

Heft 50
Oktober 2017
25. Jahrgang

FORUM

Supervision

Konsum – Gesellschaft – Arbeit

Annemarie Bauer
Sarah Baumann
Volker Dieringer
Hans-Peter Griewatz
Kai-Uwe Hellmann
Tina Heitmann
Manuela Roth-Vormann
Wolfgang Schmidbauer
Volker Jörn Walpuski

Onlinezeitschrift für Beratungswissenschaft und Supervision: „FoRuM Supervision“
Konsum – Gesellschaft – Arbeit
(Heft 50)
25. Jahrgang

Herausgegeben von

Prof. Dr. Frank Austermann
Prof. Dr. Katharina Gröning
Angelica Lehmenkühler-Leuschner

Redaktion

Petra Beielstein
Heike Friesel-Wark
Hans-Peter Griewatz
Angelo Schmidt

Kontakt

Zentrum für wissenschaftliche Weiterbildung an der Universität Bielefeld e. V. (ZWW)
Weiterbildender Masterstudiengang "Supervision und Beratung"
z. Hd. Frau Prof. Dr. Katharina Gröning
Postfach 100131
33501 Bielefeld
E-Mail: onlinezeitschrift.supervision@uni-bielefeld.de
Homepage: <http://www.beratungundsupervision.de>

ISSN 2199-6334



Oktober 2017, Universität Bielefeld

Wolfgang Schmidbauer

Eine Stütze der manischen Abwehr

Konsum und Adoleszenz

Zusammenfassung

Der Autor untersucht anhand biographischer Beispiele zu fassen, wie sich die rasanten Veränderungen der optischen Medien auf die Phantasietätigkeit während der Adoleszenz auswirken. Neben der enormen Zunahme kaum vermeidbarer Vergleiche des Selbstbildes mit medial vermittelten Bildern verändern auch die Bildschirmspiele die Möglichkeiten, sich von narzisstischen und ödipalen Phantasien zu distanzieren. Das mediale Angebot prägt die unbewussten Strukturen. Es entsteht ein Zwischenreich, das nicht mehr Tagtraum, aber noch nicht Wirklichkeit ist und in dem ein kultureller Druck entsteht, das eigene Selbstbild zu manipulieren, z. B. durch Anorexie, Tattoos, kosmetische Eingriffe, Bildbearbeitung und Postings in den sozialen Medien. Diese Manipulationen dienen einer manischen Abwehr, deren Instabilität die Gefahr einer Depression steigert.

So frisch und gleichzeitig radikal wie in der Adoleszenz sehen wir uns und die Welt nie wieder. Sie hat darauf gewartet, von uns erkannt zu werden, erobert, in ihren Verzweigungen erforscht. Sie betrübt in ihrem Leid, ihren Mängeln – und sie schreit danach, besser gemacht zu werden. Das adoleszente Ich ist grenzenlos, von sich selbst berauscht und wenig fähig, sich vorzustellen, auch einmal so zu resignieren, wie das die Erwachsenen tun, welche die Macht in Händen halten.

Während der Kindheit und mehr noch in der Adoleszenz schützt etwas wie ein privater Wahn, eine unrealistische, märchenhafte Überzeugung von Macht und Unverwundbarkeit die Psyche. Bereits Freud beschreibt „seine Majestät das Ich“ und die vielfältigen „Hilfskonstruktionen“, mit denen es sich erhöht und festigt. Heinz Kohut hat dieses seelische Gebilde das grandiose Selbst genannt. Da es vor allem um einen Prozess und weniger um eine Struktur geht, ziehe ich im Folgenden den Ausdruck „manische Abwehr“ vor. Sie dient dazu, die seelischen Grundtatsachen von Verletzlichkeit, Grenze, Schmerz und Angst zu neutralisieren.

Die psychoanalytisch fassbaren Wirkungen der Konsumgesellschaft auf die Psyche hängen mit dieser Abwehr eng zusammen. Sowohl auf der individuellen wie auf der kollektiven Ebene dient Konsum dazu, Kränkung und Verletzlichkeit teils abzuwehren, teils zu kompensieren. Der Übergang von gutartigen zu bösartigen Formen der manischen Abwehr ist graduell.

Bescheidenheit ist kein Thema der Adoleszenz. Angesichts der geringen Möglichkeiten, an irgendeinen der Schalthebel zu kommen, die Erwachsene im Griff haben, muss der Geist nach dem Großen, Ganzen, Umfassenden greifen, das er nie so gut packen kann wie jetzt.

Die Selbst-Entdeckung des Adoleszenten wird zu einer inneren Bewegung gegen die frühen, idealisierten Bilder der Eltern, die während der Kindheit aufgenommen wurden, um der Psyche während ihrer Entwicklung Halt zu geben. Für den Sohn vereinfacht es das Leben als Kind, wenn er den Vater bewundert, seinen Schutz sucht und sich mit ihm identifiziert. So gewinnt er Sicherheit und lernt schneller als auf jedem anderen Weg, seine kindlichen Aufgaben zu bewältigen.

