

## Waving Reality Goodbye

Flieht eine Generation in eine alternative Welt oder schöpft sie dort die notwendige Kraft für Veränderungen?

## Waving Reality Goodbye

Does a generation flee into an alternative world or does it create the necessary power for change there?

Christoph M. Sindelar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sigmund Freud PrivatUniversität

### Kurzzusammenfassung

Alternative Realitäten spielen in der Entwicklung einer ganzen Generation seit Jahren eine tragende Rolle. Soziale Medien und Computerspiele kreieren immer umfangreichere virtuelle Parallelwelten. Diese sind spätestens seit der Debatte über ihren Einfluss auf Politik, Gesellschaft, Wahlen oder auf die Entwicklung von Jugendbewegungen im Fokus der Aufmerksamkeit angelangt. Whatsapp, Facebook, Snapchat und die Spielewelt, ob offline oder online, sind in unserer Gesellschaft von rasch wachsender Bedeutung. Reale und virtuelle Welten verschmelzen und neue, vermischte Realitäten entstehen. Ungeachtet dessen, ob dies als Vorteil oder Nachteil bewertet wird, legt diese Entwicklung eine individualpsychologische Betrachtung nahe, denn sie spiegelt die Befindlichkeiten, Wünsche, Ängste, Sorgen, aber auch die Chancen, das Potenzial und die konstruktive Kraft einer ganzen Generation wider.

### Abstract

Alternative realities have played a major role in the development of a whole generation for many years. Social media and computer games are creating ever more extensive virtual parallel worlds. These have become the focus of attention since the debate about their influ-

ence on politics, society, elections or the development of youth movements. Whatsapp, Facebook, Snapchat and the game world, offline or online, are rapidly growing in our society. Real and virtual worlds merge and new, mixed realities emerge. Regardless of whether this is rated as an advantage or a disadvantage, this development suggests an individual psychological perspective as it reflects the sensitivities, desires, fears, concerns, but also the opportunities, potential and constructive power of an entire generation.

## Schlüsselworte

Soziale Medien, Computerspiele, Alternative Realitäten, Minderwertigkeitsgefühl, Gemeinschaftsgefühl

## Keywords

social media, computer games, alternative realities, feeling of inferiority, social interest

## 1 *Alternative Realitäten und deren Anziehungskraft*

Der Mensch strebt, historisch gesehen, in „unruhigen Zeiten“ nach der Flucht in alternative Realitäten. Waren es früher Kunst, Architektur oder Literatur, so hat sich seit Beginn des neuen Jahrtausends das Streben in die Flucht aus der Realität gerade für die „Digital Natives“ in den virtuellen Raum verlagert. Gegen Ende des vorigen Jahrhunderts waren es noch recht banale Spiele auf diversen Konsolen oder dem von der Elterngeneration eigentlich zu Arbeitszwecken angeschafften Computer im Büroraum oder Wohnzimmer. Mittlerweile sind allerdings die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt dermaßen verschwommen, dass die Schwelle des Übertritts in die alternative Realität auf manchen Plattformen beinahe nicht mehr wahrnehmbar ist. Facebook hat im Jahr 2005 eine neue Ära des „Second Life“ eingeläutet, aber bei genauerer Betrachtung vor mittlerweile 13 Jahren nur begonnen, was aktuell Instagram, Twitter, Snapchat und Konsorten fortsetzen und somit die Grenzen zwischen dem realen Leben und der virtuellen Welt immer mehr fusionieren lassen.

Aber nicht nur soziale Netzwerke lassen die Realitäten schwimmen. Auch die Spieleindustrie hat spätestens seit dem Erfolg von Titeln wie „World of Warcraft“ (2004) die wirtschaftlichen Vorteile des Verkaufs von alternativen Realitäten für sich entdeckt. Waren es in den Anfängen der Computerspielindustrie in den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts noch Titel wie „Pac Man“ und „Frogger“, in denen die Protagonisten als Charaktere noch wenig Rolle spielten, sondern das Spielgeschehen als solches im Vordergrund stand, so traten bereits in den späten 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts Figuren wie Super Mario, Link, Sonic sowie deren jeweilige Geschichten bis hin zu deren Lebensweg, die oft romanähnlich erzählt wurden, in den Vordergrund. Die Haupt- und Nebencharaktere der jeweiligen Spiele wurden mit ihrer Geschichte sowie ihrem „Gewordensein“ Teil des Gesamtkonstrukts. Ganze Königreiche, fiktive Welten und immer mehr Figuren wurden Identifikationssymbole einer ganzen Generation an „Gamern“. Die Charaktere dieser Spiele waren vorgegeben. Mittlerweile werden die Nutzer dazu angeregt, ihre Alter Egos selbst zu erschaffen und mitzugestalten.

Wie eingangs erwähnt, ist die Flucht in alternative Realitäten im historischen Kontext betrachtet natürlich nicht neu. Das Streben nach dem Entkommen aus dem zeitgeschichtlichen Geschehen ist so alt wie die Menschheit selbst.

Exemplarisch genannt sei die Flucht ins „Idyll“ und ins „Private“ im Biedermeier, oder auch der bewusst durch massive Propaganda hochstilisierte Heimatbegriff im Dritten Reich. Auch in diesen historischen Beispielen ist ein Verschwimmen der erschaffenen Parallelwelt und des tatsächlichen Zeitgeschehens zu beobachten, geändert hat sich allein das Medium.

