Autor	Beitrag
anders 31.10.2007 14:17	Von Gitti Müller World of Warcraft (WOW) zieht seit seinem Erscheinen (2004) immer mehr Menschen in seinen Bann: Es entführt in eine Fantasiewelt, in der sich der Spieler dieses Onlinespiels einen Stellvertreter (Avatar) kreiert hat. Dieses zweite, digitale „ich“ des Spielers besteht Abenteuer und sammelt so Erfahrungspunkte, Schätze und Anerkennung. Das Spiel beruht auf einem einfachen Spielerprinzip: Es ist nie zu Ende, es geht weiter, auch wenn der Computer ausgeschaltet ist. Der Charakter oder die Figur des Spielers wird immer stärker, je länger und intensiver gespielt wird. Das ist einer der Gründe, warum das Suchtpotenzial von World of Warcraft durch Experten hoch eingeschätzt wird. Hinzu kommt ein Gruppendruck, denn es bilden sich Spielergemeinschaften im Internet, organisiert in sogenannten „Gilden“. Diese verabreden sich zu bestimmten Zeiten, um gemeinsam Aufgaben zu lösen, einen Feind anzugreifen etc. Loggt sich der Spieler dann nicht ein, so hat er die Mitspieler „im Stich gelassen“ und wird bestraft. Etwa 9 Millionen Menschen weltweit spielen regelmäßig WOW, etwa zwei Drittel davon mehrere Stunden täglich. Nach einer Studie der Interdisziplinären Suchtforschungsgruppe der Berliner Charité ist mehr als jeder zehnte Computerspieler süchtig – das sind deutschlandweit etwa 1,5 Millionen. Von Sucht oder Verhaltenssucht wird gesprochen, wenn die digitale Welt zum Mittelpunkt des Spielers wird, wenn er seinen Alltag, seine Freunde, Schule oder Beruf wegen des Spiels vernachlässigt und regelmäßig mehrere Stunden online ist. Anders als bei den „Ballerspielen“ ist der typische WOW-Spieler meist intelligent, kreativ und eher introvertiert. Das Spiel erfordert Geschick und strategische Intelligenz und fördert diese auch. Doch Hirnforscher und Psychologen warnen: Intensives, mehrstündiges und tägliches Spielen reduziert die Erfahrungen im realen Leben und hat durch die immer wiederkehrenden Erfolgserlebnisse im Netz Auswirkungen auf das Gehirn. Die Erlebnisse in der digitalen Welt sorgen für immer neue Kicks, ausgelöst durch den Ausstoß von Serotonin und Dopamin, sogenannte Glücklichmacher, Botenstoffe des Gehirns. Geplagte Eltern kennen das Phänomen: Hat ein Spieler einmal richtig angebissen, rastet er förmlich aus, wenn Erziehungsberechtigte versuchen, das Spielen einzuschränken. Trotzdem ist das Spiel für Kinder ab zwölf Jahren freigegeben. In der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) sitzen zwar Vertreter aus Jugendschutz und Landesbehörden, doch erst jetzt beginnt man hier darüber zu debattieren, ob das Suchtpotenzial des Spiels als Bewertungskriterium mit einfließen soll. Das Wissen um Symptome und Auswirkungen der Internetabhängigkeit, insbesondere bei Rollenspielen, steckt noch in den Kinderschuhen, wenngleich es schon seit 2003 diskutiert wird. Eltern und Betroffene können sich im Internet auf rollenspielsucht informieren. Die Seite wurde von betroffenen Eltern (der Familie Hirte aus unserem Beitrag) erstellt und enthält Informationen, Erfahrungsberichte und weitergehende Links. Ausführliche Informationen gibt es auch in „Computersüchtig – Kinder im Sog der modernen Medien“ von Wolfgang Bergmann und Gerald Hüther (siehe Buchtipps). Psychologe Bergmann rät den Eltern, Kinder und Jugendliche nicht vor den Kopf zu stoßen, indem die Spiele grundsätzlich abgelehnt werden. Stattdessen sollen Eltern sich gemeinsam mit dem Kind damit beschäftigen. Wichtig sei herauszufinden, was das Kind so daran fasziniert und ihm Alternativen zu bieten. Die Grenze zur Sucht sei erreicht, so Bergmann, wenn Kinder oder Jugendliche sich von Freunden und Freizeitaktivitäten abwenden und immer öfter Verabredungen absagen. Ein weiteres Zeichen für Online-Abhängigkeit ist Leistungsabfall in der Schule, Nervosität und Vernachlässigung des Äußeren. Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/service/familie/inhalt/20070912/b_4.phtml