Das adoleszente Ich hingegen entdeckt die Schwächen des Vaters oder der Mutter. Es beschließt, sie ganz bestimmt nicht zu übernehmen. Es entdeckt die Unvollkommenheiten, die Ungerechtigkeiten, den Widerspruch zwischen schönen Worten und dem, was die Schönredner wirklich tun.

Selbstsichere Eltern behalten ihr Wohlwollen, wenn ihre Kinder in der Pubertät sie kritisieren. Sie verhandeln mit den Jugendlichen und einigen sich. Wenn die Eltern selbst traumatisiert sind und Kränkungen nicht ertragen können, dann identifizieren sie ihr heranwachsendes, kritisches Kind als Feind und verbittern. So bleibt den Heranwachsenden nur die Wahl, ihre eigenen Aggressionen gegen sich selbst zu richten - depressiv zu werden - und den Kontakt zu den Eltern zu erhalten, oder mit diesen zu brechen. Wer weder das eine noch das andere leisten kann, greift zu potenziell destruktiven Mitteln, sich aufzuwerten, über seine Misere zu trösten, sich abzulenken und zu betäuben. Rauschdrogen werden erprobt; je nach der Trostlosigkeit der Situation des Adoleszenten kann diese Form der Distanzierung von den Eltern zur Sucht werden. Eine modernere und komplexere Variante der Betäubung sind die Computerspiele. Auch sie entfalten Abhängigkeitspotenziale.

Egoshooter-Spiele festigen die manische Abwehr. Indem jäh auftauchende Monster getötet werden, verschwindet die von ihnen in den Weg des Spielers getragene und inszenierte Angst. Je mehr dieser Monster der Spieler erledigen kann, desto erfolgreicher fühlt er sich – für kurze Zeit. Denn die Struktur der Spiele ist von beängstigender Aussagekraft, was die Chancen dieser Strategie angeht. Je länger die Spieler siegen, desto gefährlicher werden die Monster.

Der elektronische Ich-Held wird bei schlechten Spielern schon auf einem der unteren Level ausgelöscht, bei den guten weiter oben. Aber irgendwann erliegt auch der fähigste Held.

Wenn ein Jugendlicher mit guten Beziehungen und ausreichenden sozialen Erfolgen sich in eines der Ballerspiele vertieft, schadet ihm das nicht. Wenn aber ein kontaktgestörter, massiv gekränkter und sehr einsamer Jugendlicher solche Spiele

spielt, dann kann er in eine Art Rollentrance geraten. Er wird zu einer neuen Persönlichkeit, die er in Tagträumen fortsetzt und im extremen Fall zur Realität macht.

Schütteln wir nun die Abscheu vor den jugendlichen Massenmördern ab und suchen nach dem, was wir von ihnen in uns selbst wiederfinden, wie es sich eigentlich für den Analytiker gehört. Meine eigenen tagträumerischen Killer- und Kampfbilder in den fünfziger Jahren entstanden aus keinem optischen Medium. Fernsehen gab es nicht, ins Kino gingen wir nur selten. Tagtraum-Vorlagen waren zuerst die Sagenbücher: Siegfried, Dietrich von Bern, Beowulf, die in der Bibliothek meiner Mutter standen; später die Bände von Karl May, die in der Ausleihe der städtischen Bücherei zu haben waren.

Am Ballen des Zeigefingers der linken Hand erinnert mich die Narbe einer Wunde an den Kontext von Tagtraum, manischer Geste und jähem Absturz. Ich hatte meiner Mutter den Offiziers-Ehrendolch meines gefallenen Vaters abgebetzelt, den ich in einer Schublade entdeckt hatte. Er sah aus wie ein zierliches Schwert, mit einem weissen Plastik-Griff, der Narwalhorn imitierte und einer versilberten Aluminium-Scheide. Als unbequemen Hinweis auf die Ritter-Ferne meines Schwerts hatte ich das Hakenkreuz an der Parierstange mit der Laubsäge abgetrennt und so, wie ich später von einem Flohmarkthändler erfuhr, den Sammlerwert der Waffe vernichtet.

Ich lag in den fünfziger Jahren auf einer Decke hinter dem Dachbodenfenster unserer Wohnung in Passau. Hier war mein Reich, niemand störte mich. Ich las die illustrierte Sage "Herr Dietrich reitet". Das Seitengewehr lag als blankes Kleinschwert neben mir. Als ich genug gelesen hatte, packte ich das Schwert und steckte es energisch in die Scheide. Ich verfehlte ihre Öffnung. Der jähe Schmerz und das hervorquellende Blut verwandelte den Helden in ein Kind, das den Trost und das Hansaplast der Mutter suchte.

Als ich später Freud studierte und zur Lehranalyse selbst auf der Couch lag, verbanden sich diese frühen Fixierungen an Waffen mit dem Konzept des Kastrationskomplexes.

