

Claus Braun

Gruppenheimat im Cyberspace?

Digitale Medien, Suchtgefährdung, Online-Therapie

Vortrag am Berliner Institut für Gruppenanalyse BIG 19. 6. 2009

Neben dem engen Bereich des unmittelbar Erfahrbaren bezogen wir bis vor kurzem unser gesamtes Wissen über die Gesellschaft und die Welt aus lediglich zu rezipierenden Massenmedien wie Druckerzeugnissen, Radio, Fernsehen (Luhmann). Mit der Verbreitung des Computers und der *computer mediated communication* über das Internet, mit den digitalen Medien insgesamt konstituiert sich eine neue virtuelle Wirklichkeit, die unseren Alltag durchsetzt und die oft verführerisch schön und technisch elegant und oft auch bedrohlich erscheint.

Verführerisch ist die neue virtuelle Wirklichkeit durch die Aussicht auf Glück, das wie Freud schon sagte durch die fortschreitende Naturbeherrschung und über die neugewonnene Verfügung über Raum und Zeit entsteht (vgl. Freud 1930, 444 ff.): von zuhause aus habe ich Zugriff auf das Wissen der Welt, von zuhause aus kann ich mit wem auch immer auf diesem Planeten kommunizieren – vorausgesetzt, ich und die Anderen können uns einen leistungsfähigen Computer, kompatible Software, einen Internetprovider und einen ausreichend schnellen Datenanschluss leisten.

Besonders attraktiv erscheinen uns die neuen virtuellen Welten, wenn wir die Möglichkeit haben, aktiv verändernd auf sie einzuwirken und in Simulationen von Wirklichkeit einzutreten, wie sie z. B. schon ein einfaches Schreibprogramm darstellt. Einige hier werden sich noch an die große Faszination erinnern, die eines der ersten zugänglichen

Computerspiele auslöste: ein „Tennispiel“, bei dem ein Lichtpunkt mit dem Cursor über den Bildschirm bewegt werden konnte! Simulationen von Wirklichkeit, als „Modellrechnungen“ im weiteren Sinne bestimmen heute viele Bereiche unseres Lebens von allerlei Umfragen und Hochrechnungen bis zum CAD und den heutigen interaktiven 3-D-Simulationen.

Kinder und Jugendliche erleben mit dem Computer gleichzeitig eine Erweiterung und Einengung ihres Phantasieraums. Mit der Erforschung der Computertechnik und der digitalen Welten erwerben sie Know How und Inhalte, mit denen sie sich der alleinigen Kontrolle und Führung durch die Erzieher möglicherweise entziehen können. Über Chaträume und Multi-User-Spiele sind Jugendliche heute in der Lage, sich weltweit mit Gleichgesinnten welchen Alters auch immer in Verbindung zu setzen. Die eigene Identität wird eng verbunden mit dem Besitz des neuesten Grafikprogramms oder Handys. Der Verlust des Zugangs zum virtuellen Beziehungsnetz ist identitätsbedrohend.

Die virtuelle Wirklichkeit wirkt auch *bedrohlich* ins reale Leben zurück über unsere zunehmende Abhängigkeit vom Funktionieren der Computer. Sie bedroht uns auch, weil der eigene Computer und das Zusammenwirken der weltweit über das World Wide Web vernetzten Computer von undurchschaubaren legalen und kriminellen Mächten verändert werden kann (Viren, Trojaner, Online-Durchsuchungen) und wir selbst unter den undurchschaubaren Einfluss falscher Informationen kommen können. Der gegenwärtige Umgang mit den digitalen Medien in China oder im Iran belegt dies eindrucksvoll.

Was subjektiv als Bedrohung und Faszination erlebt wird, ist objektiv verbunden mit dem Prozess der Globalisierung, der als „postmoderner

Zeitgeist“ tiefgreifenden Einfluss auf die persönliche Identitätsentwicklung nimmt.

