

Pit Wahl / Ulrike Lehmkuhl (Hg.)



Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten

V&R



Beiträge zur Individualpsychologie

Band 40: Pit Wahl/Ulrike Lehmkuhl (Hg.)
Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten

Pit Wahl/Ulrike Lehmkuhl (Hg.)

Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten

Vandenhoeck & Ruprecht

Mit 10 Abbildungen und 2 Tabellen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-647-45021-6

Umschlagabbildung: © phloxii/shutterstock

© 2014, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen/
Vandenhoeck & Ruprecht LLC, Bristol, CT, U.S.A.
www.v-r.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Printed in Germany.

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen

Druck und Bindung: ☉ Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Vorwort	7
 Reinhard Plassmann Von der Bindungsstörung bis zum Bildschirmtrauma. Wie Kinder sich in virtuellen Welten verändern	 15
 Gerd Lehmkuhl, Dirk Alfer, Christiane Kürschner und Jan Frölich Virtuelle Welten und psychische Entwicklung	 34
 Gisela Gandras »Second life«: Wie im Internet eine neue Kreation der eigenen Existenz gelingen soll	 60
 Andrea Heyder Kein geschützter Raum – nirgends? Abstinenz in Zeiten globaler Vernetzung	 82
 Annegret Garschagen Blockst du noch oder likest du schon? Adler und Facebook – eine Reise in die Welt der sozialen Netzwerke und die Konsequenzen für (psychosoziale) Beratungsangebote	 103
 Damaris Sander »Ein Zimmer für mich allein«: Die Arbeit am seelischen Innenraum in einer psychoanalytischen Behandlung	 125
 Gitta Binder-Klinsing Kinderkriegen heute: Von der Virtualität zur Machbarkeit?	 151

Manfred Gehringer	
Liebe in den Zeiten der unendlichen Freiheit	181
Rasa Bieliauskaite, Petra Neu und Anna Peter	
Können wir nah und entfernt zugleich sein? Erfahrungen mit einem litauisch-deutschen Skype-Supervisionsprojekt	196
Rasa Bieliauskaite, Petra Neu and Anna Peter	
Can we be close and distant at the same time? Skype-supervision: Experiences of a Lithuanian-German project	211
Barbara Jaeger und Carola Furck	
Neue Medien und Psychoanalyse – Fluch und Chance	225
Gerd Lehmkuhl und Holger Kirsch	
Brauchen die Alfred-Adler-Institute Forschung für ihre zukünftige Entwicklung?	245
Jürgen Hardt	
Psychotherapie unter Herrschaft des Man – Subjekt und Beziehung in der Internettherapie	253
Anna Kirschnek und Sandra Vates	
Erleben von Jugendlichen, Eltern und Lehrern in und mit medialen Welten. Ein Projekt der Q12 des Nymphenburger Gymnasiums	271
Anna Zeller-Breitling	
»Wenn das Handy zweimal klingelt«	278
Die Autorinnen und Autoren	296
Personenverzeichnis	299
Stichwortverzeichnis	304

Vorwort

»Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten« – mit diesem Tagungsthema der Jahrestagung 2013 der DGIP in München wird der Rahmen aufgespannt für viele Fragen, die sich nicht nur generell im Zeitalter postmoderner, virtuell vernetzter Gesellschaften stellen, sondern denen auch in den Bereichen von Psychotherapie und Beratung ein möglicherweise ganz neuer Stellenwert zukommt. So stehen sich in den einschlägigen Kontexten mit den Digital Natives und den Digital Immigrants zwei Generationen gegenüber, die angesichts des unübersehbaren virtuellen Raums mit ganz neuen Kommunikations- und Verständigungs-Herausforderungen umgehen müssen. Zwar stand bereits im Jahr 2007 beim damaligen DGIP-Tagungsthema »Der phantastische Raum – Phantasie, Realität, Kreativität« der Stellenwert imaginativer Welten im Fokus, aber seinerzeit ging es vor allem darum, das Spannungsfeld zwischen Vorstellungen und Wirklichkeit, zwischen der Dynamik und der Gestaltungskraft von Wünschen, Hoffnungen, Fiktionen und Zielen, zwischen Möglichkeits- und Wirklichkeitsräumen auszuloten. Sechs Jahre später wird nun spezifischer gefragt: In welcher Beziehung stehen seelische Wirklichkeiten und virtuelle Welten zueinander? Wie bildet sich die eine Dimension in der anderen ab? Wie lassen sich real existierende Wirklichkeitsräume und Vorstellungs- bzw. Möglichkeitsräume aufeinander beziehen, wie beeinflussen sie sich wechselseitig und welche Auswirkungen haben sie auf die menschliche Psyche?

Der Tagungstitel »Seelische Wirklichkeiten in virtuellen Welten« verwendet die Begriffe Wirklichkeit und Welt gleichermaßen im Plural. Es war eine bewusste Entscheidung, das Tagungsthema so zu formulieren, denn: Wenn wir uns mit der Welt der neuen Medien und mit einer bis dato unvorstellbaren virtuellen Vernetzung beschäftigen, haben wir es mit äußerst vielfältigen und vielgestaltigen Phänomenen

zu tun. Elektronische Medien bestimmen inzwischen unseren Alltag, das eigene Befinden und unsere Beziehungen zu anderen Menschen werden durch sie verändert und teilweise neu strukturiert.

Dabei zeigt ein Blick in die Vergangenheit, dass neue Formen der Kommunikation und des (auch öffentlichen) Austausches bedeutsame Veränderungen erfahren haben. Schon die Erfindung des Buchdrucks – und somit die Möglichkeit, Informationen massenhaft und vergleichsweise schnell zu verbreiten – hatte seit der Mitte des 15. Jahrhunderts großen Einfluss auf das Leben der Menschen und ihre Art, sich miteinander zu verständigen. Auch andere Neuerungen, die im Zuge der Industrialisierung und im Rahmen der nachfolgenden naturwissenschaftlichen und technischen Weiterentwicklung an Bedeutung gewannen (Güterproduktion, Fortbewegungsmittel), veränderten das menschliche Leben und Erleben. Schließlich prägte auch die Perfektionierung der Kommunikationsmittel (z. B. Telegraphie und Telefonie) das Lebensgefühl zumindest derjenigen, die sich ihrer bedienen konnten. Aber erst die »Karriere« der elektronisch basierten Austauschmöglichkeiten hat in kürzester Zeit und massenhaft das Verhältnis der heute Lebenden zu sich selbst und ihren Mitmenschen nachhaltig geprägt. Neue Produkte und Technologien – zum Beispiel drahtlose Telefone oder leichte, transportable und internetfähige Computer – machen es aktuell möglich, sich ohne größeren Aufwand per SMS, E-Mail oder Skype fast ohne Zeitverzögerung nahezu weltweit jederzeit mit anderen in Verbindung zu setzen und auszutauschen. Diese Veränderungen haben zu einer enormen Beschleunigung des menschlichen Lebens (und Erlebens?) geführt. Mit diesem Wandel ist außerdem die Möglichkeit – und oft auch die Notwendigkeit – gegeben, eine mitunter unüberschaubar erscheinende Menge an Informationen (schnell) aufzunehmen und zu verarbeiten.

