

Barbara Lube

Düßler, Stefan: Computer - Spiel und Narzißmus

1990

<https://doi.org/10.17192/ep1990.3.5725>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lube, Barbara: Düßler, Stefan: Computer - Spiel und Narzißmus. In: *medienwissenschaft: rezensionen*, Jg. 7 (1990), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep1990.3.5725>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Stefan Düßler: Computer - Spiel und Narzißmus. Pädagogische Probleme eines neuen Mediums. Mit einem Vorwort von Edgar Weiß.- Eschborn: Klotz 1989, 154 S., DM 19,80

Bis heute glaubte ich, wenn von Computer und Einsamkeit die Rede ist, dann sei die ausschließliche und einsame Beschäftigung eines Menschen vor dem Bildschirm und das damit provozierte Abgeschnittensein von sozialen Kontakten gemeint. In Stefan Düßlers Buch erfahre ich, daß es sich umgekehrt verhält: Die fehlenden sozialen Kontakte jüngerer und älterer Menschen sind die Voraussetzung für die intensive Zuwendung zu Computer und Computer-Spiel. Und noch etwas erfahre ich: Der Begriff 'Narzißmus' meint in diesem Zusammenhang nicht das Entzücken an der eigenen Person, sondern ist Ausdruck für moderne Beziehungsprobleme, Minderwertigkeitsgefühle, Depressionen.

Der Computer kommt narzißtischen Sicherheitsbedürfnissen entgegen - so lautet die Grundthese des Buches. Dabei geht Düßler von der Vermutung aus, Zukunftsangst und Sicherheitsbedürfnis seien die (versteckten) Motive für die Beschäftigung mit Heimcomputern - und die Ursachen für deren ungeheuren Ver-

kaufserfolg; hinzu komme die Lust am Spiel als eine Haupttriebkraft. Und wenn Heimcomputer - nach Ansicht des Autors - auch "kaum Nutzungsmöglichkeiten" (S.2) bieten, so wird dem Benutzer doch ein beziehungsähnliches Verhältnis zwischen Mensch und Maschine suggeriert: (Home-)Computer gelten als 'interaktions- und denkfähig'; ihre Benutzer können sich eigene separate Scheinwelten (Programmieren) aufbauen oder sich in vorgefertigte (Computerspiel) zurückziehen.

Der Computer wird zum Partnerersatz. - Diese These belegt der Autor mit Referaten der für die Problematik relevanten Literatur. Er gibt kurze Abrisse gängiger Spieltheorien, der klassischen Psychoanalyse und Pädagogik. Die von ihm vorgestellten Fälle - fünf junge Männer zwischen 12 und 30 Jahren - entnimmt er ebenfalls der (nicht mehr ganz neuen) medien-spezifischen Literatur. Eigene Untersuchungen legt er leider nicht vor. Dementsprechend lautet sein Resümee: Ohne weitere (empirische) Untersuchungen läßt sich die geäußerte Vermutung nicht belegen, daß bei den sogenannten 'Computerfreaks' narzißtische Störungen deutlich vermehrt auftreten (müßten). Und obwohl sich die meisten von ihnen bereits an der Grenze zwischen Jugend- und Erwachsenenalter (bzw. in letzterem) befinden, plädiert Düßler für eine dem Gegenstand angemessene schulische Erziehung, die möglichst schon im Kindergarten begonnen werden sollte, damit Kritikfähigkeit und sinnvoller Computereinsatz frühzeitig erlernt werden können. Aufklärungsarbeit müsse aber auch bei den Erwachsenen geleistet werden: "um zu verhindern, daß Eltern ihren zehnjährigen Sprößlingen einen Computer kaufen, der diesen vermeintlich bessere Zukunftschancen eröffnet" (S.145).

Barbara Lube (Wuppertal)