Postmoderne Identitäten

Persönlichkeitsentwicklung ist ein Vorgang, der sich entlang der Internalisierung von Interaktionserfahrungen und als allmählicher Aufbau eines intrapsychischen Kommunikationsraumes vollzieht. Die „Bausteine“ der Individualisierung entnehmen wir zunehmend pluralisierten Identitätsangeboten, die über die Medien angeboten werden.

Wie Honneth (2002) vor einiger Zeit darlegte, verschiebt sich das Persönlichkeitsideal gesellschaftlich und auch innerhalb der Psychoanalyse. Der Reifezustand eines Objekts bemisst sich heute nicht mehr so sehr an seinen Fähigkeiten der Bedürfnis- und Umweltkontrolle, also insgesamt an der Ich-Stärke, sondern an seinen Fähigkeiten, sich für möglichst viele „lebendige“ Seiten der eigenen Person zu öffnen.

In der Moderne etabliert sich dabei das Individuum als Zentrum und als das letztendlich Wirkliche. Kollektive und Gesellschaft haben ihre metaphysische Substanz und Wirklichkeit verloren, der Kult der Vorfahren wurde ersetzt durch die Verherrlichung von Kindheit und Jugend. Heute kennt kaum jemand mehr seine Familiengeschichte.

An die Stelle der Kultivierung von und dem Respekt vor den Traditionen ist die Moderne charakterisiert durch das Bedürfnis nach individueller Originalität und nach permanenter Innovation. Die Natur hat als "Mutter" abgedankt. Die Grenze zwischen „natürlich“ und „künstlich“ ist fundamental in Frage gestellt, was mit der Tatsache korrespondiert, dass es nun der Mensch ist, der die Natur schützt wie ein Problemkind. Das

Eingebettetsein des Menschen in die Natur ist vorbei. Damit ist auch die Seele des Menschen gewissermaßen extra naturam.

„Postmodern“ zu sein bedeutet, dass man den Meta-Erzählungen keinen Glauben mehr schenken kann. Die *Heterogenität* ist die Grunderfahrung der postmodernen Lebenswelt. Die persönliche Identität des Subjekts erweist sich nicht als Einheit, sondern als Diversität von Identitäten: sie muss „vielheitsfähig“ (Welsch) sein, damit sie den normativen Ansprüchen des postmodernen Alltags gewachsen ist.

Postmoderne Vernunft zeichnet sich durch Pluralität aus. Das heißt, ihr Wesensmerkmal ist die Ungebundenheit, die Grundlosigkeit, dass sie sich auf nichts zurückführen lässt und an keine allgemein verbindlichen ethischen oder moralischen Grenzen mehr stößt. „Anything goes!“ ist das Credo der Postmoderne, demgegenüber die postsäkulare Forderung nach Rückbesinnung auf religiöse Sinnstiftungsfunktionen (Habermas) eigentümlich unwirklich erscheint.

Das Selbst in der Postmoderne

Die Attraktion der postmodernen Welt findet sich in den grenzenlosen Möglichkeiten des Marktes und der von ihm propagierten ständigen Erneuerung. Sie findet sich auch in der Möglichkeit, immer neue Identitäten anzunehmen und wieder abzulegen und sein Leben mit der endlosen Jagd nach immer intensiveren Gefühlserlebnissen und immer aufregenderen Erfahrungen zu verbringen (vgl. Bauman 1999).

Es handelt sich bei dieser Lebenshaltung um eine bestimmte Art der Objektsuche: das Objekt wird weniger erstrebt, um es zu besitzen, sondern um von ihm besessen zu werden - als ein neuer Job, als eine neue Liebe, als neues Auto, als nächster Urlaub. Die Werbung lebt

davon, uns Dinge anzupreisen, deren Attraktivität in ihrem Versprechen auf Verwandlung äußerer Umstände und innerer Zustände liegt.

Die ständige Suche nach dem „Verwandlungsobjekt“, als das nach Bollas (1997; Hoven-Buchholz 2005) die Mutter als ungedacht-unbewusste Erinnerung in uns eingeschrieben ist, *entäußert* sich in der postmodernen Lebenshaltung, während sie vorher sinngeladen *verinnerlicht* und gewissermaßen „verewigt“ war.

