
4 Jahre rollenspielsucht.de: Erschreckende Bilanz des Selbsthilfeportals für Spielsucht-krankte Kinder!

Über 770.000 Eltern haben die Homepage des Selbsthilfeportals [rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) in den letzten vier Jahren besucht - oft verzweifelt auf der Suche nach Hilfe und Unterstützung, weil die Kinder komplett in digitale Pixelwelten abgedriftet sind. Die Bilanz des Portals fällt nach vier Jahren ernüchternd aus. Auch wenn verstärkt über die Computerspielsucht als Krankheitsbild diskutiert wird, so ist der Nachwuchs weiterhin nicht geschützt. Online-Pornos, Browser-Spiele und Rollenspiele für Grundschüler sind echte Probleme.

Was Christoph und Christine Hirte erlebt haben, ist längst kein Einzelschicksal mehr: Ihr Sohn hat sich vor vier Jahren in den Cyberwelten eines bekannten Online-Rollenspiels verloren und in der Folge seine Ausbildung geschmissen und sämtliche sozialen Kontakte abgebrochen. Seit dem März 2007 haben die Eltern ihren Sohn nicht mehr gesehen.

Die Hirtens haben nicht resigniert und am 8. Mai 2007 das Selbsthilfeportal **rollenspielsucht.de** (<http://www.rollenspielsucht.de>) ins Leben gerufen. Über 770.000 Eltern haben das Portal bereits besucht, um sich mit anderen Betroffenen darüber auszutauschen, was zu unternehmen ist, wenn der Computer und die Sucht vor allem nach Online-Spielen die ganze Familie zerstört und die Chancen der Heranwachsenden auf ein "normales" Leben minimiert. Hartz-IV statt Studium, so sieht das Ergebnis der Computerspielsucht oft aus. Inzwischen ist auch ein aktiver Verein gegründet worden. Er nennt sich **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.** (<http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>).

Heute, nach vier Jahren, steht das Portal auf soliden Beinen. Die hohe Medienpräsenz von [rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) hat dazu geführt, dass viele helfende Hände dafür gesorgt haben, dass das Hilfsangebot stetig wächst. So gibt es inzwischen das **Netzwerk für Ratsuchende** (<http://www.netzwerk-für-ratsuchende.de/>). Es verzeichnet über 330 Einträge von lokalen Selbsthilfegruppen, Sucht- und Beratungsstellen, Präventionsstellen, Kliniken, Fachleuten, Netzwerken und Offline-Alternativen: Alles Anlaufstellen im eigenen Umkreis, die Familien konsultieren können, wenn sie aus eigener Kraft nicht mehr weiterwissen.

rollenspielsucht.de: Auch nach vier Jahren keine Besserung in Sicht

Vier Jahren mahnen, helfen, hinweisen, einfordern, schimpfen, aufklären: Was hat sich nach vier Jahren Rollenspielsucht.de geändert?

Christoph Hirte: "Was gut ist: Das Thema der Mediensucht ist deutlich in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Noch vor drei Jahren wurde allein die Möglichkeit einer Mediensucht als nicht existent abgetan. Inzwischen weist niemand mehr den Fakt von der Hand, dass hier eine neue Volkskrankheit entsteht, wie der Fachverband Medienabhängigkeit formuliert hat. Das hat sogar volkswirtschaftliche Konsequenzen."

Leider bedeutet allein die Erkenntnis noch lange nicht, dass sich etwas ändert. Hirte: "Völlig ignoriert wird von den Verantwortlichen, von der Gesellschaft und auch von Eltern und Schulen der unserer Meinung nach als sicher geltende Fakt, dass es im Internet keinen Kinder- und Jugendschutz gibt. Der Verweis auf Filterprogramme bringt falsche Sicherheit. Immer mehr Sechsjährige sind völlig unbeaufsichtigt im Internet unterwegs. Harte Pornografie, gewalttätige Online-Spiele, der Suchtfaktor der sozialen Medien: Es ist unfassbar, dass diese Probleme völlig ignoriert werden."

Die neuen Probleme 2011: Pornos, Online-Spiele, Soziale Medien

Vor einigen Jahren standen die Online-Rollenspiele im Fokus des Selbsthilfeportals rollenspielsucht.de. Sie spielen auch heute noch eine große Rolle, werden aber flankiert von diesen Entwicklungen:

- **Online-Pornografie:** Nach der repräsentativen Dr.-Sommer-Studie 2009 kennen sich 42 Prozent der 11- bis 13-jährigen und 79 Prozent der 14- bis 17-jährigen mit Online-Pornografie aus. 16 Prozent der befragten 11- bis 18-jährigen Schülerinnen und Schüler gaben an, schon einmal "harte" (auch für Erwachsene illegale) Gewaltpornografie, sexuelle Verstümmelung, Sodomie und/oder Kinderpornografie angeschaut zu haben. Einen funktionierenden Schutz der Heranwachsenden gibt es laut Erkenntnis von rollenspielsucht.de nicht. Christoph Hirte: "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."