War es allerdings in der Literatur noch dem Leser überlassen, wie denn „Mittelerde“ in J.R.R. Tolkiens „Herr der Ring“ und „Fantasia“ in Michael Endes „Die Unendliche Geschichte“ aussehen, so ist nun

von Entwicklerteams vorgegeben, wie sich die Realitäten, in denen sich die „User“ bewegen, darstellen. Auch technisch ist die Symbiose von realer und virtueller Welt immer direkter umsetzbar. Der Release von „Pokemon Go“, dem Spiel, in dem die zu jagenden Figuren im Hintergrund des realen Augenblicks, also zum Beispiel auf der Straße, auf der sich der Spieler gerade tatsächlich bewegt, aufzufinden sind, sorgte im Sommer 2016 nicht nur einen immensen Hype, sondern zeigte in wie weit die Verschmelzung der virtuellen und der realen Welt aufgrund des technologischen Fortschritts der letzten zehn Jahre vorangeschritten ist.

Die virtuelle Realität und der Umgang damit haben nun direkten und unverfälscht wahrnehmbaren Einfluss auf den Verlauf des realen Lebens vieler Spieler. Zeitgleich entwickeln sich aber auch die virtuellen Welten in sich weiter. Auf der einen Seite jagen Blockbuster-Games der großen Herausgeber immer neue Rekorde, wenn es um das Ausnutzen der vorhandenen technischen Ressourcen zur immer realistischeren Darstellung der Spielwelten geht, andererseits erfreuen sich Spiele wie Minecraft, die grafisch der aktuellen Entwicklung entgegenstehen, zunehmender Beliebtheit. Gerade Minecraft zeigt beinahe konkurrenzlos auf, wie kreativ und ehrgeizig die Spieler dabei sind, sich ihre eigenen Welten zu erschaffen und innerhalb dieser eine persönliche Entfaltung anzustreben, so sich ihnen diese Möglichkeit bietet.

Nicht nur im Spiel selbst wurden und werden Welten geschaffen, auch die Zahl an Serverbetreibern, die eigene Spiele auf der Plattform von Minecraft entwickelt haben, diese weiterentwickeln und der „Minecraft- Gemeinde“ kostenlos oder kostenpflichtig zur Verfügung stellen, wächst noch immer an. Auch die Schar an „Youtubern“, die mit der Darstellung ihrer Kreativität auf der Online-Videoplattform „Youtube“ und der wiederum kreativen Aufarbeitung dieser nicht nur zu Ruhm, sondern auch zu realem Reichtum gekommen sind, ist für den Außenstehenden oft verblüffend.

Das Bedürfnis einer ganzen Generation, sich alternativen Realitäten nicht nur zu widmen, sondern diese auch tatsächlich neu zu erschaffen und aktiv mitzugestalten, zeigt sich aber nicht nur anhand der Schaulust von auf Instagram und Snapchat kursierenden „Influencern“ und deren, wie schon der Name sagt, Einfluss auf die Zuseher, sondern beispielsweise auch darin, dass in den letzten Jahren sogar virtuelle (Krypto-)Währungen, die in vielen Ländern und in der Wirtschaft bereits ihren Weg aus der alternativen Realität in die ganz reale gesellschaftspolitische Bedeutung gefunden haben. Mit Juni 2018 will die renommierte Investmentbank Goldman-Sachs als erster großer institutioneller Player in den Bitcoin-Markt einsteigen und mit eigenem Geld im Namen der Kunden handeln. Die Kryptowährungen, die erst in den letzten beiden Jahren zum Höhenflug angesetzt haben, sind nun tatsächlich in der „realen“ Bankenwelt angekommen (Jilch, 2018). Bereits im März dieses Jahres kündigte Schweden als erste bedeutende Wirtschaftsnation weltweit an, die Einführung einer eigenen offiziellen staatlichen Kryptowährung innerhalb der nächsten drei Jahre zu erwägen (Anwar, 2018).

Auch in Fragen der „dritten Lebensaufgabe“ nach Adler, der „Liebes- und Ehefrage“ (Adler, 1926a), wendet sich ein großer Teil der Bevölkerung mittlerweile unter Zuhilfenahme des eigenen Online-

Profils an die virtuelle Welt und verknüpft somit die reale Suche nach (Liebes-)Beziehungen mit den Möglichkeiten und der gefühlten Leichtigkeit der Parallelwelt. Anzunehmen ist, dass die Hemmschwelle der Annäherung an mögliche Partner durch den Wegfall der möglichen direkten Ablehnung und der damit verbundenen Angst vor der Bestätigung der innewohnenden Minderwertigkeit herabgesetzt erscheint.

Die virtuelle Welt ist längst nicht mehr in den sozialen Medien und den Spielwelten „gefangen“, sie hat sich viel mehr als Parallelwelt auf vielen Ebenen facettenreich entwickelt, und ist im Begriff, die Grenzen zwischen virtuellem Geschehen und der Realität verschwimmen zu lassen. Die Fusion der beiden Welten betrifft schon lange nicht mehr nur einige aus der realen Welt geflüchtete „Spinner“, sondern hat bereits jetzt Auswirkungen auf die breite Masse der Gesamtbevölkerung.

Ein Charakteristikum der virtuellen Welt ist, dass sie zur „Verzärtelung“ der Nutzer neigt, da sie ihnen vieles von dem, was sie in der Realität selbst hätten gestalten müssen, abnimmt. Fehlt im realen Leben der Mut zur gestalterischen Kraft, so kann das zugrundeliegende Minderwertigkeitsgefühl im geschützten Rahmen des virtuellen Raums weitaus leichter – fiktiv – überwunden werden bzw. muss der Nutzer das im Hinblick auf Aussehen, physische Konstitution und Persönlichkeitsstruktur oft nicht mehr, da diese „basics“ meist bereits vom Spiel vorgegeben sind oder innerhalb weniger Sekunden und einigen Klicks an die jeweiligen Wünsche des Nutzers angepasst werden können.