Konnte C. G. Jung (1954) noch schreiben: “. . . die Erkenntnis des Selbst ist . . . mit dem Gefühl der Zeitlosigkeit, der 'Ewigkeit' oder Unsterblichkeit verbunden“ (§ 1567), so nehmen wir das Selbst heute eher als *Organisator* einer Entwicklungsbewegung wahr, die lebenslang vor sich geht und die in der Entwicklung unserer kognitiven, kreativen und kommunikativen Fähigkeiten ihren Ausdruck findet.

Das ich-strukturelle Dilemma der Postmoderne besteht darin, dass der zu sich selbst gekommene nachmetaphysische Mensch sich auf höchstem strukturellen Niveau bewegen müsste, um seine eigene Ethik entsprechend der M. Kleinschen „depressiven Position“ zu entwickeln und zu vertreten - während sich empirisch die ich-strukturellen und Mentalisierungsdefizite zu verbreiten scheinen, die vor allem zu einer Unfähigkeit führen, sich in andere einzufühlen und einzudenken.

Jean Knox (2005) verweist in ihrer Arbeit „Sex, shame and the transcendent function“ darauf, dass mit der vorherrschenden psychischen Störung der Postmoderne, dem Borderline-Syndrom, eine Regression zu frühen Funktionsebenen des Selbst und besonders auf den Äquivalenzmodus des Denkens stattfindet.

Die transzendente, d. h. reflektierende Funktion, mit der ein Teil der Psyche herausfinden könnte, was ein anderer Teil gerade erlebt, wird

defensiv gehemmt und gelähmt. Indem die gesunde psychische Entwicklung durch frühe Erfahrungen verzerrt oder behindert wurde, stellen sich Fantasien eher in den Dienst der Abwehr und hemmen die reflexiven Funktionen.

Wie das Denken im Äquivalenzmodus auch bei Erwachsenen in der Postmoderne um sich greift, lässt sich am Beispiel der intimsten menschlichen Begegnung in der Sexualität zeigen. Lieben, Begehren und Leidenschaft werden oft nicht mehr in einem symbolischen Raum reflektiert, sondern uncodiert im Äquivalenzmodus erlebt – als Beispiel seien die *Love Parades* in der realen und Pornografie und sexuelle Interaktionen in der virtuellen Welt des Internet genannt.

Ergebnis ist ein Prozess der *neosexuellen Dispersion* (Siegusch) der liebevollen und zärtlichen Strebungen, in dem die Individuen zwar vernetzt und unterhaltsam zerstreut, aber auch entwurzelt und anonymisiert werden und in dem vorwiegend aus narzisstischer Selbsterfindung erotische Befriedigung gezogen wird. Dem steht nicht entgegen, dass die neosexuellen Fantasien auch Versuche darstellen, psychische Hindernisse und Konflikte zu überwinden, die sich aus den zugrundeliegenden Mentalisierungsdefiziten ergeben.

Der flexible, bindungslose, unabhängige Mensch erscheint in der Postmoderne als der *freie Mensch*. Verlangt wird eine innere Ortlosigkeit und Mobilität, die mit Fortschritt und Freiheit und letztendlich mit *Vernunft* gleichgesetzt wird.

Die „ontologische Bodenlosigkeit“ der Postmoderne erfordert *individuelle* Begrenzungsleistungen, für die es kaum bekannte Muster gibt, weil sich die subjektiven Bezüge zu Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

ständig verändern: komplementär zur Neuerungsrate wächst zugleich die Veraltensrate (vgl. Keupp 1999).

Damit verändert sich der Charakter der Zeit: gemachte Erfahrungen werden oft als „Kreativitätsblockaden“ wahrgenommen. Insgesamt verschwindet die Vergangenheit in der Gesellschaft zu Gunsten der Gegenwart (vgl. Dornes 1993, 561 ff).