Autor	Beitrag
hoshi 06.11.2007 12:50	ohja, erst die bösen killerspiele und jetzt auch die bösen rollenspiele! wann gehts gegen das böse gehirntraining auf dem nintendo ds? oder gegen mensch-ärger-dich-nicht? echt hammer :schimpf:! wieviele leute verbringen ihre freizeit in fitnessstudios? sind die auch böse? dieses stammtischgefassel sollte endlich aufhören und sich nicht hinter pseudowissenschaftlichen untersuchungen verstecken. es gibt soviele von diesen "feldforschungen" mit unterschiedlichen ergebnissen. hier reden blinde über farben. weiter so deutschland. in meiner bekanntschaft sind einige ausländer und die sind nur am lachen über dieses "deutsche" thema. gruß von einem "bösen" killer- und rollenspieler:haendereib:

Autor	Beitrag
anders 06.11.2007 15:34	@hoshi es geht hier doch nur um den Hinweis auf eine mögliche Internetspielsucht. Also gleichbedeutend mit einer Lotto-, Oddset,-, Sportwetten-, Pferdewetten-, Klassenlotterie-, Automaten-, Poker-, Roulette-, Fernsehglücks- und Glücksspielsucht aller Art, etc. Zumal das Internet aufgrund der Nichtkontrollierbarkeit und der, leider immer noch unklaren politischen Haltung in Deutschland einer ganz besonderen Beachtung bedarf. Es gibt gegenwärtig zwei Problemfelder im Internet, wenn es um Unterhaltungsspiele und Glücksspiele geht: 1. Unterhaltungsspiele und jugendgefährdende Spielangebote Dabei geht es um die mögliche Nichteinhaltung des deutschen Jugendschutzgesetzes in der jeweils gültigen Form. Also um Glücksspiele und gewaltverherrlichende Spiele von ? bis 18 Jahre. 2. Glücksspiele Hier geht es um die Erfüllung und Einhaltung bestimmter Gesetze im deutschen Glücksspiel! Hier geht es um die Suchtgefährdung! Hier geht es um Werbung und Werbemaßnahmen! Hier geht es um mögliches illegales und betrügerisches Glücksspiel! Hier geht es um eine Gleichbehandlung von staatlichen und privaten Spielbanken mit Automatenhallen! Hier geht es um Sonderrechte für bestimmte Wettanbieter gegenüber deutschen Glücksspielanbietern! Hier geht es um die Lobbyisten, Nutznießer und Versorgungsposten! Hier geht es um monopolitische Strukturen von Staat und Industrie! Hier geht es aber auch immer noch um einen oder viele inkonsequente Gesetzesgeber! Das war nur eine ganz kleine Auswahl von den bestehenden Problemen im Unterhaltungsspiel- und Glücksspielbereich. Weil das Unterhaltungsspielen und Glücksspielen einfach sehr eng bei einander liegen und in Deutschland immer noch keine volkswirtschaftliche Grundlage für ein kontrollierbares Spielen gleich welcher Art geschaffen wurde, ist jeder Hinweis auf eine neue Entwicklung in diesem Bereich von großer Bedeutung. Es kann nicht sein, dass ein Teil der gewerbsmäßigen Betriebe in Deutschland einfach den Internetanbietern chancenlos ausgesetzt wird! Es kann nicht sein, dass Ausländer einen Sonderbonus gegenüber deutschen Anbietern haben!