Diese Situation ist der Ausgangspunkt für viele der Fragestellungen, die in den folgenden Beiträgen der Jahrestagung der DGIP 2013 aus ganz unterschiedlichen Perspektiven und Erfahrungskontexten heraus hier diskutiert werden. Die Schriftfassungen der Vorträge werden in diesem Band in leicht modifizierter Form in der Reihenfolge abgedruckt, in der sie in München gehalten wurden. Im Folgenden sind sie rückblickend unter thematischen Gesichtspunkten neu geordnet und skizziert.

Der Psychologe und Psychotherapeut *Jürgen Hardt* – selbst kein »Adlerianer«, aber Mitglied der Deutschen Psychoanalytischen Vereinigung (DPV) und Gründungspräsident der Psychotherapeutenkammer Hessen – reflektiert und ordnet in seinem Beitrag »Psychotherapie unter Herrschaft des Man – Subjekt und Beziehung in der Internettherapie« die oben skizzierte Entwicklung in den Kontext eines kultur-, philosophie- und psychotherapiegeschichtlichen Zusammenhangs ein. Er verweist darauf, dass für psychoanalytische Therapeutinnen und Therapeuten die Virtualität immer schon ein zentrales Thema war, im Sinne der Bedeutung von Phantasien, Träumen als Schöpfung einer virtuellen Welt, Archetypen, Fiktionen, verdrängten Inhalten des Unbewussten. Dabei fragt er, ob sich seelische Wirklichkeit, Persönlichkeit, Persönlichkeitsstruktur, seelische Gesundheit oder Krankheit (hauptsächlich) über Vorstellungen und Phantasien bilden oder vor allem über reale Erfahrungen. Grundsätzlich beschreibt er, wie schon im Wechsel von der mündlichen (d. h. der personengebundenen) zur schriftlichen Überlieferung ein Verlust entsteht, der darin besteht, dass der schriftliche Text zu einem toten Text wird, weil er auf Nachfragen nicht unmittelbar reagieren kann.

Auch *Andrea Heyder* reflektiert in ihrem Beitrag »Kein geschützter Raum – nirgends? Abstinenz in Zeiten globaler Vernetzung« einige grundlegende Fragen therapeutischer Beziehungsgestaltung »im Zeitalter der nahezu unbegrenzt erscheinenden technischen Vernetzungsmöglichkeiten«. Sie untersucht die Frage, wie Psychotherapie und Psychoanalyse eine professionelle Haltung zum Umgang mit diesen Medien im Kontext ihrer Behandlungen finden können und wie sich die veränderten Kommunikationsbedingungen auf den Prozess von Übertragung und Gegenübertragung auswirken. Ausgehend von Winicotts Konzept des Übergangsraumes erläutert sie ihr Verständnis von intersubjektiver psychotherapeutischer/psychoanalytischer Behandlung und Abstinenz und hebt dabei die Bedeutung der leiblich-sinnlichen und räumlich-zeitlichen Realität der Behandlungswirklichkeit hervor. In diesem Zusammenhang warnt sie vor der erhöhten Gefahr von Abstinenz-Brüchen bei einem allzu pragmatischen Umgang mit den modernen Medien.

Reinhard Plassmann untersucht – aus dem Blickwinkel seiner kinder- und jugendpsychiatrischen klinischen Praxis – in seinem Beitrag

»Von der Bindungsstörung bis zum Bildschirmtrauma. Wie Kinder sich in virtuellen Welten verändern« die Frage, wie sich die Verfügbarkeit von und der Zugang zu verschiedenen Medien (z. B. Fernsehen, Handys und Computern) auf Kinder und Jugendliche und ihr seelisches Befinden auswirken können. Er akzentuiert dabei vor allem mögliche negative Folgen schädlichen oder gar pathologischen Mediengebrauchs. Mit Blick auf die Bedeutung möglichst sicherer und berechenbarer zwischenmenschlicher Beziehungen, die als Grundlage für das Erleben einer sicheren Bindung an relevante Bezugspersonen und damit als wichtiger Prädiktor für seelische Gesundheit gelten können, setzt er ein von ihm beschriebenes »Bildschirmtrauma« in Beziehung zu klinischen Störungsbildern, die vor allem bei bindungsgestörten Kindern und Jugendlichen zu beobachten sind.

Auch *Gerd Lehmkuhl, Dirk Alfer, Christiane Kürschner und Jan Frölich* beziehen empirische Daten in die Beschreibung und Bewertung der Problematik und in die Schilderung ihrer klinischen Erfahrungen mit ein, wobei sie aber auch die möglichen positiven Auswirkungen der neuen Kommunikationsmöglichkeiten in den Blick nehmen. Sie untersuchen in ihrem Beitrag »Virtuelle Welten und psychische Entwicklung« unter anderem, wie sich die für die Generation der »Digital Natives« schon ganz selbstverständliche Verfügbarkeit etwa von Smartphones, Computern und Internet auf die Identitätsentwicklung auswirkt und welchen Einfluss der Gebrauch der neuen digitalen Medien auf den Alltag und das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen hat. Welche Folgen haben die veränderten Kommunikationsformen für Freundschaften? Wie sehen die möglichen Nebenwirkungen hinsichtlich der körperlichen und seelischen Gesundheit der Heranwachsenden, ihrer kognitiven und schulischen Funktionsfähigkeit aus? Die Autoren diskutieren mögliche psychodynamische Ursachen und Zusammenhänge und die damit verbundenen Konsequenzen für die pädagogische und psychoanalytische Arbeit.