Wenn der Penis Symbol für Stärke, Leben, für die Freiheit von Sorge und Angst ist, dann bringt seine Auffälligkeit die Gefahr mit sich, ihn zu verlieren. Er ist kostbar und gefährdet, beide Qualitäten treffen den kleinen Mann schärfer als das kleine Mädchen, doppelt schärfer, weil das kleine Mädchen von Frauen umgeben ist, die ihm ähneln, der kleine Mann aber nicht.

Die Faszination durch Waffen, von Waffen bestimmte (Computer)Spiele und die mit ihnen verknüpfte Vorstellung von Stärke hängt mit der tieferen Fremdheit und damit auch Verängstigung des kleinen Mannes angesichts seiner mütterlich beherrschten frühen Welt zusammen.

Die Waffe bringt der Held nicht von Anfang an mit sich, sie muss gewonnen werden. Das ist mit dem Penis ganz ähnlich. Er ist zwar von Anfang an da, aber ob er sich im

richtigen Moment in den Phallus verwandelt, wie lange er standhält, bleibt ein Thema männlicher Ängste. Diese wurzeln im Vergleich, in der Rivalität. Wer Grund hat, sich überlegen zu fühlen, wen Stärke, Mut und Intelligenz auszeichnen, der hat weniger Grund, der gewalttätige Herrscher einer Traumwelt zu werden.

Auf verschiedenen Wegen kommen die Helden zu ihren Waffen - sie finden sie, wie Conan, in einem Grab; ziehen sie, wie Artus, aus einem Felsen, wie Siegmund aus einer Eiche; schmieden sie selbst, wie Siegfried oder erhalten sie, wie Perseus, als Geschenk einer Göttin, schneiden sie sich, wie Herakles, aus der wilden Olive. Die Waffe wird zum Symbol, sie rüstet den Arm, der sie führt, mit zusätzlicher Stärke, wie das singende Schwert von Prinz Eisenherz.

Aus der realen Harmlosigkeit meiner Person, die eine von Massenmord und krasser Dominanz geprägte Phantasiewelt umschloss und nach einigen Jahren aufgab, lässt sich auch die Frage ableiten, was denn eine solche Entwicklung ermöglicht hat – und was ihr gefährlich geworden wäre. Ich denke, dass ich meine relative Stabilität der Kränkungs- und Aggressionsverarbeitung vor allem der Zuverlässigkeit und Vernunft von Mutter und Großeltern verdanke, in denen sich eine von ziviler Sicherheit und Rechtsstaatlichkeit geprägte Umgebung spiegelte. Es war „bei uns“ seit Generationen nicht üblich, Gewalt anzuwenden.

Wenn die soziale Umgebung sich verlässlich an die Regeln eines von körperlicher Gewalt freien Umgangs hält, ist es für das Kind wichtig, dazuzugehören. Wenn es sich aber nicht auf die Erwachsenen verlassen kann, wird es auch selbst unzuverlässig. Es ist schließlich nicht einzusehen, weshalb ich auf die sofortige Lösung meiner Spannungen im Jähzorn verzichten sollte, wenn andere das auch nicht tun. Dann stelle ich mich lieber darauf ein, dass jederzeit Gewalt ausbrechen kann, und versuche, zuzuschlagen, ehe ich selbst geschlagen werde.

Es waren die Buben aus solchen Familien, die mir in der Schule Angst machten, weil ich ihnen zutraute, dass sie ungehemmt von den Rücksichten seien, die ich selbst nicht mehr lockerte. Ich sah meine Aggressionen mit den Augen meiner Mutter, der es wichtig war, keinen Anstoß zu erregen und niemanden gegen sich aufzubringen.

Aus meiner eigenen Erinnerung an aggressive Tagträume komme ich zu dem Schluss, dass die Welt, in die sie den Träumer versetzen, eine andere ist als die eines aggressiven Täters. Es muss etwas von außen in die Traumwelt greifen, um die in ihr latente Gewalt zu verwirklichen, sie an die Oberfläche des Verhaltens zu treiben.

Konsum der Bilder

Vorgefertigte Bilder haben heute eine große Macht. Lebensgefühl und Weltauffassung verändern sich, wenn eine Generation täglich viele Stunden lang mit einem kleinen Steuerungsgerät vor einem Schirm sitzt, erwünschte Bilder halten, unerwünschte

verschwinden lassen kann. Die Freude am Heldenleben in Phantasiewelten wurde bereits in meiner Kindheit von außen gereizt und gestützt. Je disziplinierender die Normierungen (hier haben Protestantismus und allgemeine Schulpflicht viel geleistet), desto grösser auch die Sehnsucht nach wilden Inseln. Sie wurde seit dem Beginn der Industrialisierung durch eine wachsende Zahl von Kolportage-Romanen befriedigt.

