

Michael Nagenborg

Einige Anmerkungen zur "PC-Sucht"¹

I. Geschichte

Die Vorstellung, dass Medien krank machen, ist nicht neu. Ihren Ursprung könnte in der christlichen Vorstellung liegen, dass die Seele des Menschen am gedruckten Wort Gottes, also durch die Lektüre der Bibel, genesen wird. Wenn die Lektüre des richtigen Buches heilen kann, dann ist es auch nahe liegend, dass das falsche Buch krank macht.

Ende des 18. Jahrhunderts entstand die medizinische Diskussion um die "Lesewuth", die zusammen mit dem "Werthereffekt", als prototypisch für die Idee der "empirischen Medienwirkungsforschung" angesehen werden kann. Neu an dieser Vorstellung war, dass nicht länger auf der Grundlage der Moral gegen die Lektüre von gefährlichen Büchern argumentiert wurde, sondern innerhalb eines wissenschaftlichen Diskurses diese Gefahr objektiviert wurde.

II. Gegenwart

Wie der Erfolg von Büchern wie "Vorsicht Bildschirm!" zeigt, gibt es in unserer Gesellschaft ein großes Bedürfnis nach wissenschaftlichen Erkenntnissen, die unser Intuition recht geben, dass bestimmte Medieninhalte für bestimmte Personen objektiv gefährlich sind.

Nachdem der gewünschte Befund, dass insbesondere Gewaltdarstellungen eine "objektive Gefahr" darstellen, immer noch aussteht, wird nun die "Sucht der Computerspieler" zum Gegenstand der Sorge und der naturwissenschaftlichen Forschung. So stimmten in einer Umfrage, die von Electronic Arts zum Gegenstand "Computerspiele" in Auftrag gegeben wurde, über 75% der Befragten der Aussage zu, dass Computerspiele süchtig machen können. Entsprechend dieser Stimmungslage kann es nicht überraschen, dass zur Zeit eine Vielzahl von Studien

¹ Dieser Artikel erschien im März 2006 auf der Homepage von Medialog e. V. (www.medialog-ev.de). Anlass war die Ankündigung zu einem Bericht von Spiegel TV zum Thema „Sucht am PC“, der dann jedoch nicht ausgestrahlt wurde.

zum diesem Thema durchgeführt werden, wie ein Blick in die Online-Datenbank "Pubmed" zeigt.

III. Definitionen

Innerhalb der Medizin ist das Konzept der "Computerspielsucht" durchaus umstritten. So wird in der deutschen Ausgabe der "Internationale Klassifikation der Krankheiten" ICD-10 unter F63.0 ausdrücklich "Pathologisches Spielen" mit "Glücksspiel" gleichgesetzt: "Die Störung besteht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt."² Dabei ist zu beachten, dass "Glücksspiel" im wesentlichen als eine Form von Wette bestimmt werden können, "da es sich immer um das Setzen eines Preises auf das Eintreten eines vorwiegend oder vollständig zufallsbedingten Ereignisses handelt".³ Dem entsprechend wird in der ICD-10 auch Spielsucht stets in Zusammenhang mit "Wetten" genannt. Da Computerspiele im Regelfall diesen "Wettcharakter" nicht haben, ist somit Vorsicht geboten, wenn von "Computerspielsucht" gesprochen wird, auch wenn inzwischen an renommierten Einrichtungen, wie z. B. innerhalb der "Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin (ISFB)"⁴ "Glücksspiele, Geldspiele, Computerspiele" unter dem Stichwort "Verhaltenssucht"⁵ als einheitlicher Forschungsgegenstand betrachtet werden. Ähnliches gilt für die "Internetsucht", zumal unter diesen Stichwort oftmals auch die intensive Nutzung von Online-Spielen (wie z. B. "World of Warcraft") thematisiert wird.