Autor	Beitrag
	Es kann nicht sein, dass deutsche Vereine und Verbände sich bereits für bestimmte ausländische Anbieter entschieden haben ohne die deutschen Möglichkeiten zu nutzen! Es kann nicht sein, dass die mit Unterhaltungs- und Glücksspielen befassten Behörden immer nur einen Teilbereich ihrer Möglichkeiten für ihre Tätigkeiten zugestanden bekommen. Es kann auch nicht sein, dass in Deutschland einfach stümperhafte Gesetze gemacht werden, die dann spätestens von der EU zerrissen und somit fahrlässig gegen die nationalen Interessen verstoßen werden! Heute darf und kann sich keiner mehr damit herausreden, dass er von der Problematik im Unterhaltungs- und Glücksspielbereich nicht gewusst hat. @hoshi Böse und nicht böse, etc. sind in diesem Bereich überhaupt nicht angebracht. Es stellen sich hier ganz andere Fragen: „Wie werden sich die Politiker gegenüber den Lobbyisten, Gutachtern, Kapital, Herstellern, Handel und sonstigen Nutznießern wohl durchsetzen wollen? “ „Wie schützt der Staat künftig seine Bürger!“ Gruß anders
hoshi 07.11.2007 09:21	@anders Im Grunde haben Sie recht. Es ist zu unterscheiden zwischen der Spielsucht die zum wirtschaftlichen Nachteil ensteht und der nach dem rein persönlichen (Spiel-)Erfolg. Aber sein wir doch mal ehrlich. Wollen wir chinesische Verhältnisse oder doch die freie Selbstbestimmung. Das I-Net ist global und läßt sich nicht regulieren. Das haben die Machthaber in Burma erst wieder erfahren müssen. Wenn also irgendwelche Träumer denken, mit einem Aufkleber auf einer Spielepackung oder dem Verbot von Glücksspielen im Net werden sie ihre Bürger schützen können, sollte man sie mal wachrütteln. Wird ein Spiel in Deutschland verboten zieht man es sich über das Net. So einfach ist es und wird es bleiben. Wenn einer sein Geld rauswerfen will, spielt er in einem Onlinecasino, dessen Server auf den Bahamas steht. Gerade im Net ist es nicht die Frage, wie schützt der Staat seine Bürger, sondern, wer schützt den Bürger vor seinem Staat. Wir brauchen hier wirkliche Deregulierung und keine weitere Regulierung! Der Glücksspielstaatsvertrag und die spielrechtlichen Regelungen der GewO sind Relikte einer Inetrnetfreien Ära und gehören in die Rundablage der Geschichte!

Autor	Beitrag
anders 07.11.2007 18:17	@hoshi Wir stehen mit den Unterhaltungs- und Internetglücksspielen genau vor der gleichen Situation wie die deutschen Automatenaufsteller mit ihren Automaten. Die Hersteller können nach Lust und Laune frei entscheiden, wie sie auf dem deutschen Markt agieren, ohne dass der Staat sich zunächst Einflussnahmen vorbehält. Bedeutet aber für den Kundenmittler und Kunden u. U. strafbare Handlungen, ohne sich auf die Hersteller- und Zwischenhändlerhaftung beziehen zu dürfen. Warum sollen sich in Deutschland eigentlich immer nur die letzten einer Kette strafbar machen? Es kommen immer nur die flotten Sprüche von den Nutznießern, aber leider kein konsequenter Verbraucherschutz für den deutschen Unterhaltungs- und Glücksspielbereich. Anders wäre es, wenn der Gesetzgeber klare Anforderungsprofile an die Unterhaltungsspiele und Automaten auf nationaler Ebene ohne Ausnahmen stellen würde. Das wäre nicht nur für die Bürger eine Sicherheit. Geht aber leider nicht, weil es dann ja keine Straftäter und Bußgelder mehr geben würde. Lebt man unter den gegebenen Bedingungen nicht ruhiger, wenn man schon rein vorsorglich alle möglichen Zugänge schließt und darauf achtet, dass die „Großen“ sich auch an die Gesetze halten! Letztendlich spart der Kunde sein schwer verdientes Geld. Mal sehen, wie lange dann das Kapital, die Hersteller und der Handel wohl stillhalten werden? Das sollte kein Aufruf zum Bankrott von technischen Entwicklungen sein, sondern nur eine Forderung nach klaren und rechtssicheren Gesetzen ohne Ausnahmen! Denn nur das kann langgfristig der richtige Weg für die Unterhaltungs- und Glücksspiele sein. Gruß anders
hoshi 08.11.2007 08:19	Und genau da liegt das Problem. Solche Gesetze lassen sich beim momentanen technischen Fortschritt nicht erarbeiten. Ehe ein Gesetz durch ist hat sich die Entwicklung soweit fortbewegt, dass das Gesetz schon wieder veraltet ist. Und im Vollzug müßten die absoluten Fachleute sitzen. Wo sollen die herkommen? Das ist kein Problem von Lobbyarbeit sondern des Gesetzgebungsverfahrens und des Vollzugs. Konsequenter Verbraucherschutz, wie von Ihnen gefordert, heißt nicht anderes als totales Verbot und totale Kontrolle unter den vorgenannten Aspekten. Und entschuldigen Sie bitte, aber die DDR-Zeiten sind glücklicherweise vorbei (ich bin aus dem Osten).