Zu befürchten ist dabei ein tendenzielles Absterben der reflektierten Innenwelt des Menschen: wer unfähig ist, positive Erinnerungen zu bewahren, kann auch kein Bild von Zukünftigem entwerfen, weshalb Beziehungen oft auf den Augenblick fixiert und nur zum momentanen Erleben emotional aufgeladen werden.

In der Mobilität entstehen neue netzwerkartige soziale Beziehungsmuster, in denen nun Verortung und Beheimatung gesucht wird, um die Nomadisierung des modernen Lebens bewältigen zu können. Die emotionalen Bedingungen der modernen Arbeitsorganisation und einer Arbeitsethik, die völlig auf die Gegenwart und ihre Erfordernisse fokussiert, beleben und verstärken diese Sehnsucht, insbesondere auch die allgegenwärtige Drohung, nichts "aus sich machen zu können", d. h. ohne Identität über Arbeit ins soziale Abseits zu fallen (vgl. Keupp 1999, S.11).

Wie stark das Bedürfnis nach überörtlicher sozialer Vernetzung ist, zeigt das Wachstum der privaten Internet-Tagebücher: jede Sekunde entsteht irgendwo auf der Welt ein neues Internet-Tagebuch. Zusammengenommen ergibt das 75.000 neue Web-Tagebücher täglich, in denen Menschen dem Internet ihre Gedanken, Gefühle, Fotos oder Videos anvertrauen. (vgl. Tagesspiegel 2006).

Virtuelle Gruppen im Internet können als *soziales Medium* eine "Bleibe" im weltweiten Netz sichern. Sie bieten Orte der unverbindlichen Zugehörigkeit, wo die realen Orte und Sicherheit spendenden Beziehungen unsicher geworden sind und nicht selbst beeinflussten Veränderungen unterliegen (vgl. Franke 2005).

Ich sehe die Datenbanken, Suchmaschinen und Chaträume der Welt des Cyberspace unter anderem als Versuche, diese Entwicklungen zu kompensieren.

Darüber hinaus verstärken aus den eingeschränkten Bindungsfähigkeiten entstehende Enttäuschungen am realen Objekt die Suche nach *virtuellen* Objekten als Zielen von Sehnsucht und Begehren.

Medien als *virtuelle Objekte*

Medien sind Technologien, mit denen man räumliche und zeitliche Distanzen überwinden kann. Freud erklärte die *Schrift* zum ersten Medium der Absenz, zur „Sprache der Abwesenden“ (vgl. Freud 1930, S. 450). Auch Computer und Internet sind Technologien der Absenz: wir sehen Bilder von Menschen und Gegenständen, die nicht da sind, wir hören Stimmen ohne zugehörige Körper.

Die "Medien der Absenz" können Libido, Begierde und Begehren Gestalt annehmen lassen und wie das Schreiben und Empfangen von Briefen helfen, den Schmerz der Abwesenheit zu lindern.

Anders als ein Brief ist der Computer nicht Werkzeug des Schreibens und Recherchierens alleine, er eignet sich mehr als andere Medien dazu, zum *idealen virtuellen Objekt* zu werden, das uns einerseits vor dem direkten, unmittelbaren Umgang mit dem Anderen schützt, ihn uns andererseits aber nahe bringt, wenn wir in der Ferne sind.

Der *Computer als virtuelles Objekt* verändert die Form der Wahrnehmung: die gewöhnlich scharf gezogene Grenze, die das Belebte und Unbelebte unterscheidet, beginnt zu verschwimmen (vgl. Fellmeth 2004, S. 150). Computer und Internet bilden einen quasi „psychotischen Raum“ aus, in dem die Wunschvorstellungen über den Realitätssinn dominieren können (vgl. Glasmacher 1999). Deshalb ist das Erlernen der kritischen Reflexion der Form der dort gemachten Erfahrungen unerlässlich.

Nach Luhmann (vgl. Khurana 1998) ist neben dem Medium selbst besonders die *Form* des Vermittelten als Gegenstück des medialen Substrats zu untersuchen. .