Mit dieser Mahnung zur Vorsicht, soll keinesfalls behauptet werden, dass "Computerspielsucht" als Krankheit nicht existiert. Jedoch gilt es zu beachten, dass wir im Alltag oftmals von "Sucht" sprechen, wenn eine solche im medizinischen Sinne nicht vorliegt. In ihrem Überblick zum Thema "Computer Game Addiction" vertreten beispielsweise Mark Griffiths und Mark N. O. Davis (2005) die Ansicht, dass bei

² <http://www.dimdi.de/dynamic/de/klassi/diagnosen/icd10/htmlgm2006/fr-icd.htm>

³ Petry, Diagnostik und Behandlung der "Glücksspielsucht"

⁴ <http://www.isfb.org/index.html>

⁵ <http://www.isfb.org/stoffungebunden.html>

derzeitigen Forschungsstand nicht auszuschließen ist, dass Computerspiele abhängig machen können - dies aber ein bislang sehr seltenes Phänomen sei, dass weitere Untersuchungen erforderlich mache. Die Sorge um diese neue "Sucht" erscheint insofern als dem derzeitigen Forschungsstand unangemessen.

IV. Die Funktion der Diskussion um die "Computerspielsucht"

Das Interesse an der "Computerspielsucht" muss allerdings auch im Rahmen der oben skizzierten Objektivierungstendenz gedeutet werden, welche einen wissenschaftlichen Beweis für die Gefährlichkeit von Medien einfordert und damit eine "gute" Grundlage für das eigene Handeln bietet – sei es im Privaten (Verbot/Einschränkung von Computerspielen für die eigenen Kinder z. B.), sei es im Öffentlichen (Verschärfung der Selbstkontrollinstanzen, Forderung nach "Zensur" z. B.).

Dabei treibt das Streben nach einem objektiven Beweis für das eigene Misstrauen gegen die >neuen Medien< seltsame Blüten. So berichtete der Weltspiegel im Januar 2006 von der Behandlung von "Computerjunkies"⁶ in einem chinesischen Militärhospital mittels eines geheimnisvollen Cocktails, der den Kranken täglich injiziert wird. Immerhin wird dieser Vorgang noch als "beunruhigend" bezeichnet wird, da der Arzt auch "religiösen Übereifer" behandelt – dennoch bleibt der Bericht ansonsten überraschend neutral. Da kann es fast schon nicht mehr verwundern, dass z. B. in der "Elternecke" von T-Online⁷ ohne Bedenken auf chinesische Befunde verwiesen wird, um auf die Gefahr der "Internet Addiction Disorder" hinzuweisen. Problematisch daran ist, dass das Interesse der chinesischen Regierung an einer Begründung für die Gefährlichkeit der Internet- und PC-Nutzung in Internetcafes ausgeblendet wird, welche ihre Zensurpolitik als "rational" rechtfertigen könnte. Neben dem Ergebnissen der Forschung gilt es meines Erachtens deswegen auch das Interesse an einer wissenschaftlichen Objektivierung der eigenen Ängste zu betrachten. Denn die Popularität von Experten, die eindeutige Ergebnisse liefern, kann auch als Anzeichen einer neuen unkritischen Autoritätsgläubigkeit gedeutet

⁶ <http://www.ndrtv.de/weltspiegel/20060108/china.html>

⁷ <http://www2.kids.t-online.de/dyn/c/66/46/51/6646510.html>

werden, die uns von der (scheinbar: unliebsamen) eigenständigen Beschäftigung mit den Medien ,entbindet'.

Referenzen:

Petry, Jörg: Diagnostik und Behandlung der "Glücksspielsucht". Online:
<http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/diagnostik.html#Der%20Begriff%20%E2%80%99EGI%C5%B8cksspielsucht%22>

Griffiths, Mark, und Mark N. O. Davies: Does Video Game Addiction exist? In: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. London: MIT Press 2005.

Loeber, Martin: Computer- und Videospiele – Einstellungen und Nutzungsverhalten in Deutschland, Frankreich und Großbritannien. Köln: Electronic Arts 2005.