Auch die psychologische Analyse setzte sich bereits Anfang des letzten Jahrhunderts mit dieser geistigen Welt auseinander. Freuds Arbeit über den Tagtraum, "Der Dichter und das Phantasieren", wurde 1908 veröffentlicht. "Wenn ich am Ende eines Romankapitels den Helden bewusstlos, aus schweren Wunden blutend verlassen habe, so bin ich sicher, ihn zu Beginn des nächsten in sorgsamster Pflege und auf dem Weg der Herstellung zu finden, und wenn der erste Band mit dem Untergang des Schiffes im Seesturme geendet hat, auf dem unser Held sich befand, so bin ich sicher, zu Anfang des zweiten Bandes von seiner wunderbaren Rettung zu lesen...", sagt Freud.

Als Muster der seelischen Haltung des Helden zitiert Freud den österreichischen Dichter Anzengruber, der einen seiner Helden sagen lässt: „Es kann dir nix g'schehen“. An diesem verräterischen Zeichen der Unverwundbarkeit erkenne man unschwer ‚Seine Majestät das Ich, den Helden aller Tagträume wie aller Romane.‘ Und heute der virtuellen Welten.

Der Tagtraum ist das größte, kohärenteste Stück des menschlichen Phantasielebens, ein Beleg für die wunscherfüllenden Aspekte der seelischen Tätigkeit. Lustverzicht fällt dem Menschen schwer; er gibt Wünsche ungern auf, und wenn er es denn tun muss, sucht er, sich zu entschädigen - er schafft sich ein Doppelleben, eine zweite Existenz, in der ehrgeizige und erotische Wünsche erfüllt werden, ohne dass die Realitätsprüfung einschreitet. Das Wissen, dass das alles nicht wirklich ist, beeinträchtigt die Lust nicht, sondern gibt ihr nur eine andere Qualität. In den medialen Tagträumen von Old Shatterhand und Superman gibt es dann auch eine brave, bürgerliche Existenz, den sächsischen Schriftsteller oder den Reporter des „Globe“.

Freud findet hier ökologische Metaphern: „Die Schöpfung des seelischen Reiches der Phantasie findet ein volles Gegenstück in der Einrichtung von ‚Schonungen‘, ‚Naturschutzpark‘ dort, wo die Anforderungen des Ackerbaues, des Verkehrs und der Industrie das ursprüngliche Gesicht der Erde rasch bis zur Unkenntlichkeit zu verändern drohen... Alles darf darin wuchern und wachsen, wie es will, auch das Nutzlose, selbst das Schädliche.“

Wenn ich mich an meine eigenen Tagträume während der ersten Gymnasialklassen erinnere, sehe ich heute amüsiert, wieviel von dem Helfer-Thema, das mich später so beschäftigt hat, hier vorweggenommen und ins Grandiose verzerrt ist. Auf meinem recht weiten Schulweg pflegte ich, nachdem der Vormittag mit seinen sechs Schulstunden überstanden war, das Rad nach Hause zu schieben und zu träumen. Ich

war meist damit beschäftigt, mir auszumalen, wie ich die Helden, die ich aus Abenteuerromanen oder Sagen kennengelernt hatte, aus Gefahren errettete.

Ich war stärker als sie und ihnen überlegen, ihr Helfer und Beschützer, was den angenehmen Nebeneffekt hatte, dass ich sie auf diese Weise als Freunde gewann, was nicht gelungen wäre, wenn ich meiner Rivalität freien Lauf gelassen hätte. Das passte natürlich zu meiner Rolle in der Familie - ich war der Kleinste, der jüngere Bruder, strebte also danach, die Großen gleichzeitig zu übertreffen und versöhnlich zu stimmen.

Nun ist es für einen Elfjährigen nicht ganz einfach, heroischen Männern aus Gefahren zu helfen, mit denen diese nicht fertig werden. Mir gelang das durch meine Ausrüstung, mit deren Komposition ich viele Stunden verbrachte und durch meine Unverwundbarkeit, die ich dem Siegfried der Heldensage abgeschaut, aber erheblich verbessert hatte; ich hatte nämlich keine verwundbaren Stellen. Waffen beschäftigten mich sehr; unter anderem verfügte ich über ein Wunderschwert, das schärfer war als alle anderen Waffen, und über eine unscheinbare Pistole, aus der ich Atombomben abschießen konnte.

So war es kein Wunder, dass ich meine Freunde Winnetou, Old Shatterhand oder Dietrich von Bern ständig aus Umzingelungen übermächtiger Feinde retten konnte, denen sie zu erliegen drohten. Es bereitete diesem unverwundbaren Ritter, der in seinen ausgewaschenen Manchesterhosen die Straße entlang trödelte, keinerlei Probleme, einen Feind nach dem anderen mit seinem Diamantschwert entzweizuhauen oder, wenn es schneller gehen musste, sie schockweise mit einer Granate aus meiner Zauberpistole zu erledigen.

