

II

Damit sind wir bei den Online-Spielen. Die fantastisch-magischen Stoffen und die omnipotente Gestalt der Heroen vereinigen sich mit diesen regressiven Wünschen und erzeugen – bei gleichzeitiger Aufrechterhaltung einer hohen funktionalen und planenden, aber weitgehend emotionsarmen Intellektualität – ein eigenwilliges Spielmilieu. Psychologisch kann man von einem Ineinander-Wirken des primären (Verschmelzungslust) und sekundären (Funktionslust) Narzissmus sprechen.

Es sind vor allem die Online-Spiele, die die Jugendlichen in ihren Bann ziehen. Per Online-Telefonie und Chat wird „durchgespielt“, diese Spiele haben kein Anfang und kein Ende, sie dauern 24 Stunden am Tag. *World of Warcraft* und *Ages of Empire* sind im deutschen Sprachraum nach wie vor angesagt

- Diese Jungen bewegen sich wie selbstverständlich im Strom der elektronischen Daten, kämpfen und töten, bilden Gemeinschaften und verlassen sie wieder; brüten per Netztelefon oder Chat gemeinsam Taktiken aus, die die Gegner aus dem Feld schlagen. Und zuletzt reicht ein „klick“, um all die Kontakte, die Feinde, die Phantasmen und Magien wieder verschwinden zu lassen, als hätte es sie nie gegeben.

- Die Bildinhalte sind banal: Elfen, Drachen. Zauberer, Cyberhelden immer noch nach dem Vorbild des *Terminators 2*, manchmal in absurd gepanzelter Rüstung, manchmal im kindischen Rittergewand, Das alles wirkt wie die Fantasiewelt eines kleinen Jungen, der Krieg oder Weltuntergang, Zauberer und Ritter spielt. **Nur ist auf dem Monitor alles in aktuellen Bildern präsent, in schwirrenden Symbolen, die aus Lichtpunkten errechnet (computerisiert) worden sind – der Spieler versinkt in die Lichtgelände und Kampfspiele, jetzt und wieder jetzt. Allzeit, Allraum, das mit dem Körper-Selbst verknüpfte Zeit- und Raumempfinden schwindet, je länger und ausdauernder gespielt wird.**

- Ein kaltes weites Szenarium dehnt sich vor den Augen des Spielers aus, in dem jedoch, wie ein heimliches Versprechen für seine abrufbereiten Aggressionen, Feinde lauern. Versteckt sind sie, noch unsichtbar, aber jede Sekunde können sie hervorbrechen. Er ist, während er noch chattet oder redet, kommuniziert, immer innerlich auf dem Sprung, hoch angespannt, stundenlang. Das ist wie ein Rausch.

- Wenn sie dann hervorbrechen, die feindlichen Scharen, dann lässt unser Spieler ein Urgewitter aus Laserstrahlen, vernichtender Technologie auf die Gegner los – mal allein, meist in Abstimmung mit seiner „Gilde“. Es zuckt und wirbelt; es flackert und blendet. **Die Destruktionen feiern ein artifizielles Fest.**

Die „Selbsterfindungen“ im Spiel werden bereitwillig als Identitätsmaterial angenommen, die „Heroen“ im Spiel haben in aller Regel keine Geburt, keine Biographie einmal ein individuelles Gesicht – anders gesagt, alles Biographisch-Besondere ist in ihnen ausgelöscht. Diese Kinder und Jugendlichen greifen danach wie nach einer unvergleichlichen Tröstung. **Diese Spielwelt wird als Nicht-Selbst und doch in einer perfekt funktionierenden, omnipotenten Weise agiert und erlebt.**

III -(diese Passage ist sehr analytisch, ich lasse sie oft im Vortrag weg)