## **2 Die Jugendlichen der Nullerjahre – nun Kanzler und Konsorten**

Mit den Generationen X und Y, wobei Personen, die zwischen den späten 60ern und den frühen 80ern des letzten Jahrhunderts geboren wurden, die Generation X darstellen und ebenjene, die nach 1986 zur Welt gekommen sind, die Generation Y bilden, gelangen nun auch jene Menschen, die als „Digital Natives“ bezeichnet werden, in die die Gegenwart und Zukunft bestimmenden politischen Positionen (Appel, 2013). Diese Zuordnung dient einer groben Klassifizierung dieser Generationen und hat natürlich keinesfalls den Anspruch auf allgemeine Gültigkeit der ihnen zugeschriebenen Werte. Festzuhalten ist aber natürlich, dass diese Generationen außerhalb ihrer innerfamiliären Prägung vor dem Hintergrund ähnlicher Entwicklungen auf politischer und soziokultureller Ebene aufgewachsen sind.

Die Generation X wuchs in Zeiten gesellschaftlicher Veränderungen, wie steigenden Scheidungsraten und vermehrter Migration auf, während die Kindheit der Generation Y in einer Periode aufwuchs, die durch den Wandel von der Industriegesellschaft hin zur globalisierten Informationsgesellschaft geprägt war (ebd.). Die Herausforderung für diese Generation der Digital Natives besteht sicher darin, sich in einer Welt, die nun alle Möglichkeiten der Informationsaufnahme und -weitergabe eröffnet, räumliche Grenzen verschwinden lässt, aber aufgrund ihrer unbegrenzten Verfügbarkeit ein hohes

Maß an Fähigkeit zur Fokussierung und Strukturierung der eintreffenden Informationen erfordert, zurechtzufinden (Raile, 2016).

Angehörige der Generation Y wuchsen mit den derzeit vorhandenen Parallelwelten auf und erachten die Vielzahl an verfügbarer Information als selbstverständlich und beinahe natürlich. Spätgeborene der Generation X erlebten den Aufschwung der sozialen Medien und der globalen Vernetzung in der prägenden Phase der Adoleszenz mit. Dies bot grundsätzlich die Chance, diese Welt in einer Phase der selbstbestimmten Neukonfiguration des eigenen Selbst kennenzulernen und somit zwar mit ihr vertraut zu werden, aber durchaus auch einen kritischeren Blick auf das virtuelle Geschehen zu haben als die Generation Y. Genau diese Generation ist es auch, die aktuell die Regeln und Grenzen des Miteinanders für und innerhalb dieser virtuellen Gesellschaft im Hinblick auf Schutz vor Übergriffen, Datenschutz und Strukturen für Phänomene wie den Kryptowährungen festlegt.

Die „Wunderkinder“ Sebastian Kurz, geboren 1986, und Emmanuel Macron, geboren 1977, gehören zu den ersten Staatsoberhäuptern Europas, die eben jenen Generationen Y bzw. X angehören und sich teils mutig, teils übermütig anmutend den Herausforderungen des aktuellen politischen Geschehens widmen. In Ihren Biographien ist bemerkenswert, dass beide in sehr wohlbehüteten Umfeldern ohne größere Herausforderungen aufwuchsen, sich diese aber jeweils selbst suchten und diese zu überwinden vermochten, was wiederum zur Stärkung ihres Selbstwertes führte. Beide werden als strebsam, aber unerbittlich kompromisslos in der Auswahl von für sie interessanten Inhalten erlebt, denen sie dann ihre volle Aufmerksamkeit widmen. Gleichzeitig sehen beide nicht ein, Aufgaben anzunehmen, die sie selbst für nicht sinnvoll erachten, auch wenn sie aufgrund ihrer Ämter dazu eigentlich verpflichtet wären, und brüskieren damit regelmäßig ihre Mitarbeiter und alteingesessene Amtsinhaber (vgl. Fulda, 2017; Ronzheimer, 2018).

Auch bei der Wahl von Barack Obama zum Staatsoberhaupt der USA im Jahr 2008 spielten die sozialen Medien erstmals eine entscheidende Rolle, wenn es darum ging, Stimmungen innerhalb der Bevölkerung unverfälscht wahrnehmen und beeinflussen zu können. Noch offensichtlicher wurde dies nach dem aktuellen Datenskandal rund um Facebook, die Firma Cambridge Analytica und die Wahl von Donald Trump. Allerdings ist festzuhalten, dass Menschen der Generationen X und Y zwar natürlich offen für Einflüsse aus den neuen Medien sind, eine nachhaltige Beeinflussung und Veränderung gefestigter Werte aber auch hier nicht ohne Sinneswandel im Freundes- und Familienkreis umsetzbar ist. Dies ist von Verstärkung diverser Konsumwünsche über ebendiese Kanäle zu unterscheiden. Dass aber anhand der Analyse von gesammelten Daten ein bestimmtes unverfälschtes Bild der Persönlichkeitsstruktur einer oder mehrerer Personen gezeichnet werden kann, anhand dessen man wiederum etwa einen Wahlkampf gezielt steuern kann, ist nicht von der Hand zu weisen und scheint nur logisch (Hübl, 2018).

