



Wir fragen:

ob erst Kinder aus Politikerfamilien von der Onlinerollenspielsucht betroffen sein müssen, bis die Verantwortlichen endlich begreifen, dass zügiges Handeln dringend notwendig ist? Auf die **Altersfreigabe erst ab 18 Jahren** sollten Eltern deshalb nicht warten, sondern diese Entscheidung mutig selber treffen. (Bei WoW gibt es meist kein „bisschen spielen“ – in vielen Fällen verliert der(die) Spieler(in) die Kontrolle über die investierte Zeit)

- **Eltern:** Wussten Sie, dass **7 % der 2-jährigen** und **21% der 6-7-jährigen KINDER**, dass **56% der 12-13-jährigen Teenager** einen eigenen Fernseher im Zimmer haben? [Weitere Infos hierzu](#).

wie es passieren kann, dass Kinder (!) sich weigern, an einem Zeltlager teilzunehmen, mit der Begründung, es sei zu real (!) ? (Information einer Psychologin)

Suchen Kinder in einer Welt **ohne klare Regeln und klare Konsequenzen** die Klarheit in PC-Spielen? Imitieren Kinder in den PC-Spielen nicht unsere Erwachsenenwelt, in der Krieg und Gewalt alltäglich sind? Suchen Kinder bei der Beziehungslosigkeit in Familien, Schulen und Gesellschaft in den PC-Spielen tragfähige, verlässliche Beziehungen? Brauchen Kinder in einer Zeit der Geschichtslosigkeit die Überlieferung von Mythen, Traditionen und Märchen der PC-Spiele? ([Offene Fragen](#) von Ansgar Nowak)

Ist es durchführbar, an **deutschen Universitäten** (in Studentenwohnheimen ?) die Möglichkeit auszu-schliessen, über Uni-PC's Internet-Rollenspiele (speziell "World of Warcraft") zu spielen? Es gibt zahlreiche Hinweise, dass auch auf diesen Rechnern diesem "Hobby" ungehindert nachgegangen werden kann. - **Vorschlag:** z. B. bei Wow-Aufruf direkt umleiten auf www.rollenspielsucht.de. :-) Bitte dazu auch

den Eintrag Nr. 126 bei [Forum/Austausch](#) beachten.

- **Kirchenvertreter:** Wann wird sich jemand klar und deutlich öffentlich und immer wieder zu diesem Thema äußern? Können mehr Alternativen im realen Leben (!!) angeboten werden? [Danke](#)
- **Wieso** dürfen Accounts, Charaktere oder Spielgold aus World of Warcraft im Internet verkauft werden, angesichts der Tatsache, dass Jugendliche in anderen Ländern von skrupellosen Händlern dazu **gezwungen werden**, nonstop zu spielen, um die zu verkaufenden chars hochzuleveln? (Siehe [ARD-Tagesthemenbericht vom 10.2006](#)). Fragen auch Sie bei [Ebay](#) nach
- was passieren würde, wenn vermutete 2 Millionen mediensüchtige Menschen schlagartig **wieder am realen Leben teilhaben** wollen? Wie viele ausgebildete Fachkräfte, wie viele Klinikplätze würden zur Verfügung stehen? Welche Stellen würden für die Kosten aufkommen? Um welche Summen würde es sich handeln? (Vorschlag: Können dafür Linden-Dollars aus Second-Life gespendet werden?) Wie viele Jahre/Jahrzehnte müsste therapiert werden? Könnten die Arbeitsagenturen die plötzliche Masse an Arbeitssuchenden überhaupt bewältigen?
- **Analysten erwarten Gewinne** „par excellence“. Die gesamte Video- und Computerspielbranche setzte 2006 **23,1 Milliarden Euro** um (Steigerung um 14,3 %). Marktforscher meinen, dass im Jahr 2011 „sogar 36 Milliarden Euro drin sind „ (!). (Quelle Focus Money Nr. 34, Seite 44). Gibt es auch Studien, wie viele süchtige Menschen es 2011 geben wird? Welche Kosten entstehen durch die Behandlung? Wie viele Menschen gehen bis dahin in der virtuellen Welt

verloren, die der Volkswirtschaft und dem realen Leben fehlen werden?

- **10.10.07 Keine Frage mehr möglich: Echte Dollars für virtuelle Kopfschüsse** (Spiegel Online 31. August 2007). Bleibt zu hoffen, dass diejenigen, die darüber befinden müssen, noch Fragen einfallen und dass sie noch klare Entscheidungen zu treffen in der Lage sind!

Warum dürfen manche **Medienpädagogen und Lehrer** bei Vorträgen oder Elternberatungen trotz Kenntnis von Internetsucht bzw. Rollenspielsucht weiterhin im Zusammenhang mit Online-Rollenspielen fahrlässig verharmlosend von

Kompetenzentwicklung und der Vermittlung von Werten sprechen? Welche Interessen werden hier vertreten? Wer die zahllosen Hilferufe der Eltern kennt, weiß, dass dies nicht im Interesse der Familien sein kann.

Es gibt ca. **1050 Suchtberatungsstellen** in Deutschland. Wussten Sie, dass ca. 2/3 davon von **kirchlichen Trägern** finanziert werden? Wir danken allen für die wichtige Arbeit und wünschen uns zügige Fortbildungsmaßnahmen im Hinblick auf die Mediensucht, damit es auch dafür bald ausreichend Beratungsstellen gibt. Die stark ansteigende Zahl der Ratsuchenden braucht Ihre Hilfe!