Annegret Garschagen hat für ihren Beitrag die Überschrift gewählt: »Blockst du noch oder likest du schon? Adler und Facebook – eine Reise in die Welt der sozialen Netzwerke und die Konsequenzen für (psycho-soziale) Beratungsangebote«. Sie untersucht vor allem die Frage, ob der in Adlers Theorie zentrale Begriff des Gemeinschaftsgefühls heute als ein eher antiquiertes, nicht mehr nützliches und in der Welt digitaler

Kommunikationssysteme überflüssiges Konzept anzusehen ist oder ob er für das Verständnis des Geschehens innerhalb sozialer Netzwerke wie etwa Facebook auch aktuell noch von Bedeutung ist. Wenngleich auch sie konzediert, dass das Internet durchaus als Medium narzisstischer Selbstdarstellung genutzt werden kann, so nennt sie doch eine ganze Reihe überzeugender Beispiele dafür, dass die elektronischen Medien sozialen Zusammenhalt durchaus fördern und festigen *können*. Dass verschiedene Formen digitaler Kommunikation auch gemeinschaftsdienlich sein können, zeigt sie an Beispielen aus ihrer Praxis als Social-Media-Bauftragte bei der Zentralen Studienberatung der Fachhochschule Münster.

Dass bei den Jahrestagungen der DGIP gerade auch der Diskussion von Fallgeschichten eine wichtige Rolle beigemessen wird, wird durch die einfühlsame und differenziert geschilderte Kasuistik im Beitrag von *Gisela Gandras* dokumentiert. Es handelt sich um den Fall einer unter sozialen Phobien leidenden Patientin, der nicht von ungefähr mit »Second life«: Wie im Internet eine neue Kreation der eigenen Existenz gelingen soll« überschrieben ist. Die zu Beginn der Behandlung 31-jährige Frau hatte sich per E-Mail um einen Termin für ein Erstgespräch bemüht – ein im Nachhinein nachvollziehbares Verhalten, da sie seit circa zwei Jahren ihre Wohnung kaum noch verlassen hatte und stattdessen ganz überwiegend in der Welt des Internets lebte, das ihr mehr und mehr zur Realität geworden war. Herausgearbeitet werden hier die spezifischen Interaktionsmuster, die sich im Rahmen dieser Behandlung herausbildeten, die therapeutische Kommunikation – all das, was die Entwicklung und den schwierigen Rückweg der Patientin in reale Lebenszusammenhänge prägte.

Einen besonderen Zugang zur Kasuistik wählt *Manfred Gehringer* in seinem Beitrag »Liebe in den Zeiten der unendlichen Freiheit«, in dem er die Darstellung eines Therapieverlaufes aus seiner ambulanten psychotherapeutischen Praxis – bei dem die zwanghafte Suche nach immer neuen (Sexual-)Partnern über das Internet eine relevante Rolle spielte – in Beziehung setzt zu zwei künstlerischen Narrativen: den Geschichten, die in den Filmen »E-Love« und »Der letzte schöne Herbsttag« erzählt werden. Gehringer untersucht vor allem die Frage, ob (Liebes-)Beziehungen, die über Internetkontaktbörsen zustande kommen, eine andere Qualität und Verlaufsgestalt aufweisen als solche, die aus natürlichen Begegnungszusammenhängen heraus entstehen.

Aber auch, wenn in diesem Beitrag seine Sympathien für die natürlichen und »klassischen« Formen von Paarbildungen unverkennbar sind, so werden auch Forschungsergebnisse vorgestellt, die belegen, dass die Vermutung, online angebaute Beziehungen seien prinzipiell oberflächlicher und weniger erfüllend, empirisch nicht bestätigt ist.

Beim Thema »virtuelle Welten« liegt es nahe, dass dieses Thema Kinder und Heranwachsende in besonderer Weise betrifft. Insofern ist es kein Zufall, dass eine ganze Reihe von Beiträgen aus den Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendpsychiatrie stammen (wie die bereits erwähnten Beiträge von Plassmann und Lehmkuhl et al.) bzw. aus dem Bereich der ambulanten analytischen Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie. Hierzu gehören die drei Falldarstellungen von *Anna Zeller-Breitling*, die sich selbst noch in der Endphase ihrer Psychotherapieausbildung befindet und somit »altersmäßig« vergleichsweise dicht an den von ihr behandelten Fällen dran ist. Mit Verweis auf einen alten Filmtitel überschreibt sie ihren Beitrag »Wenn das Handy zweimal klingelt« und stellt zunächst zwei jugendliche Patientinnen vor, die in besonderen Krisensituationen auch außerhalb der Sitzungen via SMS oder E-Mail kommunizieren wollten. Es geht hier somit um die Frage möglicher Chancen, aber auch Risiken medial-unterstützter Psychotherapie und um die Bewertung eines therapeutischen Verhaltens, das als entgegenkommendes, aber doch vorsichtiges und abgegrenztes Handeln beschrieben wird. Der dritte Fall diskutiert mögliche Konsequenzen der Verfügbarkeit von Informationen über die psychotherapeutisch Behandelnden im Netz. Frau Zeller-Breitling schildert das Verhalten der Mutter einer Patientin, die versuchte, vermeintliche Schwachstellen der Therapeutin im Internet zu ermitteln und diskreditierend einzusetzen.

Auch *Barbara Jaeger* und *Carola Furck* stellen in ihrem Beitrag »Neue Medien und Psychoanalyse – Fluch und Chance« drei Fallgeschichten vor, bei denen sich digitale Kommunikationsformen in ganz unterschiedlicher Weise als bedeutsam erwiesen. So berichten sie zum einen über zwei Therapieverläufe, bei denen aufgrund unvorhergesehener Ortswechsel die Fortführung der Behandlung durch den Einsatz der »Skype«-Technologie sichergestellt werden sollte; in einem weiteren Fall wird zum anderen die Rolle der Nutzung des Internets im Hinblick auf die Psychodynamik des Patienten und der Ausformung seiner klinischen Symptomatik und Realbeziehungen beleuchtet. Es

zeigt sich, dass die hierbei gemachten Erfahrungen ganz unterschiedlich sein können, wobei die Diskussion der Fälle unter verschiedenen psychodynamischen Gesichtspunkten wichtige neue Aspekte eröffnet.

Dass die Verwendung Neuer Medien und moderner Kommunikationstechniken nicht nur in der Patient-Therapeut-Beziehung eine wichtige Rolle spielen kann, sondern in bestimmten Fällen auch im interkollegialen Verhältnis bzw. in Supervision und Intervision sinnvoll und vielversprechend zum Einsatz kommen kann, zeigt der Beitrag »Können wir nah und entfernt zugleich sein?« von *Rasa Bieliauskaitė, Petra Neu und Anna Peter*, die ihre »Erfahrungen mit einem litauisch-deutschen Skype-Supervisionsprojekt« vorstellen. Trotz anfänglicher Bedenken hat sich dieses Projekt, das zunächst aus der Not der großen geografischen Entfernung geboren war, mehr und mehr zu einem allseits akzeptierten und für alle Beteiligten bereichernden Bestandteil internationaler Zusammenarbeit entwickelt.