### **3 *Spielwelt versus Social Media - gefangen zwischen Leistung und Geltung***

#### **3.1 *Spielvarianten und deren Anziehungskraft***

Die Welt der Computerspiele ist so vielfältig wie die Ideenschmieden und deren kreative Köpfe im Hintergrund. Aufgrund des Strebens nach Profit als zugrundeliegende Motivation orientieren sich die Entwickler an den oft verborgenen und schwer nachvollziehbaren Wünschen der spielenden Gesellschaft und versuchen diese bestmöglich zu bedienen, um ihre Spiele für eine breite Masse interessant zu machen. Während „Blockbuster“-Titel mit Millionenbudgets meist auch den tatsächlichen wirtschaftlichen Erfolg bringen, sind es allerdings immer wieder die von den großen Spieleschmieden nicht beachteten Wünsche der Spieler, die für den Durchbruch von Spielen sorgen, mit deren Erfolg keiner gerechnet hätte. Titel wie Minecraft oder auch der „Landwirtschaftssimulator“, wobei man hier zur Aufgabe hat, einen landwirtschaftlichen Betrieb aufzubauen und zu verwalten, stehen seit ihrer Einführung jedes Jahr an der Spitze der Verkaufscharts. Werden von den großen Entwicklerfirmen der Szene meist Spiele umgesetzt, die bereits bekannte und vorhandene Trends bedienen und variantenreich umsetzen, so werden die Bedürfnisse nach kreativer Entfaltung, dem Willen zur Vorbereitung auf das Leben und der Stärkung des Gemeinschaftsgefühls, wie sie Adler schon 1927 (1927a) als wichtigste Faktoren des Spiels herausarbeitete, oft erst nach dem Erscheinen eines nicht vorhersehbaren Erfolgstitels auch in „Mainstream“-Spielen umgesetzt. So wurde im aktuellen Spiel „Fortnite“, dessen „free-to-play“ Battle-Royale-Modus des Spiels bereits zwei Wochen nach seiner Veröffentlichung im Herbst 2017 über 10 Millionen Spieler erreichte (Makuch, 2017), bewusst großer Wert auf Abbau von Ressourcen und die Möglichkeit des Aufbaus von diversen Objekten mit Hilfe dieser zuvor abgebauten Ressourcen gelegt, was innerhalb eines auf Kurzweiligkeit beruhenden Online-Multiplayer-Shooter-Spiels einzigartig war und den Entwicklern bisher nachhaltigen und andauernden Erfolg bescherte.

Der Reiz der Spielwelt an sich ist wohl tatsächlich das breit gefächerte Spektrum an virtueller Bedürfnisbefriedigung, frei nach der Devise „Jedem Mangel sein Spiel“.

#### **3.2 *Die Anziehungskraft von Social Media***

Während die Computerspielwelt auf den Wunsch nach Wahrnehmung der eigenen Leistungsfähigkeit abzielt, so sind die sozialen Medien nach dem Durchbruch von Facebook, das bei den Jugendlichen in Österreich nur mehr auf Rang fünf der beliebtesten sozialen Netzwerke steht, vorrangig geschaffen, um das Bedürfnis nach Geltung innerhalb einer Gemeinschaft zu befriedigen. Whatsapp dient der einfachen Kommunikation und dem direkten Austausch von Bildern und Informationen, während die Dienste Snapchat und Instagram den Austausch von Sequenzen aus dem eigenen Leben ermöglichen. Youtube ist mittlerweile die beliebteste Suchmaschine Jugendlicher. Die Aufarbeitung von Informati-

onen im Videoformat setzt sich in dieser Generation also durch. Es wird gewünscht, dass einem ein „Youtuber“ die Informationen erklärt, anstatt diese einfach nur zu lesen. Angesichts der Zahlen über das mangelnde Leseverständnis von Jugendlichen in Österreich, das signifikant unter dem OECD-Durchschnitt liegt (OECD, 2016, S. 163) und auch einen unterdurchschnittlichen Dreijahrestrend im Bereich Lesekompetenz seit 2009 bis 2015 (ebd., S. 167) zeigt, ist dies nicht verwunderlich.

#### **4 *Das brachliegende Potenzial in der Realität – vom Nutzen im Sinne eines wertvollen Beitrags zur Gemeinschaft***

Bereits 1927 schrieb Alfred Adler über die Bedeutung des Spiels für das heranwachsende Kind:

Im Spiel ist das Kind mehr oder weniger auf sich selbst gestellt, und seine Leistungen sind im Zusammenhang mit den andern durch das Spiel erzwungen. Es gibt eine große Anzahl Spiele, die gerade das schöpferische Moment in den Vordergrund rücken. Besonders Spiele, die dem Kind ein großes Feld zur Betätigung seines schöpferischen Hanges bieten, bergen ein für den zukünftigen Beruf bedeutsames Element in sich. (1927a)

Vergleichen wir diese Aussage mit den aktuellen Trends auf dem Sektor der Onlinespiele, so kann die Auswahl der Spiele, die derzeit als beliebt gelten und die Ranglisten der meistverkauften Spiele anführen, als durchaus positiv gesehen werden. Denn bei genauerer Betrachtung sind dies Spiele, die entweder die Kreativität in der Gestaltung fördern und Simulationen, die den Spielern das Nacherleben von Situationen, die im Alltag kaum zu erfahren sind, ermöglichen, oder eben jene, die dazu prädestiniert sind, die gestellten Herausforderungen gemeinschaftlich in Gruppen von vier bis hin zu unendlich vielen Teammitgliedern zu lösen. Wenn man bedenkt, dass aktuelle Studien davon ausgehen, dass Jugendliche und junge Erwachsene im Schnitt etwa viereinhalb Stunden täglich in sozialen Netzwerken verbringen, wobei die Kommunikation via Whatsapp und Konsorten nicht berücksichtigt wurde, und anderthalb Stunden mit Computerspielen verbringen, so liegt doch ein erheblicher Zeitaufwand in der Benutzung dieser Medien- und Spielewelt. So diese Zeit sinnvoll im Sinne der zuvor genannten Aufgaben eines Spiels nach Adler genutzt werden kann, würde dies aus individualpsychologischer Sicht einen wertvollen Beitrag zur Gemeinschaft darstellen: „Die Online-Spiele des 21. Jahrhunderts können (vielleicht im Sinne von Alfred Adler) als ein virtuelles Lern- und Kommunikationsfeld gesehen werden“ (Köppl, 2015).



