und Therapeuten. Wenn Sie Angebote für das Netzwerk für Ratsuchende haben, bitte ergänzen. Die Rubriken finden Sie weiter unten. Wenn Sie Probleme mit der Erfassung haben, schreiben Sie uns bitte.

Der **allgemeine Terminkalender** auf der Startseite von AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT kann von allen Forumsteilnehmern eigenständig genutzt werden.

Herzliche Grüße aus Gräfelfing bei München

Christine und Christoph Hirte

www.rollenspielsucht.de

- eine Initiative betroffener Eltern -

Elterninitiative www.rollenspielsucht.de

Hilfe zur Weitergabe Visitenkarten: [Vorderseite](#) - [Rückseite](#)

Kontakt zu [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. - Spenden steuerlich absetzbar.

Zur Unterschriftensammlung zum **Kinder- und Jugendschutz**: www.all.agmev.de7

Bei rollenspielsucht.de gibt es jetzt seit 08.Mai 2007 knapp 775.000 Erstzugriffe. Auf beiden Seiten zusammen gab es zuletzt täglich zwischen 400 und 700 Zugriffe.

Wir bitten um **Verlinkung** zum Netzwerk für Ratsuchende (www.netzwerk-fuer-ratsuchende.de), damit Angehörige und Betroffene schneller Hilfe finden können.

Eintragungen beim [Netzwerk für Ratsuchende](#), (www.netzwerk-fuer-ratsuchende.de) "damit die Stellen, die helfen können, schneller gefunden werden" bei AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.:

177 [Sucht- und andere Beratungsstellen](#)

47 [Ambulanzen, Ärzte, Psychologen, Therapeuten](#)

27 [Kliniken](#)

32 [Präventionsangebote](#)

01 [präventive Intervention](#)

08 [Netzwerke + Initiativen + Vereine + Prävention + andere Institutionen](#)

14 [bestehende Selbsthilfegruppen](#)

08 [Gründungsgesuche für Selbsthilfegruppen](#)

01 [Fachberatung](#)

14 [Offline-Alternativen mit umfangreichen Angeboten](#)

====

329 Gesamteinträge

=====

Es gibt zunehmend mehr Einträge in den **Info- und Austauschforen** bei AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V. in folgenden Rubriken:

[Angehörige](#)

[Aussteiger](#) (teilweise mit Aussteigertagebüchern)

[Alleinerziehende](#)

[Betroffene](#)

[Partner](#)

[Umfrage](#)

[News](#)

[allgemeiner Austausch](#)

[Suchtpotenzial anderer Spiele](#)

[Fragen zur Mediensucht](#)

[Pressegesuche](#)

Schauen Sie doch mal vorbei.....

[Newsletter abbestellen](#)

[Newsletter bestellen](#)