Damaris Sander schildert in ihrem Beitrag »Ein Zimmer für mich allein«: Die Arbeit am seelischen Innenraum in einer psychoanalytischen Behandlung« den Verlauf einer analytischen Psychotherapie und legt dabei besonderen Wert auf die Reflexion des Übertragungs- und Gegenübertragungsgeschehens. Ihr Beitrag, den sie als ihren »Abschlussfall« im Rahmen des so genannten »Kandidatenforums« vorstellte, macht deutlich, dass jenseits des grundsätzlichen Potenzials neuer Virtualität die Bedeutung des unmittelbar gegebenen, persönlichen und geschützten therapeutischen Realraumes nicht aufgehoben werden kann.

Das Tagungsthema wird im Beitrag »Kinderkriegen heute: Von der Virtualität zur Machbarkeit?« von *Gitta Binder-Klinsing* in einer ganz besonderen Weise beleuchtet und hinterfragt. Es geht hier um die Veränderungen seelischer Wirklichkeiten im Zusammenhang mit den gegenwärtig real gegebenen Möglichkeiten der modernen Reproduktionsmedizin und um die damit aufgeworfenen Fragen: Wie verändert sich das individuelle und gesellschaftliche Bewusstsein von Menschen, die von den vielfältigen Möglichkeiten des medizinischen Fortschrittes Gebrauch machen? Welche Auswirkungen können Maßnahmen wie Samenspenden, künstliche Befruchtung, Eizellspenden – das heißt, die heute auf vielfältige Weise mögliche Entkoppelung von Sexualität und Fortpflanzung bzw. von biologischer und sozialer Elternschaft – auf die psychischen Strukturen der Beteiligten, der Erwachsenen wie auch der

Kinder, haben? Welche Rolle spielen dabei die Informations- und die Austauschmöglichkeiten via Internet? Die paradoxen und ambivalenten Wirkungen von Machbarkeit und Anwendungsmöglichkeiten neuer wissenschaftlicher Erkenntnisse auf die Psyche der beteiligten Menschen, auf ihre Intimität und ihr Liebes- und Generativitätserleben werden höchst informativ, detailreich und erkenntnisgenerierend ausgelotet.

Der Beitrag von *Gerd Lehmkuhl und Holger Kirsch* weist eher einen indirekten Bezug zum Tagungsthema auf. Die beiden Referenten greifen unter der Überschrift: »Brauchen die Alfred-Adler-Institute Wissenschaft für ihre zukünftige Entwicklung?« einen für Ausbildungsinstitute wichtigen Fokus auf und kommen am Ende ihrer Überlegungen und Thesen in jedem Fall zu einer zustimmenden Antwort.

Last but not least gab es am Ende der Jahrestagung noch ein ungewöhnliches Highlight. Waren in den zahlreichen Beiträgen zuvor die Heranwachsenden eher Objekte von Forschung und (erwachsener) Besorgnis gewesen, so wurde diese Beziehungssituation im letzten Beitrag in gewisser Weise umgedreht. Da mit dem Tagungsort der Nymphenburger Schulen in München ein Setting im schulischen Kontext bestand, war die Idee entstanden, den Schülerinnen und Schülern der Schule Raum und Zeit zur Verfügung zu stellen, um ihre Perspektive auf das Tagungsthema zu entwickeln, zu untersuchen und den Tagungsteilnehmern zu präsentieren. Unter Anleitung der Schulpsychologinnen *Anna Kirschnek und Sandra Vates*, die auch Psychologiekurse in der Oberstufe anbieten, wurde ein kleines, von Schülerinnen und Schülern der Klassen 11 und 12 konzipiertes Pilot-Projekt durchgeführt: »Erleben von Jugendlichen, Eltern und Lehrern in und mit medialen Welten. Ein Projekt der Q12 des Nymphenburger Gymnasiums«. (Mit-) Schüler, Lehrer und Eltern wurden befragt, die Antworten aufbereitet und bewertet und damit so manches (Vor-) Urteil im Hinblick auf den Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen relativiert.

Wir wünschen all denjenigen, die an der Tagung teilgenommen haben, mit diesem Band eine gute »Nachlese«, und denjenigen, die nicht dabei waren, aber Interesse an diesem höchst vielschichtigen und eminent zukunftssträchtigen Themenspektrum haben, viele neue und anregende Erkenntnisse.

Pit Wahl und Ulrike Lehmkuhl

Reinhard Plassmann

Von der Bindungsstörung bis zum Bildschirmtrauma¹

Wie Kinder sich in virtuellen Welten verändern

Emotional development in virtual worlds

Electronic screen media such as television, computers and video game consoles have to a large extent replaced the natural living human environment – and most evidently the world of children and teenagers in a measurable way. This impact is the result not only of the ubiquitous presence of screen media but also of the differing properties of the programs, which display a toxic potential that varies from case to case. It appears prudent, therefore, to classify electronic media as invasive or non-invasive according to their toxic potential. It is now possible to describe the clinical results of these cataclysmic changes in the lives of children and teenagers with a fair degree of precision even from a psychoanalytical perspective. The consequences in the form of educational and psychotherapeutic actions can be derived directly from these findings.

Zusammenfassung

Die elektronischen Bildschirmmedien, also Fernseher, Computer, Spielkonsolen etc. haben nachgewiesenerweise in sehr großem Umfang die natürliche, lebendige Lebenswelt ersetzt, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen. Dies resultiert nicht nur aus der Allpräsenz von Bildschirmmedien, sondern auch aus den Eigenschaften der Programme, die ein außerordentlich unterschiedliches toxisches Potenzial aufweisen. Es erscheint deshalb sinnvoll, die Bildschirmmedien nach ihrer toxischen Potenz in invasive und nichtinvasive Medien zu differenzieren. Die klinischen Folgen dieser Umwälzung im Leben der Kinder und Jugendlichen lassen sich mittlerweile recht präzise beschreiben, auch unter psychoanalytischem Aspekt. Aus den Befunden leiten sich direkte pädagogische und psychotherapeutische Handlungskonsequenzen ab.