## 5 *Alternative Realitäten, Fluch(t) oder Segen? – vom Nutzen der Parallelwelten*

### 5.1 *Die Möglichkeiten des virtuellen Raums im Hinblick auf die Entwicklung von Gemeinschaftsgefühl, Überwindung von Minderwertigkeitskomplexen und der Salutogenese*

„Das beste Mittel zur Überwindung von Minderwertigkeitsgefühlen ist das Erleben der eigenen Stärke“ (B. Sindelar, 2011, S. 203), wofür auch der virtuelle Raum trotz seiner verzärtelnden Anteile Angebote zur Verfügung stellt. Auf dem Weg der Entwicklung von der gesunden Kinderseele hin zu einem eigenverantwortlichen, zufriedenen und selbstbewussten Erwachsenen findet sich ein wahres Minenfeld an Risikofaktoren, denen der aufwachsende Mensch zuerst ohnmächtig und später mit immer mehr eigener Wirkkraft in Bezug auf die ihn umgebende Realität ausgesetzt ist. Die Entwicklung der wahrgenommenen Gemeinschaft weg von einer gegebenen Konstanten hin zu einem beweglichen Konstrukt auf familiärer Ebene, bewegt durch den Wegfall und/oder den Gewinn enger Bezugspersonen, sei es durch Scheidung oder neue Verpartnerung der Eltern, oder durch Geschwister, in Patchwork-Familien auch durch Stiefgeschwister und Halbgeschwister, beeinflusst die heranreifende Beziehungsstruktur. Im Hinblick auf die Sozialisationsentwicklung sind Einflüsse durch Migration, die Vernetzung durch die vorhandenen Technologien und der damit verbundene Wegfall von Distanzproblemen sowie der Anstieg der psychischen Störungen innerhalb der Peergroup zu beachten:

Das Aufwachsen in der Kleinstfamilie mit einem Elternteil, die Integration in die Patchworkfamilie [...], die seit frühester Kindheit auf das Kind eintreffende Informationsflut der Medien, die Zunahme von Aggressivität innerhalb der Peer-Group mit ihrer Polarisierung in Opfer und Täter [...] verlangen dem Kind die Bewältigung einer Fülle von Veränderungen in allen seinen Lebensbereichen ab, beanspruchen also ein hohes adaptives Potential. (ebd.)

Die Vorbildfunktion der Spielcharaktere bei der Überwindung von Herausforderungen bietet einen beachtenswerten Nutzen durch die Verschränkung der vorhandenen Parallelwelten. Aufgrund der Möglichkeit des emotionalen Miterlebens mit der virtuellen Figur und der damit verbundenen Chance, die damit verbundenen Erfahrungen in das eigene, reale Erleben zu transportieren, sind die Spielcharaktere aus psychotherapeutischer Sicht für die Behandlung von psychischen Störungen durchaus wertvoll.

Mit „Heavy Rain“ entstand 2010 das erste Spiel der interaktiven Filme, ein Computerspielgenre, bei dem die Spielszenen gänzlich aus „Full Motion Video“<sup>1</sup> bestehen, die auf Kosten des Gameplays, also der Anforderung an das Geschick des Spielers, ein starkes Gewicht auf die Zwischensequenzen und

---

<sup>1</sup> bezeichnet eine Filmsequenz in einem Computerspiel, die nicht in Echtzeit berechnet wird und sich somit meist qualitativ von der Spielgrafik abhebt und einem interaktiven Film gleicht.

den Plot, also den transportierten Inhalt der Geschichte, legen. Der Spieler kann mit Hilfe seiner Entscheidungen ins Spielgeschehen eingreifen und somit die Geschichte des Spiels entscheidend verändern. Das Geschick oder die Geschwindigkeit von gesetzten Handlungen spielen dabei nur selten eine Rolle. Stark identifizierende Sequenzen, wie im Fall von „Heavy Rain“ beispielsweise die völlige Handlungsunfähigkeit des Spielers bei der Beobachtung des tragischen Unfalls des Sohnes der Familie, die man zuvor kennenlernen durfte, vermitteln die dargestellte Emotion und nehmen den Spieler mit auf die Reise der emotionalen Aufarbeitung des im Spiel stattgefundenen Traumas.

Mittlerweile befinden sich unter dem Namen „Serious Game“ viele Spiele auf dem Markt, die die Verarbeitung von Traumata oder psychischen Störungen begleiten und darauf abzielen, den Spieler dabei emotional so gut wie möglich in das virtuelle Durchleben und Verarbeiten eintauchen zu lassen. Der Bereich der Serious Games stellt seit Jahrzehnten einen relevanten Beitrag zur Behandlung von kognitiv gelagerten Problematiken, wie Lernstörungen, dar. Spiele zur Förderung der schulischen Grundfertigkeiten wie Rechnen, Schreiben und Lesen oder zur Behandlung von partiellen Entwicklungsdefiziten in den basalen informationsverarbeitenden Prozessen sind bereits seit Ende des vergangenen Jahrhunderts erfolgreich im Einsatz. Mittlerweile zeigt der Trend der letzten Jahre, dass dieses Medium auch vermehrt in der Behandlung und Unterstützung von Personen mit psychischen Erkrankungen eingesetzt wird (Sindelar, 2017).

Gerade der Umstand, dass es der aktuellen Generation anscheinend leichter fällt, ihre in der realen Welt aus dem Gefühl der eigenen Minderwertigkeit heraus unbefriedigbar erscheinenden Bedürfnisse in der nun vorhandenen virtuellen Welt darzustellen, auszuleben und zu befriedigen, bietet ein neues Feld der psychotherapeutischen Betätigung. Nachdem sich die Unterstützung der psychotherapeutischen Behandlung mit Hilfe von Serious Games nun bereits zu etablieren beginnt, wäre anzudenken, ob nicht gruppodynamische Phänomene, die Spiele wie World of Warcraft oder Minecraft bieten, auch im Sinne von Adlers gruppentherapeutischem Ansatz, in dem immer von „mass treatment“ und nicht von „group therapy“ (Wölfle, 2015) die Rede ist, für die psychotherapeutische Behandlung von psychischen Problemen im Sozialverhalten nutzbar wären.