So übermittelt z. B. Sprache nicht einfach Information, sondern *meine* Sprache ist ein lautliches Medium, das *meiner* Weltauffassung oder *meiner* Kultur Form gibt, indem sie bestimmte Kategorien abbildet und andere nicht.

Medien sind konstitutive Faktoren von Selbst, Gesellschaft und Kultur überhaupt. Medium und die von ihnen hervorgebrachten Formen der Information und Kommunikation sind keine Entitäten, sondern Differenzen, die vom Beobachter gemacht werden (vgl. Krämer 1998). Mein Bewusstsein meiner Selbst als mentaler "Innenraum" wird konstituiert und aufrechterhalten in der Kommunikation mit anderen – und immer häufiger vermittelt durch Medien. Computer und Internet gestalten diesen intermediären Raum mit.

Die amerikanische Computersociologin und Psychoanalytikerin Sherry Turkle (MIT) untersuchte, wie Denken und Fühlen von Mitgliedern virtueller Spiel-Gemeinschaften verändert wird, die mit parallelen Identitäten und parallelen Lebenswelten umgehen.

Typischerweise wird das reale Leben für diese Spieler ein "Fenster unter vielen" (vgl. Fellmeth 2004, S. 151), es gewinnt den Charakter eines Teilobjekts. Die „Fenster“ auf dem Bildschirm sind zu Metaphern des personalen Selbst geworden, die darauf verweisen, dass dieses Selbst ein multiples, dezentriertes System wird, das in vielen Welten existieren und viele Rollen gleichzeitig spielen kann.

Internet als *Umweltmutter*

Während nach Winnicott in der frühkindlichen Welt die *Objektmutter* die akuten Bedürfnisse des Kindes befriedigen oder deren Befriedigung verweigern kann, so ist die *Umweltmutter* die aktiv pflegende, Zärtlichkeit gebende und beruhigende Seite der Mutterimago.

Der jederzeit und weltweit mögliche Zugriff auf alle gespeicherten Ressourcen des Internet, die Permanenz der Datenbanken selbst und die unverwechselbare Adresse des eigenen und aller andern Computer lassen das Internet als jederzeit erreichbare, Schutz und Fürsorge gewährende Umweltmutter erscheinen. Weltweit habe ich beruhigenden und passwort- oder PIN-geschützten Zugang zu meiner elektronischen Post, meinen persönlichen Daten, meinem elektronisch gespeicherten geistigen Besitz. Weltweit kann ich kommunizieren und wichtige Aktionen auslösen wie z. B. eine Banküberweisung oder die Sperrung meiner Kreditkarte, wenn sie gestohlen wird.

In positiver Übertragung auf die vermeintlich mütterliche Seite des Internet vertraue ich der „sichere Datenübertragung“ und akzeptiere die „harmlose“ Speicherungen der Daten aller meiner Aktionen im Netz.

Die Schattenseite dieser Überwachung (gerade bei Nachbarn erlebt, die mit der Forderung von mehreren tausend Euro für „illegale“ Musikdownloads des minderjährigen Sohnes konfrontiert wurden) blenden wir als „individuelles Schicksal“ nach Möglichkeit aus.

Der Cyberspace als *Übergangsraum*

Die Erfahrung, die durch Computer und Netzwerke erzeugt wird, kann als ein „*psychologischer Raum*“ betrachtet werden. Wenn die Benutzer ihren Computer einschalten, ein Programm aufrufen, eine E-Mail schreiben, oder sich einloggen in ihren Onlineservice fühlen sie sich oft so, als ob sie einen "Platz" oder einen "Raum" betreten (vgl. Suler 2005). Viele User beschreiben ihre Erfahrung im World Wide Web als "Reisen" oder "irgendwo hingegen". Raummetaphern wie „Welten“ oder „Gebiete“ sind weit verbreitet, um Online-Aktivitäten zu beschreiben.

