



Wolfgang Bergmann & Gerald Hüther

Computersüchtig

Kinder im Sog der modernen Medien

Beltz 2008, 168 Seiten, 12,90

Kinder und Jugendliche sind fasziniert von ihnen, vielen Erwachsenen jagen sie eher Angst und Schrecken ein: Computerspiele, in denen der Spieler in einer virtuellen Welt zum Helden oder Bösewicht werden kann, alleine oder online über das Internet mit anderen Spielern agiert und oft genug Raum und Zeit vergisst.

Der Titel dieses Buches lässt vermuten, dass es hier um die Fälle krasser Entartung geht, wo junge Menschen analog zu Suchtverhalten bei Alkohol, Nikotin oder Rauschdrogen ohne Maß und Ziel den Verlockungen dieser irrealen Welt erliegen und krank werden. Doch diese Vermutung springt zu kurz. Denn den beiden Autoren, Kinder- und Familientherapeut der eine und Neurobiologe der andere, geht es nicht nur um die Extremfälle. Sie versuchen verständlich zu machen, welche Reize mit der intensiven Nutzung moderner Medien verbunden sind, welche Auswirkungen die zunehmende Beschäftigung mit den Bedingungen dieser Medien hat und wie nicht nur die Psyche, sondern sogar anatomische Strukturen der jugendlichen Gehirne davon verändert werden. Sie erkunden die Auswirkungen solcher Veränderungen auf das Gefüge einer zunehmend von Betroffenen dominierten Gesellschaft und geben Anregungen, wie ein sinnvoller Umgang mit diesen Phänomenen für Kinder und Jugendliche, aber auch für Eltern und Pädagogen gestaltet werden kann.

Das Buch unterteilt sich dazu in vier große Bereiche, „Tasks“ in der Spielersprache, die unter den Überschriften „Aufwachen“, „Hinschauen“, „Verstehen“ und „Nachdenken“ das Thema ausleuchten und vertiefen. Um es gleich vorweg zu sagen: Man ist nach der Lektüre dieses Buches tatsächlich um einiges schlauer. Man muss sich aber auch klar darüber sein, dass diese Lektüre Forderungen an den Leser stellt. Denn es ist kein einfaches Feld, das hier beackert wird. Gerade die neurobiologischen Informationen sind nicht ganz einfach nachzuvollziehen, wenn keine Vorkenntnisse vorhanden sind. Solche Informationen sind aber unabdingbar, wenn die übrigen Erkenntnisse und Schlussfolgerungen nicht beziehungslos im Raum stehen sollen.

Nun ist es nicht erforderlich, akademisch vorgebildet zu sein, um den Gedankengängen dieses Buches folgen zu können. Bergmann und Hüther geben sich sehr viel Mühe, ihr Anliegen möglichst verständlich darzustellen. Doch dieses Anliegen ist eben nicht ganz einfach. Man muss sich also schon etwas konzentrieren.

Der Lohn für den Lesenden ist aber, vor allem, wenn den Computerspielen und ihren Nutzern gegenüber das Verständnis vorher fehlte, dass man lernt zu begreifen, was eigentlich die Faszination dieser Tätigkeit ausmacht.

Dieses Grundverständnis ist notwendig, wenn man nicht nur etwas wissen will, sondern auch im praktischen Umgang mit Betroffenen eine gemeinsame Gesprächsbasis finden möchte. Ohne eine solche aber ist jedes Gespräch von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Man spürt also schnell: Die Autoren wissen, wovon sie sprechen.

Doch richtig spannend wird es vor allem, wenn man mehr über die Auswirkungen dieser ausgiebigen Nutzung von PC und Internet erfährt. Die Aufhebung von Eindeutigkeiten in Raum und Zeit, die Auswahl unter beliebigen Rollen, Eigenschaften und Verhaltensweisen und vor allem die Möglichkeit der Kompensation realer Defizite durch virtuelle Erfolge und Leistungen, selbst wenn die Anerkennung dafür ebenfalls nur virtuell ist, all das unterscheidet sich nicht nur punktuell von realen Erfahrungen, sondern beeinflusst die Wahrnehmung und das Selbstbild der Nutzer grundlegend und verändernd. Und es bleibt nicht bei einer Punkt Betrachtung, zeitweilig entwickelt sich eine Zustandsbeschreibung unserer heutigen westlichen Gesellschaft und Welt, die fast beklemmend intensiv ist.

Solche eher theoretischen Überlegungen sind interessant, lassen sich aber nur mühsam in praktische Verhaltensweisen ummünzen. Es ist das besondere Verdienst der Autoren, zur Verdeutlichung ihres Anliegens eine sehr bildhafte, plastische Form der Darstellung gefunden zu haben. Beispiele, Vergleiche und Falldarstellungen machen leichter erkennbar, was essentiell ist. Dazu gehört auch, das Spiel der Jugendlichen, seine Hintergründe und Auswirkungen, nicht zu verteufeln, sondern zunächst einmal zu verstehen, welche auch positiven Auswirkungen das hat, wenn es nicht zum prägenden und steuernden Moment des Lebens wird. Diese Grenzen zu erkennen und ihr Erreichen möglichst zu verhindern ist das eigentliche Anliegen. Die Tatsache, dass durch Computerspiele teilweise starke Bedürfnisse gestillt werden, ist ja nicht als solche schon schädlich, wie fast immer kommt es auf Maß und Ziel an.

Im dritten Teil, der sich um das Verständnis neurobiologischer Vorgänge bemüht, stellt Gerald Hüther viele überkommene Vorstellungen von Hirntätigkeit in Frage, kann aber aufgrund neuester Forschungsergebnisse ein überzeugendes Gegenbild anbieten, das dennoch z. T. ungewohnte Konsequenzen von Eltern, LehrerInnen und MedizinerInnen verlangt. Vor allem bedeutet das eine Abkehr vom mechanistischen „Maschinen“-Modell der Hirnfunktion und -entwicklung. Nach heutiger Kenntnis entsteht suchterartige Abhängigkeit durch die Kombination ständig wiederholter und damit stabilisierter Nervenverknüpfungen mit starker emotionaler Reizung des sog. Belohnungszentrums. Die daraus folgende Dopaminausschüttung schafft nicht nur angenehm rauschartige Gefühle, sondern bahnt vor allem die ursächlichen Nervenverschaltungen zu stabilen Verbindungen. Nicht das Computerspielen als solches ist also suchterzeugend, sondern die dadurch hervorgerufene extreme Befriedigung und ihre Folgen sind es.

Dann folgt der für die interessierten Leser unbequemste Teil, die Antwort auf die Frage, warum gerade Kinder und Jugendliche diese Befriedigung nicht in der Realität finden, so dass sie auf solche „Ersatzbefriedigungen“ ausweichen müssen, denn das entsprechende Bedürfnis existiert in jedem Menschen. Die Antwort soll hier nicht vorgezogen werden, aber sie überzeugt und ist für viele Anhänger einer vorgeblich „modernen“ Erziehung wie eine Ohrfeige.

Die Essenz dieses Buches lautet jedenfalls pauschal: Starke Kinder werden nicht süchtig. Wem diese Aussage zu wenig ist: Lest das Buch, es lohnt sich. Hier ist man hinterher wirklich schlauer als vorher. Aber bequem wird das nicht!

Bernhard Hubner