1 Dieser Beitrag wurde veröffentlicht in: Plassmann, R. (2013). Seelische Entwicklung in virtuellen Welten. Forum der Psychoanalyse, 29, 27–41, und wird hier in leicht veränderter Form mit freundlicher Genehmigung von Springer Science + Business Media abgedruckt.

Warum über Bildschirmmedien sprechen?

Warum gibt es eine zunehmende Beschäftigung mit Bildschirmmedien und mit virtuellen Objekten? Für mich persönlich gibt es einen fachlichen und einen emotionalen Grund. Der fachliche ist die Beobachtung, wie viele der jugendlichen und erwachsenen Patientinnen und Patienten, die sich bei uns zur stationären Psychotherapie anmelden, angeben, dass sie in ihrem Alltag mehr in der künstlichen Welt der Bildschirme leben als in der lebendigen Wirklichkeit.

Wir sehen ferner bei den Kindern und Jugendlichen in verschiedenen Erscheinungsformen schwere Störungen im Bindungssystem und in der Selbstregulation. Jüngere Kinder wissen nicht, was Spielen ist, sie sitzen zwischen Spielzeug, das sie stereotyp, wie Automaten, hin und her bewegen, ohne dass eine kreative Spielphantasie entstände. Die Erwartung, dass ein Erwachsener mit ihnen Verbindung aufnehmen und man sich wechselseitig zu einer gemeinsamen Spielphantasie anregen könnte, kommt schon gar nicht mehr auf. Die Kinder kennen das nicht.

Wir sehen auch Kinder in emotionaler und vegetativer Dauererregung, getrieben in ihren Bewegungen und sprunghaft in ihrer Aufmerksamkeit, Kinder also mit schweren Störungen in der Emotionsregulation. Was sie nicht kennen, ist, dass Erwachsene ihren Zustand wahrnehmen, mit ihnen Kontakt aufnehmen und gemeinsam mit ihnen ein Gespräch und eine Beschäftigung finden, in der sich das Kind beruhigen kann. Solche Kinder kennen nur, dass sie alleine mit ihren Emotionen sind.

Wieder andere Kinder reagieren auf bestimmte Trigger sexueller oder gewalttätiger Art mit einem Identitätswechsel. Sie bekommen dann merkwürdig dunkle Stimmen, sprechen und benehmen sich wie Figuren aus einem Horrorfilm.

Anderen Kindern ist das Mentalisieren ihrer Emotionen, vor allem ihrer negativen Emotionen, etwas gänzlich Unvertrautes. Ein negativer Affekt, vielleicht von Neid, Eifersucht, Kränkung, kann weder benannt, noch durchdacht und eingeordnet, noch planvoll als seelische Energie genutzt werden, sondern muss durch Handlung auf ein äußeres Objekt gerichtet, abgeführt und ausgestoßen werden. Häufig ist das der eigene Körper im selbstverletzenden Verhalten. Der eigene Körper wird wie ein äußeres, fremdes Objekt benutzt.

Nun liegt zumindest die Frage auf der Hand, wie es solchen Kindern

und Jugendlichen bekommen wird, wenn sie den größten Teil ihrer Zeit mit nichtmenschlichen Kontakten, also mit Bildschirmen verbringen, so wie es mittlerweile die Norm ist. Sind das nicht Kinder, die gerade das Gegenteil brauchen, nämlich das lebendige Gegenüber, mit dem sie eine Verbindung aufnehmen können?

Meinen persönlichen Grund, mich mit der Welt der Bildschirme zu beschäftigen, will ich ebenfalls nicht verschweigen. Ich schätze den gleichsam zivilen Teil der digitalen Medien sehr, beispielsweise das unendliche Wissen, was mir das Web bereithält. Mir sind aber die industrielle Produktion von Pseudoobjekten und deren eindringendes Wesen widerwärtig. Man weiß, dass die Bildschirmmedien auf Erwachsene anders wirken als auf Kinder, es mag also der kindliche Teil meiner Person sein, der derartig aversiv reagiert, er tut das allerdings mit meiner vollen Sympathie und Zustimmung.

Die Ausgangsfrage meiner Überlegungen ist also, wie das psychische System des Menschen, insbesondere das emotionale System auf die Virtualisierung der Objektwelt reagiert. Sind Bildschirme im Stande, menschliche Bindungen zu ersetzen? Die Beschäftigung mit dieser Frage ist so alt wie die Psychoanalyse. Ich erinnere an die Studie von Victor Tausk, einem Analytiker der ersten Generation, der 1919 seine Studie *Beeinflussungsapparate* veröffentlichte (Tausk, 1919/2008), weil die Phantasien seiner Patienten die moderne Welt auf erstaunliche Weise vorwegnahmen.

Ich schlage nun folgenden Streifzug durch die Thematik vor: Wir können als Erstes den Raum betrachten, den die Bildschirmmedien im gegenwärtigen Leben der Kinder und Jugendlichen einnehmen. Es haben hier enorme Verschiebungen stattgefunden.

Dann sollten wir einige Folgen davon auf die seelische Entwicklung der Kinder und Jugendlichen betrachten und uns im Schlussteil meines Beitrages schließlich einigen praktischen und realisierbaren Konsequenzen zuwenden.

Die Ausgangssituation

Die digitalen, virtuellen Bildschirmmedien haben Veränderungen im Lebensalltag bewirkt, die man mit einer Völkerwanderung vergleichen

kann. Die größten Veränderungen betreffen die Kinder und Jugendlichen und gerade bei ihnen sind die Auswirkungen der Digitalisierung des eigenen Lebens am ausgeprägtesten.

Die verdrängende Wirkung der digitalen Medien auf die lebendige Welt geht hauptsächlich von drei Bereichen aus: dem Fernsehen, den Computerspielen und den sozialen Onlinenetzwerken. Alle drei Bereiche sind von ihren kommerziellen Produzenten so konzipiert worden, dass sie ständigen Kontakt verlangen und bieten. Beim Fernsehen ist das noch am geringsten ausgeprägt, weil es nicht interaktiv ist. Der kindliche Zuschauer wird nicht Mitglied und Bestandteil der virtuellen Welt, er bleibt Konsument. Ganz anders bei den Computerspielen, wie World of Warcraft (WOW) oder bei den sozialen Onlinenetzwerken.