Autor	Beitrag
anders 08.11.2007 10:41	Hallo @hoshi, nicht Ossi und Wessi oder DDR und BDR sind das Problem im deutschen Glücksspiel. Das ist Vergangenheit und nur noch für Lobbyisten von Interesse, um von ihren Vorhaben und der Ist-Situation abzulenken. Es ist aber auch immer mal wieder ein Lückenfüller für die Presse. Wenn dann noch ein Teil der Nation darauf anspringt, ist der Zweck doch schon voll erfüllt. Das Suchen nach den „Fehlern“ der Vergangenheit ist aber vergeudete Zeit, weil es die Voraussetzungen doch nicht mehr gibt. Aus meiner Sicht ist nur die Lobbyarbeit in Verbindung mit den persönlichen Interessen (Nebentätigkeiten) das Problem in der Gesetzgebung. Auch der Glücksspielbereich zeigt sehr deutlich, welche Interessen über Jahrzehnte demokratisch festgeschrieben wurden/werden. Hier ist auch der Grund für die legitime Verschleppung von Gesetzen zu suchen. Denn welches Großunternehmen möchte schon seine staatlich abgesicherten Grundlagen durch neue Gesetze gefährdet sehen oder gar aufgeben wollen? Deswegen ist es ja auch so interessant und wichtig, zweifelhafte Passagen für künftige anhaltende Streitigkeiten in Gesetze unterzubringen. Um der ganzen Sache dann auch noch die gebührende „Wichtigkeit“ zu verleihen, werden einfach staatliche Institutionen mit involviert. Bedeutet, dass die möglicherweise enthaltenen unklaren und rechtswidrigen Formulierungen keine Chance mehr haben, über gerichtliche Auseinandersetzungen „wohlwollend“ geklärt zu werden. Konsequenter Verbraucherschutz heißt nichts anderes als verständliche und rechtssichere Gesetze für die ausführenden „Behörden“ und „Betroffenen“! Konsequenter Verbraucherschutz heißt aber auch, nachträglich festgestellte Mängel unverzüglich zu beheben! quote---------- Und genau da liegt das Problem. Solche Gesetze lassen sich beim momentanen technischen Fortschritt nicht erarbeiten. Ehe ein Gesetz durch ist hat sich die Entwicklung soweit fortbewegt, dass das Gesetz schon wieder veraltet ist. ---------- Warum sollen die Gesetze den Fortschritt nicht mit beinhalten? Eine „Serie“ bleibt immer eine „Serie“, ein „Jackpot“ immer ein „Jackpot“ und der "Auszahlungsbetrag" bleibt immer der "Auszahlungsbetrag". Man muss doch nur die Begriffe einmal „richtig“ definieren und diese dann grundsätzlich verwenden. Neue „Wort-Kreationen“ werden einfach binden zugeordnet. Also wo ist da das Problem? quote---------- Und im Vollzug müßten die absoluten Fachleute sitzen. Wo sollen die herkommen? ---------- Auf Grund der ständig vorhandenen Problematiken, haben sich schon sehr viele Behördenmitarbeiter zu Fachleuten qualifiziert. Ein Mangel der sich dennoch dabei zeigt, ist das die „Kleinen“ die Probleme der Gesetze voll zu spüren bekommen und die Verursacher sich lächelnd zulegen. Um das ganze Ausmaß aber besser verstehen zu können, habe ich einmal einiges zum Thema „Lobbyismus“ in Deutschland herausgesucht. Und das ist sicher nur die Spitze eines Eisberges. Um die ganze Sache noch einmal zu verstärken, empfehle ich auch den Forumsbericht unter: http://www.forum-gewerberecht.de/thread.php?threadid=2810