Auf einer tieferen Ebene beschreiben die User oft das Gefühl, der Computer sei eine Erweiterung ihres Geistes oder ihrer Persönlichkeit. Sie erleben den Computer als Medium, das ihre Vorlieben, Gewohnheiten und Interessen widerspiegelt. Computer und Cyberspace können eine Art von "Übergangsraum" (Winicott) werden, eine Erweiterung der intrapsychischen Welt des Individuums.

Im realen Leben kann das Kind in der emotionalen Sicherheit des Übergangsraums in die symbolische Vermittlung der Realität eintreten, die sich in der Triangulierung vollendet (vgl. Neubaur 2002).

Auch das Internet kann wie ein Übergangsraum erlebt werden: als eine intermediäre Zone zwischen dem Selbst und Anderen, in der man sich ebenfalls „gehalten“ und „nicht-verlassen“ fühlt. Es scheint so, als ob Begegnung und Beziehung auch in der virtuellen Welt stattfinden könne. Ein Objekt in der virtuellen Welt ist etwas, das angeklickt werden und in Erscheinung treten kann. Wegen der prinzipiellen Unverbundenheit der Objekte im Cyberspace können aber nur scheinbare und flüchtige, jederzeit wegzuklickende Verbindungen entstehen. Ein Triangulierung,

die Etablierung eines stabilen Triangular Space, den wir für unerlässlich halten für die Entwicklung der „depressiven Position“, wird dort nicht wirklich und intersubjektiv aufgebaut werden können.

Übertragung im Cyberspace

Wenn der Cyberspace als eine Erweiterung des eigenen Geistes und als Übergangsraum zwischen dem Selbst und Anderen erlebt wird, können verschiedenste Fantasien und Übertragungsreaktionen auf diesen Raum und in diesen Raum projiziert werden.

Die Berücksichtigung von Übertragungen ist besonders wichtig für das Verstehen von Online-Beziehungen. Weil die Erfahrung der anderen Person oft sehr beschränkt ist z. B. auf eine Textmeldung, gibt es die Tendenz beim Internet-User, alle möglichen Wünsche, Fantasien und Ängste auf die verborgene Figur am anderen Ende des Cyberspace zu richten.

Das Gefühl des Vermischtseins des eigenen Geistes mit dem Anderer kann diesen Übertragungsprozess reflektieren. Manche User beschreiben auch ein Gefühl des Vermischtseins mit dem eigenen Computer selbst, der z. B. einen Namen bekommt. Besonders die Tatsache, dass Computer *vage* wie ein menschliches Gegenüber reagieren können, macht sie zu anziehenden Übertragungsobjekten.

Narzisstische Allmacht im Internet

Ist das ich-strukturelle Niveau beeinträchtigt, so werden im Cyberspace regressive Fantasien über Macht, Prominenz, Sex und narzisstische Belohnungen als quasi real erlebt. Dies wird dadurch erleichtert, dass der Computer oft als menschlich und andere Personen als etwas weniger menschlich erlebt werden, woraus sich eine Enthemmung von

sexuellem und aggressivem Ausagieren ergeben kann. Der Cyberspace eignet sich wegen der omnipotenten Manipulationsmöglichkeiten besonders für Übertragungen narzisstischer aggressiver Impulse, die z. B. von Internetspielen wie „World of Warcraft“ systematisch genutzt werden.

Das Internet als Möglichkeitsraum

Ich-strukturelle Reife vorausgesetzt, bietet das Internet die Möglichkeit, die eigene Identität in variierenden Auseinandersetzungen mit der Identität Anderer zu erkunden.

Reflektierte Online-Beziehungen sind solche, in denen realisiert wird, dass alles, was wir vom Gegenüber durch dieses Medium hindurch wahrnehmen, zwangsläufig nur vage vom Gegenüber und hauptsächlich durch unsere Übertragung geformt ist.

Netzbeziehungen sind also in erster Linie spielerische Als-ob-Beziehungen, in denen die Realität zunächst suspendiert ist.