WOW ist so konzipiert, dass das Spiel niemals still steht. Der Benutzer verliert den Anschluss mit jeder Stunde, in der er sich abschaltet, auch den Anschluss an seine so genannte Gilde, zu der er in der virtuellen Realität gehört. Sich aus dem Computerspiel abmelden und sei es nur, um zu schlafen, bedeutet, den Anschluss an eine zunehmend wichtiger werdende soziale Gruppe, nämlich die virtuelle Gilde, zu verlieren, weshalb gerade die Ehrgeizigen und die Tüchtigen unter den Kindern versuchen, in dieser virtuellen Realität erfolgreich zu sein, mit der Folge, dass diese Kinder aus der lebendigen Welt verschwinden (Frölich u. Lehmkuhl, 2012).

Bei den sozialen Onlinenetzwerken zeigt sich dieses Konstruktionsmerkmal, Zugehörigkeit nur bei Dauerpräsenz zu bieten, ebenfalls deutlich. Von allen vernetzten Kontaktpersonen gehen permanent Informationen, Einladungen, Fragen, jedenfalls virtuelle soziale Aktivitäten aus. Das natürlichste soziale Bedürfnis der Kinder und Jugendlichen, einer Gruppe anzugehören, in sie integriert zu sein, wird durch das soziale Onlinenetzwerk von der lebendigen Welt in die virtuelle gelenkt, die Kinder glauben, wenn sie nicht auf Facebook oder einer anderen sozialen Plattform ständig präsent wären, so verlören sie den Anschluss. Das digitale Medium wirkt verdrängend auf die lebendige Welt.

Ich halte es deshalb für notwendig, die digitalen Medien zu unterteilen in einen invasiven und einen nichtinvasiven Teil. Der nichtinvasive Teil ist so konzipiert, dass er sich benutzen und kontrollieren *lässt*, er stellt sich zur Verfügung. Wikipedia wäre ein gutes Beispiel. Eine Wikipedia-Sucht kommt praktisch nicht vor. Der invasive Teil der Medien

ist hingegen daraufhin konstruiert, den Benutzer zu kontrollieren, eine maximale Sogwirkung aufzubauen und die lebendigen Beziehungen zu verdrängen. World of Warcraft wäre hierfür ein Beispiel.

Die Medienforschung

Die aktuelle Medienforschung hat ein gewaltiges Volumen, sie kann uns vor allem quantitative Daten liefern, beispielsweise über die Dauer des Medienkonsums oder über die Verbreitung von Endgeräten. Komplexe psychische Vorgänge sind mit den Mitteln der gegenwärtigen Medienforschung aber noch unzureichend messbar, beispielsweise die Entstehung mediogener Bindungsstörungen. Hier besteht wissenschaftlicher Nachholbedarf.

Eine weitere Schwäche der Medienforschung liegt in der sehr auffälligen Neigung, die *grauen Herren* wegzulassen, um ein Gleichnis aus Michael Endes Buch »Momo« zu verwenden (Ende, 2009). Die Inhalte des Fernsehens, die Konstruktion der Online-Spiele und der digitalen Netzwerke scheinen irgendwie da zu sein ohne ein Woher. Sie haben aber ein Woher. Sie sind Produkte einer Industrie und haben einen kommerziellen Zweck zu erfüllen. Die Konstrukteure, also die Hersteller von Fernsehwerbung, Computerspielen und digitalen sozialen Netzwerken legen natürlich ihre Ziele, die sie in ihre Produkte einprogrammieren, nicht offen. Der Nutzer ist Objekt einer *industriellen Aktivität*, während die Medienforschung davon auszugehen scheint, dass all dies nur aus dem Spieltrieb irgendwelcher »Nerds« entstanden wäre. Hier steht dringend eine Ergänzung und Korrektur der aktuellen Medienforschung an. Sie muss die Produkte und ihre Produzenten untersuchen, nicht nur die Konsumenten.

Befunde: Die Völkerwanderung

Zunächst einige quantitative Ergebnisse der neueren Medienkonsumforschung, beginnend beim *Fernsehkonsum in Deutschland und den USA*: Der Fernsehkonsum in Deutschland (siehe Abbildung 1) hat sich von 1970 bis 2003 über die gesamte Bevölkerung gerechnet von 110 Minu-

ten auf etwa 220 Minuten pro Tag ungefähr verdoppelt. Erwachsene haben gegenwärtig einen durchschnittlichen täglichen Fernsehkonsum von vier Stunden. Auf meinen Alltag angewandt hieße das: die gesamte Zeit zwischen nach Hause kommen und zu Bett gehen.

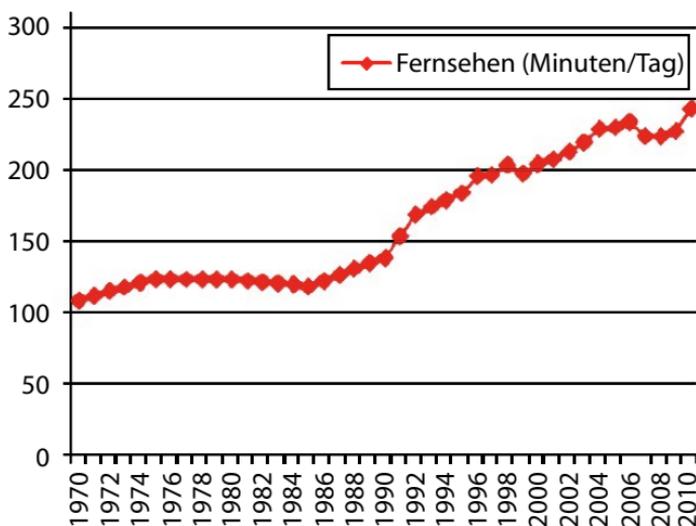


Abbildung 1: Fernsehkonsum in Deutschland (van Eimeren u. Ridder, 2001; van Eimeren u. Frees, 2010)

Eine große Studie in den USA (Christakis, Zimmerman, DiGiuseppe u. McCarty, 2004) ergab, dass amerikanische Kinder im Alter von 1,8 Jahren durchschnittlich 2,2 Stunden täglich fernsehen, im Alter von 3,8 Jahren sind es durchschnittlich 3,6 Stunden. Die Studie ergab übrigens auch, dass die Fernsehdauer dieser kleinen Kinder in direktem Zusammenhang stand mit der späteren Entwicklung eines Aufmerksamkeits-Defizit-Syndroms. In Deutschland liegt die Fernsehdauer der kleinen Kinder noch niedriger, im Vorschulalter bei durchschnittlich siebzig Minuten pro Tag, bei den Grundschulern sind es circa 1,5 Stunden (Feierabend u. Klingler, 2004). In der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen ist normaler Bildschirmkonsum unter zwei Stunden pro Tag mittlerweile die krasse Ausnahme.