Die jungen Spieler wissen durchaus zwischen Alltagsrealität und virtueller Realität zu unterscheiden – aber ihr spielerisches Selbst („Ich ist ein Anderer“) erfährt eine äußerte Potenz seiner emotionalen und intellektuellen Kapazitäten. **Das Reale und Soziale verblasst demgegenüber und wird als unattraktiv, aufdringlich und letztlich bedrohlich empfunden.**

Die Jungen sind nach meiner therapeutischen Erfahrung im frühen Kindesalter von ihren Eltern, oft von den Müttern, „idolisiert“ worden, nun behandeln sie ihr Selbst wie ein Objekt, das perfekt funktionieren muss. Regelhaft ist dieses Verhaltensbild verbunden mit einer hohen Kränkbarkeit, aber auch einer ausgeprägten Begabung im Umgang mit ästhetischen Phänomenen. Stark an Mütter gebunden Jungen entfalten in aller Regel eine begrenzte Lösung von den kleinkindhaften triebdynamisch stimulierten Allmachtsphantasien. Diese werden zwar unter der Einwirkung der Realität aufgeweicht, bleiben aber durch die oft sehr ausgeprägte psychische Präsenz von Mama wirksam. Die oben skizzierte Aufspaltung der Psyche in ein „realitätsfähiges Ich“ einerseits und ein ideales, ein idolisiertes Selbst andererseits sind hier angelegt. Die Zusammenhänge zur technisch-ästhetischen Ausstattung der Spiele sind offensichtlich.

Sobald die unbewusst an omnipotente innere Bilder angelehnte Bindung an das Mütterliche – bei gleichzeitigem Mangel an verinnerlichter Väterlichkeit und männlichem Selbstbewusstsein – etwa ab dem 12 Lebensjahr einer natürlichen Trennung unterliegt, verstricken sich Mama und Sohn in endlose Konflikte, die von beiden Seiten mit Erbitterung geführt werden. Der Junge tröstet sich über diese Kränkung, indem er in den Lichtgelände der virtuellen Spielwelten seine Omnipotenz, das „innere heile Bild“ wieder findet, ohne den Realitätskontakt ganz aufzugeben und ohne seine kognitiven und funktionstüchtigen Potenzen zu verlieren.

IV

Will Wright, einer der einflussreichsten Spieleentwickler erklärte mir in einem Gespräch: **Diese Jungen spielen der Traum der kleinen Götter vor ihren Monitoren.** Ein Menschheitstraum frei agieren im durchscheinenden Glanz des Lichtes, wie Ikarus - unsere Kultur bewegt sich auf diesen widerspruchreichen Weg. Den Geist losreißen von den Bedingungen des Realen, davon träumen nicht nur Marvin Minsky und andere Pioniere der digitalen Kultur.

Ikarus floh mit seinem Vater aus der verwirrenden Erdschwere des minotaurischen Labyrinths, mithilfe der Naturgesetze, die er sich gefügig machte, hatte der Vater Schwingen entwickelt, die die Windströmungen nutzen, die Gleitbewegungen berechnet und kontrollierbar werden ließen – die Beherrschung der Natur gelang. Aber Ikarus wollte weiter, ganz hinauf jenseits der Naturgesetze, ganz entbunden, hinein in das reine gleißende durchdringende Dasein, das Sonnenlicht, während die mahnende väterliche Stimme hinter ihm zurückblieb. Ikarus, wie wir wissen, stürzte ab.

** Die Kulturgeschichte des Lichts führt von der frühchristlichen Mystik – „das fließende Licht der Gottheit“ von Mechthild von Magdeburg, Höhepunkt der weiblichen Mystik des Mittelalters – bis zur Düsternis der Poeschen Großstadtlpträume, die ohne das Licht der Gaslaternen nicht denkbar wären, vom „Höhlengleichnis“ zu Schopenhauers Licht-Metaphern, mit denen er die Idee der Selbstüberwindung des Willens zu fassen versuchte. Diese Kulturgeschichte taucht teils unbewusst, teils als Zitat in den angesagten Online-Spielen auf.*