Davon ausgehend, dass die Fusion von virtueller und realer Welt in den kommenden Jahren und Jahrzehnten durch den Fortschritt der Technologie und das Einfließen der verschmelzenden Elemente in immer mehr Lebensbereichen immer schneller voranschreitet und stetig zunimmt, kann das Erleben, Durchleben und Bewältigen von herausfordernden Situationen und Konflikten im geschützten Umfeld des virtuellen Erlebens ein großes Potenzial zur Überwindung dieser Probleme im realen Leben bergen (vgl. Eichenberg, Küsel, & Sindelar, 2016). Gerade Spiele und soziale Medien, die den Benutzern erlauben, ihrer Kreativität in Bezug auf die Gestaltung ihrer eigenen Online-Persönlichkeit, von Beziehungen zu anderen Nutzern, oder gar der virtuellen Welt an sich (vgl. hierzu etwa Minecraft) zu ermöglichen, können durchaus als Plattform dienen, das vorherrschende Gefühl der eigenen

Minderwertigkeit durch gelungenes Geltungsstreben im Sinne des Gemeinschaftsgefühls zu überwinden.

Mittlerweile ist gerade bei den Digital Natives auch eine Entwicklung hin zur Verschränkung beider Welten wahrnehmbar. Jugendliche treffen sich in der Schule und machen sich für den Nachmittag gemeinsame „Quests“ im virtuellen Umfeld aus, um am kommenden Schultag in den Pausen Ablauf, Taktik und die nächsten gemeinsamen Abenteuer im parallelen Umfeld ausführlich zu besprechen. Ich darf an dieser Stelle eine Mutter zitieren, die sich im Rahmen einer Elternberatung sorgte, dass sich ihr Kind mit den Freunden ja „nur mehr über die Spiele, die sie am Computer gemeinsam spielen“ unterhalte. Aber genau dies birgt auch den Schatz dieser alternativen Realitäten. Hat man früher im Park Abenteuer erlebt und sich dann eingehend darüber unterhalten und besprochen, was am nächsten Tag geplant ist, ohne dass andere Themen Eingang in den Inhalt der damaligen Unterhaltung fanden, so ist dies nun eben auch immer mehr die virtuelle Erlebniswelt. Der aktuelle Trend, diese beiden Welten via „virtual reality“ bzw. „augmented reality“ miteinander zu verbinden, regt wiederum die Digital Natives dazu an, sich vermehrt auch wieder mit der realen Welt auseinander zu setzen. Allein wird im Stadtpark nun nicht mehr nach dem Piratenschatz, sondern eben nach Pikachu gesucht. Die Gemeinschaft der Suchenden allerdings ist größer, vernetzter und diversifizierter als je zuvor, was als Nach-, aber durchaus auch als Vorteil verstanden werden kann und muss.

So man davon ausgeht, dass virtuelle Beziehungen ähnlich stark wirken wie in der Realität erlebte Freundschaften bzw. diese sich durch das Verlagern der gemeinsamen Treffen vom Spiel- oder Fußballplatz hin zur virtuellen Welt oder dem virtuellen Spielfeld nur hinsichtlich des Orts des Treffens tatsächlich ändern, so sind gerade diese „zweigleisigen“ Beziehungen mindestens genauso gehaltvoll wie eben jene, die ausschließlich auf der Plattform der Realität gelebt werden.

## **5.2 Die Gefahren der Parallelwelten und des Verschwimmens mit der Realität**

In einer der aktuellsten Untersuchungen zum Einfluss von Computerspielen auf die Hirnaktivität und das Verhalten von Jugendlichen postuliert Chiara Chioffi im Rahmen ihrer Dissertation, dass ein gewisser Einfluss zwar wahrnehmbar wäre, dieser allerdings jede Signifikanz verliere, sobald Aspekte wie Persönlichkeit, Hirnphysiologie, neuronale Grundlagen und Genetik bei der Untersuchung Berücksichtigung erlangen (2013). Gleichzeitig ist es wichtig zu erwähnen, dass sich die Untersuchungen zur Auswirkung von virtuellen Welten auf das tatsächliche Erleben und Verhalten der Spieler beinahe ausschließlich mit diversen „Ego-Shootern“ beschäftigen. Charakteristisch für diese Art von Spielen ist, dass sie den Spielern suggerieren, das Geschehen aus den Augen der Spielfigur zu erleben. Auf dem Bildschirm sind nicht die Spielfigur, sondern nur die Waffe bzw. die Hände der Spielfigur zu sehen, was das Gefühl des tatsächlichen Erlebens der Spielsituation verstärken soll (ebd., 2013).

Diese Ego-Shooter werden wohl deswegen zum Inhalt der meisten Studien über den Einfluss der Spielwelt auf die im Verhalten beobachtbaren Veränderungen, da solche Spiele mit aggressiven Inhalten medial häufig als Ursache diverser Gewalttaten in Verbindung gebracht werden.

Sherry et al. untersuchten 2001 die Effekte von Computerspielen wie „Mortal Kombat“ und „Doom“ im Hinblick auf des Verhalten der jeweiligen Spieler, indem sie etwa 30 vorliegende Studien zusammenfassten und kamen zu dem Ergebnis, dass die Dauer des Spielens negativ mit dem Anstieg von Aggressivität korreliert. Personen, die also einen langen Zeitraum ein Computerspiel mit Gewaltinhalten spielten, zeigten weniger Faktoren der Aggressivität als jene, die nur über einen kurzen Zeitraum das gleiche Spiel spielten (Sherry, 2001).

Zu Anfang wird die dargestellte Gewalt dementsprechend also auch mit einem messbar höheren Aggressivitätslevel beantwortet, wobei dieser Effekt eventuell aufgrund der stattgefundenen Realitätsprüfung an Einfluss verliert.