Ein amerikanischer Abiturient (Highschoolabsolvent) hat mit 18 Jahren etwa 13.000 Stunden in der Schule verbracht und 25.000 Stunden vor dem Bildschirm, also mit Fernsehprogrammen und Videofilmen.

Zur Fernsehzeit addiert sich noch die an Spielekonsolen verbrachte Zeit. Amerikanische Kinder zwischen zwei und 17 Jahren verbringen durchschnittlich eine weitere Stunde pro Tag vor Spielekonsolen (Gentile, Lynch, Linder u. Walsh, 2004). Die Kinder bevorzugen eindeutig die aggressivsten Videospiele, die zu bekommen sind. Am beliebtesten sind die verbotenen Programme, 53 % der Zehn- bis Zwölfjährigen bevorzugen diese Programme, bei den 13- bis 14-Jährigen sind es noch mehr (67 %). Es wäre falsch, hier noch von Spielen zu sprechen. Das 1993 zuerst auf den Markt gekommene Spiel »Doom« wird vom amerikanischen Militär als Trainingsprogramm verwendet, um den Soldaten das Töten des Gegners beizubringen (Anderson u. Dill, 2000).

Zu den Nutzungszeiten von sozialen Onlinenetzwerken ist die Studie von Pea et al. (2012) aufschlussreich. Die Forschergruppe der Stanford-University hat für diese Studie circa 3.500 junge Leserinnen des Magazins *Discovery Girl* zwischen acht und zwölf Jahren in allen fünfzig Staaten der USA befragt. Die Auswahl kann als repräsentativ angesehen werden. Im Durchschnitt betrug die Zeit in sozialen Onlinemedien 6,9 Stunden pro Tag. Diese extreme Abwanderung der Mädchen in den virtuellen Raum hatte starken Einfluss auf die sozialen Beziehungen, sie schrumpften auf zwei Stunden täglich. Je mehr lebendige Beziehungen noch vorhanden waren, desto erfolgreicher, normaler und integrierter fühlten sich die Mädchen. Dagegen waren für die Hälfte der befragten Mädchen mit den Online-Kontakten negative Gefühle verknüpft. Die Befunde stammen nicht aus einer extremen Randgruppe, sondern beschreiben normale amerikanische Mädchen.

Spitzer (2012b) stellt fest, dass dieses Schrumpfen der lebendigen, sozialen Kontakte durch die Onlinenetzwerke nur bei Kindern zu beobachten ist, die Facebook-Freunde gingen bei ihnen *auf Kosten* der realen Freunde. Bei Erwachsenen hingegen geschieht die Facebook-Nutzung im Sinne einer Erweiterung dessen, was diese Menschen in sozialer Hinsicht ohnehin tun: Sie hatten Freunde und Bekannte in der realen Welt und nutzten Facebook zur Kommunikation mit ihnen.

Seelische Entwicklung in virtuellen Welten

Man könnte nun die Wirkung von Bildschirmen auf insbesondere die kindliche Psyche als eine Art Gift betrachten, analog zum Nikotin und würde dann nach den schädlichen Wirkungen dieses Giftes suchen. Ich schlage vor, die Frage anders zu stellen: Was können Bildschirme und was können sie nicht? Insbesondere: Können Bildschirme menschliche Bindungen ersetzen? Die Befunde sprechen eine eindeutige Sprache: Sie können es nicht. Bildschirme haben nicht die Fähigkeit, sichere Bindungen zu Menschen zu ersetzen, die aber die kindliche Psyche so notwendig braucht wie Essen und Trinken. Lassen Sie uns näher betrachten, woran das liegt. Unsere Aufmerksamkeit richtet sich also auf die *Beziehung* zwischen Konsument und Bildschirm.

Internetsucht

Invasive Bildschirmmedien, wie das bereits erwähnte World of Warcraft, haben sehr extreme Suchtpotenzen. Männliche WOW-Spieler kommen im Durchschnitt auf nahezu vier Stunden tägliche Spielzeit (Rehbein u. Borchers, 2009).

WOW weist den höchsten Anteil jugendlicher abhängiger Spieler und die längste Spielzeit gegenüber den anderen genutzten Spielen auf (Frölich u. Lehmkuhl, 2012). Je höher die emotionale Vorbelastung der Jugendlichen ist, desto anfälliger werden sie, dem Suchtpotenzial dieses Spiels zu verfallen. Traumatische Erfahrung von Jugendlichen durch schwere elterliche Gewalt beispielsweise erhöhten das Suchterkrankungsrisiko um das Dreifache. Internetsucht wird in der Regel ein Desaster nicht nur im Leben der Jugendlichen, sondern auch in ihren Familien auslösen. Die Jugendlichen verteidigen den Zugang zum Bildschirm verbal und körperlich hoch aggressiv. Frölich und Lehmkuhl (2012) beschreiben den Fall eines Jugendlichen, der mit psychiatrischer Zwangseinweisung vom Bildschirm getrennt werden musste.

Mittlerweile wird der Begriff »Binge Viewing« verwendet, also *Fernsehen bis zum Umfallen*. In den USA sollen nach neueren Daten ungefähr die Hälfte der Bevölkerung in diesem Stil fernsehen (Spitzer, 2013).

Der Zusammenhang zwischen dem Ersatz einer lebendigen Welt durch eine virtuelle und ADHS liegt auf der Hand und wird auch beforscht (Stolz u. Häntzschel, 2010; Christakis et al., 2004). Bei Computerspielern wurde eine signifikante Verringerung des Tiefschlafanteiles und eine Zunahme der oberflächlichen Schlafstadien festgestellt, eine Folge hiervon ist ein permanent erhöhter Erregungslevel am Tage (Dworak, Schierl, Bruns u. Strüder, 2007). Männliche Jugendliche mit erhöhten Werten für Computerspielabhängigkeit sind drei Mal häufiger von ADHS betroffen als normale Adoleszenten (Rehbein u. Borchers, 2009). Damit ist nicht gesagt, dass Bildschirmkonsum die einzige Ursache von ADHS wäre, aber er ist ein sehr wirksamer Verschlechterungsfaktor.

Lernstörungen: Als höchster Risikofaktor für schlechte Schulleistungen gilt der Konsum von Mediengewalt, also von aggressiven Medien (Bushman u. Bonacci, 2002; Frölich u. Lehmkuhl, 2012).