Diese Tagtraumwelt entstand zwischen acht und neun Jahren; sie löste sich unmerklich auf, als ich etwa fünfzehn Jahre alt war und entdeckte, dass ich denken konnte. Natürlich hatte ich schon lange gedacht, aber ich wusste nicht, dass ich dachte. Damals begann ich, in meinen Mußestunden Aphorismen und Gedichte zu verfassen, deren Pathos mich heute beschämt. Die manische Abwehr formierte sich neu und rückte näher an konkretisierbare Entwürfe: nicht mehr der Held in der Prarie, sondern der Dichter, dessen Werk ihm Ansehen verschafft.

Ich erinnere mich, dass ich später manchmal versuchte, mich in den früheren Tagtraumzustand zu versetzen, etwa nachts, wenn ich nicht einschlafen konnte. Enttäuscht stellte ich fest, dass es mir nicht mehr gelang. Natürlich phantasie ich immer noch, aber verglichen mit den Tagträumen von damals erscheinen mir die gegenwärtigen flüchtig, blass, bruchstückhaft, viel dichter bei der Realität und keineswegs vorwiegend angenehm.

Tagtraumwelten von 1950 und 2010 sind ähnlich und unterschiedlich zugleich. Beide beruhen darauf, dass Kinder und Jugendliche sich aus einem Alltag zurückziehen, der trivial, von Leistungszwängen kontrolliert und von Gefühlen dramatischer

Unterlegenheit geprägt ist. Ein Elfjähriger würde auch heute gerne herrschen, unterwerfen, siegen - aber er ist Eltern unterworfen, in der Schule von Niederlagen bedroht, immer in Gefahr, von jemandem blamiert zu werden, der grösser ist.

Was sich extrem verändert hat, ist das mediale Entgegenkommen. Die manische und damit auch suchtanstoßende Qualität der nur durch zweidimensionale Lektüre fundierten Tagtraumwelt von 1950 wirkt blass und flüchtig, verglichen mit dem sozialen und medialen Entgegenkommen, das die Konsumgesellschaft heute anbietet. In meiner Phantasie war alles möglich, aber nichts konkret. Meiner Kreativität waren keine Grenzen gesetzt, aber es gab auch keinerlei Halt, ihrer Auflösung, Instabilität, ihrem Verblassen und dem spröden, zerbrechlichen Material dieser Bilder entgegenzuwirken.

Betrachten wir eines der beliebtesten Gruppen-Kampfspiele der Computerwelt, die im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Erfurt im April 2002 ins Gerede kamen: Counterstrike. Inhalt dieses Spieles, das es in zahllosen Versionen gibt, ist der Kampf zwischen Terroristen (T) und der Antiterrorereinheit („Counter-Terroristen“, CT). Jede der beiden Gruppen hat die Aufgabe, die jeweils andere Gruppe an der Erfüllung des ihr erteilten Auftrags zu hindern, was in der Regel bedeutet: möglichst viele Feinde zu töten. Wer Gegner auslöscht, erhält Punkte sowie Geld.

Die Missionsziele sind für CTs das Befreien von Geiseln oder für die Ts das Legen einer Bombe. Für Abschüsse eigener Teammitglieder (Friendly Fire bzw. ‚Teamkill‘, kurz TK) oder Geiseln werden dem jeweiligen Spieler entsprechend Geld und Punkte abgezogen. Vergleichen wir, welche Waffen der Zwölfjährige heute handhabt, dann sind wir doch, verglichen mit Diamantschwert und Atompistole, sehr viel differenzierter geworden.

Das Arsenal imitiert marktgängige Waffen, die manchmal aus Gründen des Markenrechts verfremdet werden, so wurde aus der ‚SG 552‘ die ‚Krieg 552‘ oder aus der ‚Steyr Scout‘ die ‚Schmidt Scout‘. Die „Kaufpreise“ sorgen dafür, dass auch die schwachen Waffen attraktiv sind. Wer wenig Durchschlagskraft kauft, kann dafür viel Munition mitnehmen.

Wie die Amokläufer von Erfurt und Winnenden hatte auch der Amokläufer von Emsdetten (20. November 2006) Counterstrike gespielt. Bizarren mutet an, dass er seine eigene Schule als virtuelles Counter-Strike-Level programmierte. Der Täter von Oslo war nicht nur älter als die anderen Massenmörder, er versuchte auch den islamischen Terrorismus durch einen Doppelschlag nachzuahmen. Aber wie die anderen hat er süchtig am Computer das Töten geübt und sich in seiner autobiographischen Suada auch wie den Helden eines solchen Spiels beschrieben:

„Wenn ich dann loslege“, so räsoniert er in der wirren Vermischung von realer und Spiele-Szenerie über den Ablauf seiner tatsächlichen Attentate, „dann werde ich wohl zu Gott beten, während ich durch die Straßen renne, im Visier der Gewehre, die auf

mich zielen, verfolgt von bewaffneten System-Schützern, die versuchen werden, mich zu stoppen und/oder zu töten. Ich habe eine 70-Prozent-Chance, mein erstes Ziel zu erreichen, eine 40-prozentige für das zweite, 20 Prozent für das dritte. Und weniger als fünf Prozent, um mein Bonus-Level zu erreichen. Ich vermag jetzt nicht zu sagen“, so notiert er abschließend, „in welcher mentalen Verfassung ich während der Operation sein werde. Ich werde im Ephedrin-Rausch sein, der meine Aggressivität erhöht. Ich werde dabei meinen iPod auf volle Lautstärke stellen und vermutlich ‚Lux Aeterna‘ von Clint Mansell in einer Endlosschleife hören“ (<http://www.sueddeutsche.de/digital/anschlaege-in-norwegen-wie-der-attentaeter-sich-mit-ego-shootern-vorbereitete-1.1125117-2>. Zit. 8.8.2011).

Breivig nannte Modern Warfare 2 seine wichtigste Trainings-Hilfe. Darin geht es um ein Flughafenmassaker, dessen Details – vor allem die massenhafte Erschießung von Zivilisten – gleich nach der Einführung des Spiels und lange vor dem Massenmorden in Norwegen für heftige Diskussionen unter den Spielern sorgte.

Wenn ich moderne Spielanweisungen lese und Waffenarsenale studiere, fallen mir neben den Differenzen auch Ähnlichkeiten auf. Auch mich beschäftigte die Möglichkeit, Menschen schnell und wirksam zu töten, um dadurch selbst zu überleben. Auch in meinen Träumen spielte es eine wichtige Rolle, die „Guten“ zu retten – wie im Fall der Geiseln, welche in den Counterstrike-Maps von den Terroristen gefangen gehalten werden. Was mir damals freilich völlig fehlte – und ich wäre nie darauf gekommen, dass es anders sein könnte – war die Vorstellung einer Parteinahme für die böse Seite oder der Mord an Wehrlosen, um ein Zeichen zu setzen.

In Counterstrike kann der Spieler wählen, ob er als Terrorist oder als Angehöriger der Polizei-Sondereinheit zur Terrorismusbekämpfung auftritt, ob er Bomben legt oder Bomben entschärft, Geiseln festhält oder befreit. Das scheint mir der zentrale psychologische Wandel seit 1950.

Es wäre naiv, Erwachsenen generell eine ungetrübte Fähigkeit zu unterstellen, die Realität kritisch zu prüfen. Große und mächtige Organisationen beruhen darauf, dass Menschen unkritisch glauben und Phantasien gehorchen, in einem Leben nach dem Tod entschädigt zu werden.

Der Eindruck vieler Forscher ist, dass Konzentrationsschwierigkeiten sehr zugenommen haben, seit der Bildschirm für die meisten Kinder zur Selbstverständlichkeit wurde. Parallel dazu gibt es Statistiken, die dokumentieren, dass die Konzentrationsleistungen und die Schulnoten umso schlechter werden, je mehr Zeit ein Kind oder ein Jugendlicher vor dem Bildschirm verbringt. Das ist plausibel, denn Fernsehen und Computer fördern etwas, dass sich als optisch-orale Regression beschreiben lässt. Lesen, selbst in ein Kino gehen erfordern Aktivität.

Bildschirmbilder sind ein dem Äther abgerungener Tagtraum, eine Show, die nicht nur vor dem inneren, sondern auch vor dem äußeren Auge beschworen wird. Das verändert die Situation gegenüber dem Tagträumer in zweifacher Hinsicht. Der kindliche Medienkonsum fällt auf, andere mischen sich ein: Die Eltern, indem sie den Bildschirmkonsum reduzieren; die Medienanbieter aber, indem sie versuchen, die Aufmerksamkeit zu fesseln.

Das führt zu Folgen, die wir gegenwärtig eher ahnen als kennen. Junge Männer auf dem Höhepunkt ihrer körperlichen Fitness und geistigen Leistungsfähigkeit verhalten sich in einem Amoklauf wie Tagträumende, wie Schlafwandler, die zu bösem erwacht sind. Sie sind physisch reif genug, um sich Schusswaffen zu besorgen und mit diesen virtuos zu hantieren, können aber ihre eigene Rolle so wenig reflektieren wie sich in ihre Opfer einfühlen.

Müssen wir das darauf zurückführen, dass die mediale Welt inzwischen begonnen hat, die neuronale Entwicklung zu beeinflussen? Wir wissen längst, dass sich unser Gehirn nicht nach einem inneren Gesetz quasi in dem geschlossenen Raum der Schädelkapsel entwickelt. Unsere Sinnesorgane sind sozusagen Hervorstülpungen des Gehirns; sie schaffen Brücken zur Umwelt, regelrechte Datenautobahnen. In dem intensiven Verkehr auf diesen Brücken schafft das Nervensystem sich seine Welt. Umgekehrt aber schafft diese Welt sich ihr Gehirn. Die experimentellen Befunde laufen darauf hinaus, dass alle intensiven Einflüsse auf das kindliche Nervensystem mehr oder weniger nachdrückliche, mehr oder weniger lang haftende Veränderungen hinterlassen. Auf den Brücken wandern Architekten, Programmierer, Baumeister: die einen verändern die Bahnen und Sendestationen im nervösen Zentralorgan, die anderen marschieren nach außen und verändern die Realität, in der das Kind heranwächst.