Zu bedenken ist hierbei allerdings durchaus, dass die Darstellung von Gewalt in den untersuchten Spielen in den vergangenen Jahren deutlich an Nähe zur Realität zugenommen hat. Zur Illustration sei hier ein Vergleich der Visualisierung von Gewalt im Spiel „Mortal Kombat Trilogy“, das im Jahr 1997 erschien und die zum Zeitpunkt der oben angeführten Studie die aktuelle Version der Mortal Kombat-Reihe darstellte, und der im Jahr 2015 erschienenen Version Mortal Kombat X (Abbildung entnommen aus Wikipedia, 2018) abgebildet.



Abbildung 1. Screenshot Mortal Kombat Trilogy, 1997



Abbildung 2. Screenshot Mortal Kombat X, 2015

Klar erkennbar ist, dass die visuelle Darstellung von Gewalt deutlich realistischer geworden ist. Dementsprechend wäre für weiterfolgende Studien, die den Zusammenhang zwischen in Computerspielen dargestellter Gewalt und Gewaltbereitschaft bzw. die Aggressivität der Spieler untersuchen, anzudenken, die Effekte der technologischen Entwicklung der letzten Jahre zu berücksichtigen. Gerade im Hinblick auf die oben erwähnte Identifizierung mit den Charakteren im Spiel wäre auch der Einfluss von Spielen interessant, die sich nicht ausschließlich mit der Darstellung von Gewalt beschäftigen, sondern diese als Bestandteil der virtuellen Welt, in die der Spieler abdriftet, transportieren. Vor allem wäre hierbei zu untersuchen, ob Unterschiede in der messbaren Reaktion der Spieler zu erkennen sind, wenn die im Spiel zur Schau gestellte Gewalt einem „gehassten“ Widersacher oder einem lange in der virtuellen Welt im Rahmen einer virtuellen Beziehung emotional positiv konnotierten Mitstreiter widerfährt.

Auch wäre bei Computerspielen mit alternativen Handlungssträngen und Enden von Interesse, ob Personen mit unterschiedlichen Persönlichkeitspathologien signifikant öfter mit Hilfe ihres Avatars unterschiedliche Handlungsstränge verfolgen oder auch, ob die Wahl und die damit einhergehende Wendung in der Geschichte wiederum Einfluss auf messbare Charakteristika der realen Persönlichkeit hat.

## 6 *Conclusio*

Die Parallele der viel zitierten „Computerspielsucht“ zur „Lesesucht“, wie sie früheren Generationen von Jugendlichen konstatiert wurde und mit der Sorge verbunden war, dass die Lesesüchtigen, in der Fantasiewelt des Lesestoffs gefangen, den Anforderungen ihres realen Lebens entfliehen und lebensuntüchtig werden könnten, ist aus heutiger Sicht eigentlich originell, da man einem exzessiven Gamer von heute „das gute Buch“ als positive Alternative anbieten würde (Köppl, 2015). Zu beachten ist, dass die Verschmelzung der beiden Welten nicht nur Probleme, Schwierigkeiten und Herausforderungen im Umgang mit dem Verschwimmen der Parallelwelten mit sich bringt, sondern durchaus positive Synergieeffekte ausgemacht werden können. Der bereits vollzogene Einzug der virtuellen Welt in den realen Alltag sei hier nochmals zusammenfassend angesprochen: Die internationale Zusammenarbeit in Forschung und Entwicklung wäre ohne Internet in der heute praktizierten Form nicht machbar. Die durch die technologische Entwicklung der letzten Jahre in der Form realisierbare virtuelle Realität ermöglicht jetzt schon eine praxisnahe und risikofreie Ausbildung unterschiedlichster Berufsgruppen, wie beispielsweise in der Chirurgie oder auch der Feuerwehr. Kryptowährungen beginnen sich als reale dezentral gesteuerte Zahlungsalternative zu etablieren. Personen verknüpfen nicht nur ihr Privatleben via Instagram, Facebook und Snapchat mit der virtuellen Welt, sondern verlagern auch den beruflichen Werdegang in ihr Linked oder Xing Profil und werden oft nur aufgrund ihrer Profile in sozialen Netzwerken von Personalabteilungen für bestimmte Berufe gescoutet.

Die erwähnte Fusion hat bereits stattgefunden und findet weiterhin statt. Die Generation Y und alle folgenden Generationen haben den Vorteil, dass für sie die verschmolzene Welt keine befremdliche ist, sondern ihre natürliche Umgebung darstellt, in der sie aufwuchsen, und Zeit hatten, sich in ihrer fiktiven Sicherheit zu entwickeln. Gleichzeitig bietet diese virtuelle Welt, meist durch die Spieleentwickler gewollt, die Chance, die eigene Minderwertigkeit im Sinne eines Überwindungsstrebens nach Adler auszugleichen. Was für die Generation X und die Generationen davor eine Herausforderung darstellte, nämlich diese Welt erst entsprechend kennenlernen zu müssen, kann gleichzeitig die Chance für diese Generation sein, wertvoll an der Gestaltung dieser neuen, verschmolzenen Welt teilzuhaben und mitzuwirken, indem sie den Überblick bewahrt, da sie auch die positiven Aspekte der „alten“ Realität ohne den Einfluss des virtuellen Raums im Hinterkopf hat. Dementsprechend wird die Übertragung der innerhalb der virtuellen Welt erlebten heilsamen Erfahrungen einfacher. Aufgrund der immer realeren Darstellung sowie der immer besseren Ausarbeitung virtueller „Persönlichkeiten“ und deren Beziehungen untereinander werden Erfahrungen in virtuellen oder realen Umgebungen auch immer ähnlicher und direkter wahrgenommen. Gerade das Aufkommen der „virtual reality“ bietet entsprechend auch Möglichkeiten im psychotherapeutischen Prozess. Die Sparte der „serious games“ hat sich mittlerweile ihre Daseinsberechtigung im Wirtschaftszweig der Spieleentwickler erarbeitet. Auch fließen immer mehr psychologische Aspekte in die „Mainstream“-Spielewelt ein. Vor der Tatsache der noch grenzenloseren Verschmelzung der virtuellen und der realen Welten

erscheint es unabdingbar, dass die oben genannten Ressourcen jeder Generation im Sinne einer transgenerationalen Zusammenarbeit optimal genutzt werden, um zu verhindern, dass sich eine ganze Generation in neuen, alternativen Realitäten verliert. Sollte diese generationsübergreifende Zusammenarbeit gelingen, so kann die Gemeinschaft kreativ und machtvoll wie nie zuvor unter Zuhilfenahme des im sicheren Rahmen der alternativen Realitäten erlangten Selbstwerts und des Mutes zur schöpferischen Gestaltung, ihre eigene Realität schöpferisch gestalten.