Bleibt die Beziehung nicht im virtuellen Raum und kommt eine reale Begegnung zu Stande, so wird oft versucht, die über das Computermedium aufgebaute und vom eigenen Ich-Ideal und den eigenen Mentalisierungsgegebenheiten geprägte Übertragungs-Beziehung Wirklichkeit werden zu lassen. Man glaubt, von allen Wünschen und Bedürfnissen des Gegenübers zu wissen.

Wenn nicht realisiert wird, dass der Internetkontakt wegen der fehlenden Triangulierungsmöglichkeit im Übergangsraum ein "falsches Bild" vom Gegenüber erzeugt hat und dass man sich überhaupt erst kennen lernen muss, dann ist Enttäuschung wahrscheinlich.

Das Internet als Heimat

Wir beheimaten uns an Orten, an denen wir uns auf Dauer niederzulassen beabsichtigen und mit denen sich unsere aktuellen Beziehungen und unsere Beziehungserinnerungen verbinden. Dort sind wir zuhause.

Im Internet ist dieser Ort vor allem eine eigene Homepage, vielleicht auch die Homepage einer der Gruppen, denen wir angehören. Immer mehr persönliche Archive werden auf Servern im Internet abgelegt, persönliche Erfahrungen werden über Weblogs mitgeteilt, in Blogs schriftlich oder über Chats verbal diskutiert.

Internet als Gruppenheimat

Nach Schaffung der technischen Voraussetzungen verbreiten sich heute soziale Netzwerke rasant.

Eine Sonderform der sozialen Netzwerke sind Online-Spiele, an denen sich zahlreiche Mitspieler beteiligen können. Häufig handelt es sich um Kampf- oder Geschicklichkeitsspiele mit eingebauten Zielen oder Levels, die erkämpft oder erworben werden müssen.

Das Multiplayer-Spiel Second Life (SL) nimmt insofern eine Sonderstellung ein, als es eine ausschließlich von den Benutzern selbst gestaltete virtuelle 3-D-Welt ist, in der Menschen durch Avatare interagieren, konstruieren, spielen, Handel treiben. SL ist die Plattform für die soziale Interaktion verschiedenster Communities, die über Chatfunktionen vertraulich oder öffentlich miteinander kommunizieren können. Die soziale Wertschätzung wird über Gruppenbildung, Freundschaften schließen und Abspielen von Animationen (Gesten, Ausrufe, Geschenke) ausgedrückt. Die Avatare tragen individuelle Namen und sind individuell gestaltet. Die Benutzer erweitern das Spiel permanent durch neue selbst gestaltete Gegenstände. Es gibt

kostenfreie und kostenpflichtige Accounts. Nur mit den Letzteren kann Land gekauft werden, auf dem dauerhaft Landschaften gestaltet und Gebäude errichtet werden können. Der Betreiber gibt keinerlei Regeln vor, so dass in jeder Region eigene Regeln gelten können.

Ich lade Sie jetzt ein zu einem Erkundungsgang in diese „Welt“. Mein Avatar heißt Honore Oh, in seinem Profil tritt er als „Researcher in SL“ auf. Seine Aufgabe war es, „Residents in SL“ über einen zu verteilenden Notizzettel zu fragen, ob sie bereit wären, einen Fragebogen über ihre Erfahrungen in SL auszufüllen und über eine E-Mail-Funktion an den Forscher zu schicken. Die Antworten eines der Befragten werden unten mitgeteilt.

Danach: Ergebnisse einer Untersuchung über Internetsucht und Internetsuchtgefährdung.