In diesen Prozess haben sich Dritte auf eine früher unvorstellbare Weise eingeschaltet: die Architekten und Programmierer virtueller Welten. Klein haben sie im Stummfilm angefangen; inzwischen ist ihnen fast nichts mehr unmöglich. Sie können uns derart in Zauberschlösser oder auf fremde Planeten versetzen, dass wir begeistert alle kritischen Einwände fallen lassen, das sei doch nicht wahr und nicht wirklich – es ist ganz einfach überwältigend, ein Rausch der Sinne, sich diesen technisch inszenierten, mit schönen, dramatisch agierenden Menschen gefüllten Welten hinzugeben.

Durch die während der letzten dreißig Jahre selbstverständlich gewordene, permanente Rückmeldung auf dem Weg über die Quote im Fernsehen, den Umsatz im Bildschirmspiel ist ein Selektionsprozess entstanden, in dem die neuronalen Muster des Sehens und der Aufmerksamkeit das Programm prägen und umgekehrt das Programm die Sehgewohnheiten. Es gibt eine beschleunigte neuromediale Evolution, deren grenzenlose Bilderräusche bis hin zur Dreidimensionalität wir staunend beobachten, ohne ihre Folgen für das Nervensystem kindlicher Zuschauer zu kennen.

Virtuelle Welten kanalisieren gegenwärtig die Phantasie. Kinder und junge Erwachsene haben keine einsamen Tagträume mehr, in die sie sich zurückziehen - sie blicken auf Bildschirme. Damit wird die Entwicklung der Fähigkeiten zur Reflexion und zur Empathie behindert, verzögert oder in extremen Fällen unterdrückt. Wenn sie unter ungünstigen Bedingungen aufwachsen, geraten Kinder und Jugendliche in einen Teufelskreis: weil der Bildschirm so viel Energie absorbiert, werden Schule und Freunde immer uninteressanter; schlechte Noten und uninteressierte Kameraden vertiefen dann die Bildschirmabhängigkeit.

Wenn es einem Menschen nicht gelingt, befriedigende Gefühlsbeziehungen herzustellen, führt das zu einem Maß von innerem Elend und ständiger Angst, das sich "normale" Personen nicht vorstellen können. Die narzisstische Beziehungs lähmung führt zu einem quälenden Neid auf alle Menschen, die in jenen "guten", entspannten Beziehungen leben, die sich der Gestörte nicht zutraut und nicht vorstellen kann.

Er steht gewissermaßen draußen in Kälte und Dunkelheit, während er sieht, wie - keinen Schritt entfernt und doch unerreichbar - andere Menschen in Wärme und Licht zusammenleben, sich austauschen, einander lieben und befriedigen. Er fühlt sich unfähig, diesen Zustand zu erreichen, und wenn die Wut in ihm wächst, wird er beschließen, wenigstens das Glück der anderen zu zerstören.

Wer professionell mit solchen Personen beschäftigt ist, benötigt intensive Supervision und ständige Selbstkontrolle, um ihnen mit der notwendigen Distanz und Einfühlung zu begegnen.

In ‚normalen‘ Beziehungen wird unsere eigene Fähigkeit zur Empathie und zum Austausch ständig durch unseren Beziehungspartner gefestigt und entwickelt. Angesichts eines narzisstisch schwerer gestörten Menschen gelingt das nicht. Daher neigen wir spontan dazu, uns zurückzuziehen oder mit ihm zu streiten, wir fühlen uns nicht wohl, sondern gelangweilt, irritiert, gereizt, ausgesaugt, verärgert. Eine konstant höfliche, einführende, freundliche Beziehung zu halten ist sehr schwierig.

Gewaltdarstellungen in Film und Videospiel befriedigen elementare Bedürfnisse in einer langweiligen, verwalteten Welt, in der fast niemand, der aus dem Haus geht, noch einer Gefahr begegnet, die der Rede wert ist, oder eine Gelegenheit hat, den Adrenalin-Endorphin-Stoß zu spüren, den Kampfeswut oder panische Flucht erlauben.