Zu mediogenen Lernstörungen drückt sich Spitzer sehr eindeutig aus: »Bis zu einem Alter von zwei bis drei Jahren können Kinder von Bildschirmen und Lautsprechern nichts lernen. Säuglinge brauchen den sozialen Kontakt und eine Stimulation über alle Sinne. Weil in den Vereinigten Staaten die Kinder im Alter von durchschnittlich neun Monaten beginnen, fernzusehen und im Vorschulalter im Durchschnitt 1,5 Stunden am Tag Medien ausgesetzt sind, hat das Trommelfeuer der Werbung unter anderem zur Folge, dass ein Kind beim Eintritt in die Schule mehr als 200 Markennamen kennt. Etwa 65 % der Werbung, die an Kinder gerichtet ist, gilt Nahrungsmitteln, die wiederum zu 100 % ungesund sind. Die Folge ist eine epidemieartige Zunahme von Fettleibigkeit und sogar Altersdiabetes bei Kindern und Jugendlichen« (Spitzer, 2010, S. 8).

Was nach Spitzers (2003) Einschätzung also gelernt wird, sind die manipulativen Medieninhalte, während die Schulleistungen parallel zum Ausmaß des Medienkonsums schlechter werden (siehe auch Ennemoser, 2003a, 2003b; Gentile et al., 2004; Shin, 2004; Hancox, Milne u. Poulton, 2005).

In Südkorea ist seit einigen Jahren bei jungen Erwachsenen immer häufiger ein Zustand mit Gedächtnis-, Aufmerksamkeits- und Konzentrationsstörungen sowie emotionaler Verflachung und allgemeiner Abstumpfung als Folge von intensiver Nutzung digitaler Informations-

technik aufgefallen. Die südkoreanischen Ärzte bezeichnen dies mittlerweile als digitale Demenz, ein Begriff, der an Deutlichkeit nichts zu wünschen übrig lässt (Spitzer, 2012c).

Die Hauptaufmerksamkeit möchte ich nun den weniger beachteten, weil komplexeren mediogenen Störungen zuwenden, den Vorgängen im Bindungssystem und in der Emotionsregulation.

Der Verlust der psychosexuellen Latenzzeit

Die französische Psychoanalytikerin Florence Guignard (2011) beschreibt, dass Kinder-Analytiker übereinstimmend beobachten, wie die psychosexuelle Latenzzeit in der heutigen Gesellschaft rapide verschwindet. Diese Latenzzeit ist, wie wir wissen, keineswegs eine Episode des seelischen Stillstandes, sondern eine Zeit intensiver seelischer Reifungsschritte. Nach den Turbulenzen der ödipalen Phase können Kinder unter den Bedingungen eines gewissen Reizschutzes in Bezug auf sexuelle Stimuli die Überwindung des Ödipuskomplexes leisten und verinnerlichen. Sie lernen den Generationsunterschied, den Geschlechtsunterschied, das Inzesttabu. Dies hat sich radikal dadurch geändert, dass die Kinder in der virtuellen Realität beliebigen Zugang zu sexuellen Stimuli aller Art haben. Es gibt keinerlei funktionierende Zugangsbeschränkung zu pornografischen, sodomistischen, perversen sexuellen Darstellungen. In einer Studie gab ein Sechstel der Kinder ab acht Jahren an, dass bei ihnen im Internet durch Gewalt- oder Pornografiedarstellungen massive Ängste ausgelöst worden seien (mpfs, 2008). Was bislang an Sexuellem weit weg, in kleinbürgerlicher Prüderie zweifellos viel zu weit weg war, ist nun zu nah, zweifellos viel zu nah. Florence Guignard schreibt: »Es gibt kein Abkühlen mehr von triebbezogenen Manifestationen bei Kindern im Alter zwischen sechs und zwölf Jahren – anstatt dass sie ihre Sexualtriebe auf sublimierte Aktivitäten umlenken, sind sie ebenso erregbar, [sic] wie Drei- bis Fünfjährige in ihrer ödipalen Phase – und gleichzeitig imitieren sie, wann immer möglich, die Haltung und das Sexualeben von pubertierenden Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen« (Guignard, 2011, S. 76).

Wir können also damit rechnen, dass durch die Virtualisierung des Lebens und die damit verbundene Überstimulierung die infantile Sexua-

lität der Kinder erhalten bleibt und die erwachsene Sexualität nicht in einem inneren Entwicklungsprozess erworben, sondern eher imitiert wird.

In der Klinik beobachten wir bei den präpubertären Mädchen eine Erotisierung der Kinderkleidung. Die Kinder tragen solche Kleidungsstücke, mit denen eine erwachsene Frau, wenn sie es möchte, ihre körperliche Attraktivität unterstreichen kann. Die Kinder kaufen sich diese Kleidung aber natürlich nicht selbst, sondern werden von Müttern und Vätern damit ausgestattet.

Diese Erotisierung der Kindheit lässt sich auch in manchen Mangas, extrem verbreiteten, ursprünglich aus Japan stammenden Comics für Kinder und Jugendliche, beobachten. Verhalten, Aussehen und Erlebnisse der kindlichen Gestalten sind extrem sexualisiert.

Die Virtualisierung der Persönlichkeit

Die Entwicklung einer Identität beruht, wie uns die Kinderanalyse, die Neurobiologie und die eigene Erfahrung lehren, darauf, dass wir lebendige Erfahrungen in einer lebendigen Welt mit unserem Körper, unseren Emotionen und unserem Bewusstsein machen (Fonagy, Gergely, Jurist u. Target, 2002). Real ist für Kinder das, was im Umgang mit lebendigen Objekten gespürt, gefühlt und gedacht wird. Erlebnisse mit virtuellen Objekten behalten hingegen einen virtuellen Charakter, der Erlebnisschatz der eigenen Person wird virtuell. Es macht einen Unterschied, ob ein Kind mit dem eigenen Körper und den eigenen Sinnen die Welt erfährt oder Trickfilmfiguren dabei zuschaut, wie sie die Welt erfahren. Die psychischen Repräsentanzen werden zu Pseudorepräsentanzen von Pseudoobjekten, die lebendigen Repräsentanzen werden durch ein Universum virtueller, überwiegend visueller Bilder ersetzt (Guignard, 2011). Diese Virtualisierung der eigenen Person hinterlässt ein schales Leeregefühl, eine Sehnsucht nach Erlebnissen, die sich lebendig anfühlen, und fördert die Bereitschaft, insbesondere bei Jugendlichen, sich mit lebensgefährlichen Risiken solche Stimuli zu verschaffen. »If life gets boring, risk it.«