### *Literatur*

- Adler, Alfred (1926a). Liebesbeziehungen und deren Störungen. In Gisela Eife (Hrsg.), *Persönlichkeitstheorie, Psychopathologie, Psychotherapie. Alfred Adler Studienausgabe, Bd.3* (S. 234-249). Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 2010.
- Adler, Alfred (1927a). *Menschenkenntnis. Alfred Adler Studienausgabe, Bd.5.* (Jürg Ruedi, Hrsg.) Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.
- Anwar, André (22.3.2018). Schweden erwägt staatliche Kryptowährung. *Die Presse*.
- Appel, Wolfgang (2013). Personaler und Digital Natives. In Wolfgang Appel, & Birgit Michel-Dittgen, *Digital Natives: Was Personaler über die Generation Y wissen sollten* (S. 3-10). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Chiossi, Clarissa (2013). *Neuronale Grundlagen der Persönlichkeit nach Gray: Ein Vergleich von Ego-Shooter-Spielern und -Nicht-Spielern*. Dissertation an der Medizinischen Fakultät der Julius-Maximilians-Universität Würzburg. Abgerufen am 29. Mai 2018 von urn:nbn:de:bvb:20-opus-93090
- Eichenberg, Christiane, Küsel, Cornelia, & Sindelar, Brigitte (2016). Computerspiele im Kindes- und Jugendalter. Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Präferenz von Spielgenres, Spielanforderungen und Spielfiguren und ihre Bedeutung für die Konzeption von Serious Games. *Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik*, 60(6), S. 97-109.
- Fulda, Anne (2017). *Emmanuel Macron - Die Biographie*. Berlin: Aufbau Verlag GmbH und Co. KG.
- Hübl, Philipp (29.3.2018). Nicht Facebook hat Trump zum Präsidenten gemacht. *Zeit - Online*. Abgerufen am 14. Mai 2018 von <https://www.zeit.de/digital/2018-03/datenskandal-facebook-manipulation-daten-selbstbestimmung/seite-2>
- Jilch, Nikolaus (4.5.2018). Goldman Sachs steigt in den Handel mit Bitcoin ein. *Die Presse*.
- Kline, Ernest (2012). *Ready Player One*. München: Penhaligon Verlag, Verlagsgruppe Random House GmbH.
- Köppl, Elmar (2015). Der Computer als therapeutisches Medium. *Zeitschrift für Individualpsychologie*, 40(1), S. 35-49.
- Makuch, Eddie (2017). *gamespot.com*. Von <https://www.gamespot.com/articles/fortnite-battle-royale-has-hit-10-million-players-/1100-6454008/> abgerufen
- OECD (2016). *PISA 2015 Ergebnisse (Band I): Exzellenz und Chancengerechtigkeit in der Bildung*. München: W. Bertelsmann Verlag. doi:10.3278/6004573w

- ÖIAT (2018). *www.saferinternet.at*. Abgerufen am 14. Mai 2018 von <https://www.saferinternet.at/jugendinternetmonitor>
- Raile, Paolo (2016). Die Digital Natives "Als Ob". *SFU Forschungsbulletin*, 4(2), S. 38-48. doi: 10.15135/2016.4.2.38-48
- Ronzheimer, Paul (2018). *Sebastian Kurz - Die Biografie*. Freiburg im Breisgau: Verlag Herder.
- Sherry, John L. (2001). The effects of violence video games on aggression. A Meta-Analysis. *Human communication research*, 3, S. 409-431.
- Sindelar, Brigitte (2011). Die neuen Kinderkrankheiten - Heilen und Bilden? In Bernd Rieken (Hrsg.), *Alfred Adler heute - Zur Aktualität der Individualpsychologie* (S. 195 - 206). Münster: Waxmann.
- Sindelar, Brigitte (2017). Neue und zukünftige Herausforderungen für die Psychotherapie. In Reinhold Popp, Bernd Rieken, & Brigitte Sindelar, *Zukunftsforschung und Psychodynamik. Zukunftsdenken zwischen Angst und Zuversicht. Reihe Psychotherapiewissenschaft in Forschung, Profession und Kultur, (Hrsg. Bernd Rieken)* (Bd. 21, S. 115-123). Münster: Waxmann.
- wikipedia (20.2.2018). *Wikipedia*. Abgerufen am 14. 5 2018 von [https://de.wikipedia.org/wiki/Mortal\\_Kombat](https://de.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat)
- Wölfler, Roland (2015). „Wo Ich war, soll Gemeinschaft werden“. *Gruppenpsychotherapie und Therapeutische Gemeinschaften in der Individualpsychologie. Reihe Psychotherapiewissenschaft in Forschung, Profession und Kultur, Band 11.* (Bernd Rieken, Hrsg.) Münster, New York: Waxmann.

### **Autor**

Mag. Christoph M. Sindelar

c.sindelar@sindelar.at

Sindelar Center

Hegelgasse 19/5; 1010-Wien

Psychotherapeut, Individualpsychologischer Analytiker

Psychotherapeut mit Weiterbildung in Säuglings-, Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie entsprechend der Richtlinien des Bundesministeriums für Gesundheit 2014

Lehrbeauftragter an der Sigmund Freud PrivatUniversität