Heute erkennen wir zögernd, dass wir nicht nur aus soziologischer, sondern auch aus psychologischer Sicht in einer Risikogesellschaft leben. „In der fortgeschrittenen Moderne geht die gesellschaftliche Produktion von Reichtum systematisch einher mit der gesellschaftlichen Produktion von Risiken. [...] Verteilungsprobleme und -konflikte. [...] [werden] überlagert durch die Probleme und Konflikte, die aus der [...] Verteilung wissenschaftlich-technisch produzierter Risiken entstehen.“ (Beck 1986: 25) So fasst der Münchner Soziologe Ulrich Beck (1986) seine These der ‚Risikogesellschaft‘ zusammen.

Wie Radioaktivität nicht zwischen arm und reich unterscheidet, steigt auch das Risiko von Arbeitslosigkeit in der Mittel- und Oberschicht: „Not ist hierarchisch, Smog ist demokratisch“ (ebd.: 48).

Die psychologischen Risiken lassen sich mit einem Zangenangriff gegen die Kränkungsverarbeitung vergleichen:

1. Es werden mehr idealisierte Erwartungen produziert. Sie wachsen mit jedem Angebot einer Prothese. Es gibt Ausnahmen, es überwiegen jedoch die Belege, dass sich jedes Konsumniveau fixiert und eine Erniedrigung dieses Konsumniveaus als Erniedrigung des Selbstgefühls verstanden wird, selbst wenn, global gesehen, die Betroffenen im Luxus leben.
2. Es werden weniger konstruktive Formen der Kränkungsverarbeitung eingeübt. Die technischen Entwicklungen führen dazu, dass sich die Handarbeit reduziert (Diese Dynamik wird an vielen Beispielen erläutert in Schmidtbauer 2015). Sinnliche Beziehungen zwischen Mühe und Erfolg verschwinden. In virtuellen Räumen wird der Spieler zum stilprägenden Vorbild. Wer einen Glücksgriff macht, gewinnt das große Geld. Die handwerkliche Qualität, sich einem Ziel in einem durchdachten Ablauf zu nähern, ist an Bildschirmarbeitsplätzen verschwunden (vgl. Sennett 2009).

Zuletzt noch eine Bemerkung über eine weitere Eigentümlichkeit der medialen Welt: Das Versprechen der Teilhabe an Symbolen der manischen Abwehr. Eine elementare Form ist die Faszination durch Rollenspiel und Kopie, die den Umgang mit symbolisch aufgeladenen Gestalten kennzeichnet: es gibt zahlreiche „Darsteller“ von Elvis Presley, Marilyn Monroe, Luke Skywalker, Harry Potter.

Angesichts des drohenden Zusammenbruchs der manischen Abwehr, etwas Großes und Besonderes zu sein, entwickelt das Ich eine gesteigerte Wahrnehmung für Quellen von grandioser Steigerung der eigenen Bedeutung, des eigenen Wertes. Es blickt sozusagen um sich, sucht nach Möglichkeiten, zu idealisieren, sich zu verlieben, sich zu identifizieren, an fremder Grandiosität auf die eine oder andere Weise zu partizipieren.

An solchen Bedürfnissen setzen auch die medialen Formate an, welche versprechen, den Superstar zu suchen. Dieses Superstar-Ritual ist eine moderne Variante des Sündenbock-Rituals. Unter dem Versprechen, von eigener Bedeutungslosigkeit erlöst zu werden, werden die meisten Bewerber um die als magisch erlebte Großgeltung dem Bedürfnis eitler Juroren und eines schadenfrohen Publikums hingeopfert, sich an fremder Niederlage zu erfreuen.

Im Fernsehstudio fließt kein Blut, aber die Stimmung erinnert doch sehr an die Gladiatorenspiele der alten Römer. Angeblich haben auch damals kritische Geister versucht, die Massen mit Theater und Vortrag zu bilden, nicht durch ein rohes Schauspiel abzulenken. Aber in der überfüllten, von Verelendung des Proletariats

bedrohten Metropole war nur der primitive Genuss von Sieg und Niederlage bei den Massen gefragt.

Literatur

- Beck, U. (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Freud, S. (1908): Der Dichter und das Phantasieren. In: Ges.W. VIII, Frankfurt/M.: Fischer.
- Freud, S. (1929): Das Unbehagen in der Kultur. In: Ges.W. XV, Frankfurt/M.: Fischer.
- Hoffmann, B. (2001): Terror – Der unerklärte Krieg. Frankfurt/M.: Fischer
- Kernberg, O. (1983): Borderline-Störungen und pathologischer Narzissmus. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Kohut, H. (1978): Narzissmus: Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Schmid, A./de Graaf, J. (1982): Violence as Communication. London: Sage
- Schmidbauer, W. (1995): Jetzt haben – später zahlen. Die seelischen Folgen der Konsumgesellschaft. Reinbek: Rowohlt.
- Schmidbauer, W. (2003): Der Mensch als Bombe. Eine Psychologie des neuen Terrorismus. Reinbek: Rowohlt.
- Schmidbauer, W. (2015): Enzyklopädie der dummen Dinge. München: oekom. 2015.
- Sennett, R. (2009): Handwerk. Berlin: Suhrkamp.