

Ombudsstelle SRG.D

Dr. Esther Girsberger, Co-Leitung
Kurt Schöbi, Co-Leitung
c/o SRG Deutschschweiz
Fernsehstrasse 1-4
8052 Zürich

E-Mail: leitung@ombudsstellesrgd.ch

29. April 2020

Dossier 6389, «Dok», «Game Over – Im Sog der Computerspielsucht» vom 12. März 2020

Sehr geehrter Herr X

Mit Mail vom 12. März beanstanden Sie, die oben genannte «DOK» zeige eine «tendenziöse, verallgemeinernde Darstellung von Gamern». Es werde «mehrfach suggeriert, dass alle, die Computerspiele spielen, körperlich und sozial verwaorlost» seien.

Die **Redaktion** wirft diese Vorwürfe in aller Form zurück:

Der Beanstander kritisiert den Off-Kommentar zu Beginn des Filmes ([«Game Over – Im Sog der Computerspielsucht»](#)) als zu negativ. Dort heisst es:

1. «Online-Gamen – ein Volkssport, der alle Rekorde bricht. Auch in der Schweiz sind drei von vier Jugendlichen mehr als eine Stunde täglich am Gamen.» (1)

Dieser Kommentar ist mitnichten negativ konnotiert. Es handelt sich hier um eine einfache Feststellung und um eine Kontextualisierung, die nichts anderes sagt, als dass viele Menschen (vor allem Jugendliche) jeden Tag gamen. Gamen ist längst keine Randerscheinung mehr, es geht hier nicht um ein paar «Nerds», sondern um breite Bevölkerungsschichten. Der Begriff «Volkssport» - in unseren Augen eher positiv als negativ konnotiert - weist explizit darauf hin, dass Gamen ein weit verbreitetes Kulturphänomen geworden ist, welches im Alltag vieler Menschen präsent ist. Der Vergleich mit dem Fernsehen, welcher der Beanstander selbst zieht, ist durchaus in unserem Sinn. Es ist weder schädlich und auch nichts «Schlimmes». Das bedeutet nicht, dass Gamen nicht auch Gefahren birgt. So wie viele Unterhaltungs- und Genussmittel. Wer zu viele Stunden pro Tag fern sieht, lebt nicht gesund. Wer zu viel Alkohol konsumiert, ist krank. Wer so viel am Gamen ist, dass er oder sie berufliche, schulische und/oder soziale Verpflichtungen nicht mehr wahrnehmen kann, hat ein Problem.

Im Off-Kommentar heisst es:

2. « (...) vor kurzem hat die Weltgesundheitsorganisation WHO Gamesucht erstmals als neues Krankheitsbild klassifiziert: «Gaming disorder» - zu Deutsch: Spielstörung». (2)

Dazu wird in verschiedensten Wissenschaftszweigen geforscht, so zum Beispiel in der Neuropsychologie oder auch in der Psychiatrie (Bereich Verhaltenssucht). In der neuen internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten der WHO, ICD-11, wird «Gaming disorder» als mögliche Folge von exzessivem Spielverhalten aufgeführt.

Das Thema des Films wird also bereits in der Einführung mit dem Off-Text deutlich. Unseres Erachtens ist es für die Zuschauerinnen und Zuschauer zu jeder Zeit völlig klar, dass es in diesem Film nicht um Gamen als Kulturphänomen geht, sondern um die Krankheit «Gaming disorder». Auch der Titel des Films «Game Over - Im Sog der Computerspielsucht» ist unzweideutig.

Filmautor Sören Senn zeigt in der Folge ein eindrückliches und einfühlsames Porträt eines gamesüchtigen jungen Mannes. Er geht den Fragen nach: Was hat ihn in die Sucht getrieben? Wie konnte es soweit kommen? Und vor allem: Wie findet der Protagonist, Liby, wieder aus dieser Sucht heraus? Der Film zeigt exemplarisch, was es bedeutet, wenn ein Mensch an «Gaming disorder» leidet. Er fällt durch alle Maschen und kann kein eigenständiges Leben mehr führen. An keiner Stelle suggeriert der Film, «dass alle, die Computerspiele spielen, körperlich und sozial verwahrlost» seien.

Es liegt in unserer Programmautonomie, ein Thema anhand eines Fallbeispiels zu beleuchten. Um die Thematik zu verstehen, ist es nicht nötig, im Film zu erwähnen, dass die meisten Menschen ein normales Freizeitverhalten an den Tag legen, wenn sie gamen, viel Spass damit haben, dass Gamen auch kreativ ist oder ein immer wichtigerer Wirtschaftsfaktor darstellt etc. Wir können diesen Kontext voraussetzen.

Wir sind überzeugt, dass es dem Publikum zu jeder Zeit möglich war, den Hauptprotagonisten sowie die anderen Protagonistinnen und Protagonisten (Fachleute und Bauernfamilie) des Films richtig einzuordnen. Aufgrund der vermittelten Informationen, Fakten und Meinungen war es möglich, sich ein zuverlässiges Bild über das Thema des Dokumentarfilms zu machen und sich eine eigene Meinung zu bilden.

Die **Ombudsstelle** hat sich besagte «Dok» auch noch einmal genau angeschaut und sich Ihre Kritik vor Augen gehalten. Ihre Vorwürfe beziehen wir dabei einzig auf die «Off-Kommentare» von Min. 2.56 – 3.20, also 24 Sekunden. Die ganze restliche «Dok» beschreibt feinfühlig und äusserst ehrlich die Geschichte von Liby, einem (selbst)erklärten gamesüchtigen Jugendlichen. Von Minute 3.20 bis zum Schluss wird also ein Einzelfall beschrieben und es geht in keinem Moment daraus hervor, dass «alle, die Computerspiele spielen, körperlich und sozial verwahrlost» seien.

Wir können Ihre Irritation insofern nachvollziehen, als der beschriebene Jugendliche ganz ohne Zweifel **spielsüchtig** ist, während die im Off-Kommentar erwähnte Weltgesundheitsorganisation WHO von «**Krankheit**» spricht. Im allgemeinen Verständnis geht eine «Krankheit» weniger weit als eine «Sucht», und deshalb wurde die durch die WHO verfügte Definition des übermässigen Spielens als Krankheit denn auch von vielen Experten kritisiert. Es bestünde die Gefahr, dass «Kinder und Jugendliche unnötig therapiert und als spielsüchtig stigmatisiert würden oder dass übersehen werde, dass exzessives Verhalten unter Umständen durch andere schwerwiegende Krankheiten verursacht werde».

Wenn Sie jemandem einen Vorwurf machen könnten, dann der WHO, die das übermässige Gamen mit ihrer Qualifikation als Krankheit von Anfang an verteufelt, womit also auch jede/r dritte von vier

Jugendlichen in der Schweiz als krank bezeichnet werden müsste – was zugegebenermassen übertrieben wirkt.

Die «Dok»-Verantwortlichen haben aber in keiner Art und Weise das Sachgerechtigkeitsgebot verletzt, so dass wir Ihre Beanstandung ablehnen müssen.

Sollten Sie von der Möglichkeit einer Beschwerde an die Unabhängige Beschwerdeinstanz für Radio- und Fernsehen (UBI) Gebrauch machen wollen, orientieren wir Sie in der beigelegten Rechtsbelehrung darüber.

Mit freundlichen Grüssen

Ombudsstelle SRG.D