- **Suchtfaktor der sozialen Netzwerke:** Die sozialen Netzwerke weisen ein extrem hohes Abhängigkeitspotenzial auf und ermutigen die Heranwachsenden dazu, jede freie Minute vor dem Rechner zu sitzen - aus Angst, etwas zu verpassen. Wer in diesen Netzwerken nicht genügend Freunde vorweisen kann, verliert seinen sozialen Rang. Außerdem verleitet die anonyme Cyberwelt verstärkt dazu, andere Kinder zu mobben und zu "dissen". Das eigene "Ranking" in den Online-Welten wird in der Folge wichtiger als gute Noten in der Schule oder Erfolge im Sport.

- **Browser-Games:** Während Kaufspiele von der USK geprüft und für die verschiedenen Altersgruppen freigegeben werden müssen, finden sich im Internet verstärkt Spiele, die sich direkt im Browser starten lassen. Sie erlauben es auch kleinen Kindern, gewalttätige oder sexuell orientierte Spiele zu starten - ohne Altersschutz und oft auch verbunden mit dubiosen Abzockangeboten wie etwa Abofallen.

- Online-Rollenspiele für Grundschul Kinder: Große Firmen arbeiten bereits an Online-Rollenspielen, die sich gezielt an Grundschul Kinder richten. Sie bieten bekannte Kinder-affine Figuren, setzen sie aber in Online-Spielen um, die ähnlich konzipiert sind wie Rollenspiele für Erwachsene. Christoph Hirte: "Wir befürchten, dass so die Aggressionskriege in den Familien noch wesentlich früher einsetzen. Hier werden ganz bewusst bereits Kinder 'angefixt'. Sie werden von Eltern und Erziehern nicht mehr erreicht und Erziehung kann vielfach nicht mehr stattfinden."

Christoph Hirte: "Wir kritisieren nach vier Jahren intensiver Aufklärungsarbeit, dass Politiker sich nach wie vor dieses Problems nicht in der angemessenen Form annehmen, es schlicht ignorieren und sich nicht an der stark zunehmenden Problematik orientieren. Sämtliche Landtags- und Bundestagsfraktionen, die wir angeschrieben und um eine Stellungnahme zur Weitergabe an unsere Leser gebeten hatten, haben von einer Ausnahme (die SPD-Bundestagsfraktion) abgesehen, überhaupt nicht reagiert. Kinder haben in Deutschland keine Lobby. Das ist ein Skandal!" (5819 Zeichen, zum kostenlosen Abdruck freigegeben)

rollenspielsucht.de: <http://www.rollenspielsucht.de>

Netzwerk für Ratsuchende: <http://www.netzwerk-für-ratsuchende.de/>

Aktiv gegen Mediensucht e.V.: <http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>

Merkblatt "Erste Schritte bei Mediensucht":

<http://www.rollenspielsucht.de/resources/Erste+Schritte+bei++Mediensucht.pdf>

Weiterführende Kontaktdaten

Informationen zum verantwortlichen Unternehmen:

Christine und Christoph Hirte, Hermann-Hummel-Str. 25, 82166 Gräfelfing

E-Mail: christoph.hirte@rollenspielsucht.de

Web: <http://www.rollenspielsucht.de/>

Journalisten wenden sich bitte an die aussendende Agentur:

Pressebüro Typemania GmbH

Carsten Scheibe (GF), Werdener Str. 10, 14612 Falkensee

Tel: 03322-50 08-0

Fax: 03322-50 08-66

E-Mail: info@itpressearbeit.de

Internet: <http://www.itpressearbeit.de/>

HRB: 18511 P (Amtsgericht Potsdam)

Dies ist eine Pressemitteilung mit aktuellen Informationen nur für Journalisten. Dieser Text ist für branchenfremde Empfänger nicht vorgesehen. Das Pressebüro ist auch nicht autorisiert, Nicht-Journalisten Fragen zum Produkt zu beantworten.

Gern vermitteln wir den Journalisten ein Interview oder versorgen sie mit weiterführenden Informationen. Bei PC-Programmen und Spielen können wir für die Journalisten auch ein Testmuster besorgen - eine Anfrage per E-Mail reicht aus.

Wir freuen uns sehr, wenn Sie uns über Veröffentlichungen auf dem Laufenden halten. Bei Online-Texten reicht uns ein Link, ansonsten freuen wir uns über ein Belegexemplar, einen Scan, ein PDF oder über einen Sendungsmitschnitt. Sie erhalten diese Pressemitteilung, weil Sie Journalist sind und als solcher in unserem Presseverteiler verzeichnet sind.