Danach: Folien zur Online-Therapie

Schluss

Literatur zum Thema

Bauman, S. (1999): Unbehagen in der Postmoderne. Hamburg, HIS Verlagsgesellschaft

Benjamin, J. (2002): Der Schatten des Anderen. Frankfurt, Stroemfeld/Nexus

Bollas, Chr. (1997): Der Schatten des Objekts. Stuttgart, Klett-Cotta

Buchholz, M. B. (11/2005): Psycho-News-Letter Nr. 37

Buchholz, M. B., Gödde, G. (Hg.) (2005): Macht und Dynamik des Unbewussten Bd. I. Gießen, Psychosozial-Verlag

Dornes, M. (1993): Das Verschwinden der Vergangenheit. In: *Psyche* 53, 6, 530-571

Dornes, M. (2004): Über Mentalisierung. Affektregulierung und die Entwicklung des Selbst. In: *Forum Psychoanal* 20, 175-199

DPV (2001): Indikation und Wirksamkeit. Informationsschrift

Fellmeth, R. (2004): Ins Netz gegangen. In: Hantel-Quitmann/Kastner 2004, 143-154

Franke, Chr. (2005): Gruppenmatrix und World Wide Web – Herausforderungen an die Gruppentherapie in Zeiten des Internet. *Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik* 41, 1, 23-39 ff

Früchtl, J. (2001): Übermensch, Supermänner, Cyborgs. In: *Sonderheft Merkur* 9/10, 55. Jg.

Giegerich, W. (2005): "The End of Meaning and the Birth of Man: An Essay about the State Reached in the History of Consciousness and an Analysis of C. G. Jung's Psychology Project." *J. of Jungian Theory and Practice* Vol.6, No.1, 1-66

Glasmacher, Chr. (1999): Risse in der Mediengesellschaft. In: *Psychologie heute* 06/1999, 58 ff.

Hantel-Quitmann, W., Kastner, P. (Hg) (2004): Der globalisierte Mensch. Giessen, Psychosozial-Verlag

Hanzig-Bätzing, E. , Bätzing, W. (2005): Entgrenze Welten. Die Verdrängung des Menschen. Zürich, Rotpunktverlag

Honneth, A. (2000): Das Andere der Gerechtigkeit. Frankfurt a. M. , Suhrkamp

Honneth, A. (2002): Objektbeziehungstheorie und postmoderne Identität. Über das vermeintliche Veralten der Psychoanalyse. *Psyche* 54, 11, 1087-1108

Hoven-Buchholz, K. (2005): Id, Idiom, Selbst und Form. Das Unbewusste bei Christopher Bollas. In: Buchholz, M. B., Götde, G. (Hg.)(2005), 596-626

Jung, C. G. (1954): Über die Auferstehung. GW 18/II, 742--747. Olten, Freiburg, Walter 1981

Keupp, H. (1999): Postmoderne Identitäten. Vortrag am 9. /10. 9. 1999 an der Universität Köln im Rahmen der Tagung „Die Grammatik urbanen Zusammenlebens“

Keupp, H. u. a. (2002): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek, Rowohlt

Khurana, Th. (1998): Was ist ein Medium? in: Über Medien. Geistes- und naturwissenschaftliche Perspektiven. FU Berlin

Knox, J. (2005): Sex, shame and the transcendent function the function of fantasy in self development. *J. of Analytical Psychology* 50,5,617-639

Krämer, S. (1998): Form als Vollzug oder: Was gewinnen wir mit Niklas Luhmanns Unterscheidung von Medium und Form? in: Rechtshistorisches Journal 17, 558-573

Martin, R. (2005): „Psychotherapie im Internet aus psychoanalytischer Sicht“. Vortrag beim Hessischen Psychotherapeutentag am 4. 11. 2005

Sigusch, V. (2001): Über gegenwärtige Transformationen der kulturellen Geschlechts- und Sexualformen. In: Bohleber, W., Drews, S. (Hg.) (2001) 264-278

Strauß, B., Geyer, M. (Hg)(2006): Psychotherapie in Zeiten der Globalisierung. Göttingen, V & R

Suler, J. (2005): The Psychology of Cyberspace. Internetveröffentlichung: www.rider.edu/suler/psycyber/psycyber.html

Tagesspiegel 13. 2. 2006: Jede Sekunde ein neuer Internet-Blog (Kurt Sagatz).

Weidenfeld, U. (2006): Nicht die Liebe zählt. Tagesspiegel 3. 3. 2006