Autor	Beitrag
	Dossier Lobbyismus MONITOR berichtet seit Oktober 2006 über eine ganz neue Form des Lobbyismus: Mitarbeiter, bezahlt von privaten Unternehmen, sind in verschiedenen Bundesministerien beschäftigt. Einige, und das besonders erstaunlich, arbeiten sogar an Gesetzentwürfen mit. Bei unseren ersten Anfragen, spielte die Bundesregierung die Dimension dieses Problems noch runter. Inzwischen gesteht die sie ein: Über 100 "Leihbeamte" aus Unternehmen und Verbänden sitzen in fast allen Bundesministerien. Wo Lobbyisten früher mal die Klinken der entsprechenden Referentenbüros putzen mussten, sitzen sie jetzt selbst hinter den Behördenschreibtischen. Ob Siemens oder DaimlerChrysler, Lufthansa oder die Deutsche Bank - fast alle großen Konzerne haben ihre Mitarbeiter in den Zentren der Macht untergebracht. Zwei von ihnen wurden sogar Referatsleiter, sitzen also weit oben in der Ministerialbürokratie. Die Konzerne stellen entscheidende Weichen und das geht so: Die Texte von Gesetzesvorhaben wurden nachweislich aus den Vorlagen der Konzernspitzen übernommen. Der Verwaltungsrechtler Prof. Herbert von Arnim spricht von "U-Booten der Industrie", einer neuen Form der direkten Einflussnahme. Lobbyismus ist ein Thema, das MONITOR besonders scharf beobachtet. Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/monitor/lobbyismus.phtml Der Lobby-Sumpf: Bezahlte Lobbyisten in Landesministerien (18.01.2007) Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/monitor/beitrag.phtml?bid=858&sid=159 Bezahlte Lobbyisten in Bundesministerien: Wie die Regierung die Öffentlichkeit täuscht (21.12.2006) Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/monitor/beitrag.phtml?bid=848&sid=159 Profitabel - Wie die Industrie an Gesetzen mitstrickt (19.10.2006) Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/monitor/beitrag.phtml?bid=836&sid=159 Die Macht über die Köpfe: Wie die Initiative Neue Soziale Marktwirtschaft Meinung macht. (13.10.2005) Gefunden unter: http://www.wdr.de/tv/monitor/beitrag.phtml?bid=740&sid=159 Gruß anders @hoshi, soeben noch beim UAVD gefunden. Könnte doch auch noch in die Ist-Situation passen. SpielV: Hält das BMWI an der Fernsteuerung von Glücksspiel fest?

Autor	Beitrag
	Donnerstag, 8. November 2007 Nachdem sich am gestrigen Mittwoch der verantwortliche Referent des BMWI gemeinsam mit den Geräteherstellern und deren Verbänden über die Zukunft der Glücksspielgeräte beraten haben, zeichnet sich bereits nach dieser „1. Runde“ ab, dass das „Marketinginstrument der Industriegroßspielhallenbetreiber“, die Fernsteuerung von Glücksspielgeräten, auch zukünftig eingesetzt werden soll. Über die konkreten Beschlüsse der gestrigen und heutigen Gesprächsrunde wird das BMWI bzw. die PTB die Automatenaufsteller sicherlich kurzfristig unterrichten. Auch wenn der UAVD e.V. scheinbar aufgrund seiner Unabhängigkeit nicht persönlich angehört wurde, wird er sich weiterhin dafür einsetzten, dass ein ferngesteuertes Glücksspiel nicht nur Verboten wird, sondern die Einhaltung dieses Verbots kontrollierbar ist und somit eine Missachtung dieses Verbots u.a. durch Insiderwissen auch nachgewiesen werden kann. Im Interesse aller Automatenaufsteller sollten die „Entscheidungsträger“ mit einer technischen Lösung eine Fernsteuerung von Glücksspiel unmöglich machen. – Alles andere würde über kurz oder lang in einem Skandal enden Gruß anders

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge:

Powered by: PDF Thread Hack 1.0 Beta 2 © 2004 Christian Fritz
Powered by Burning Board 2.3.6 pl2 © 2001-2004 WoltLab GmbH