

■ Freie Beiträge / Further Contributions

Elmar Köppl

Der Computer als therapeutisches Medium

Beim Spiel kann man einen Menschen
in einer Stunde besser kennenlernen,
als im Gespräch in einem Jahr.

Platon 428–347 v. Chr.

Summary

The computer as a therapeutic medium

Every new development in modern media sparks age-old fears and classic defence mechanisms. Multiplayer Online Role Playing Games are one of the most interesting innovations in the range of the computer game world as well as being an object of apprehension concerning the increasingly digital nature of modern living. A central aspect of the criticism of this medium is the fear that young people who have grown up with computer games and the internet will no longer be able to differentiate between reality and the virtual world. The author examines the ways in which children use the computer game as a medium into which they project emotional injury and conflicts, trying to solve these in the virtual world, without having to deal with the commitments of object relationships. With reference to case material, the author shows how excessive gaming can be the attempt of adolescents to master the internal conflict between a progressive wish to try things out for themselves and regressive urges.

Keywords: developments in modern media, adolescence, the internet, computer games, addiction.

Zusammenfassung

Jeder Wandel zu neuen Medien ist mit uralten gesellschaftlichen Ängsten und klassischen Abwehrmechanismen verbunden. Massen-Online-Spiele sind eine der interessantesten Innovationen im Bereich der Computerspielwelt und gleichzeitig auch Ausdruck eines Unbehagens an der Digitalisierung unserer Lebenswelt. Ein wesentliches Merkmal der Kritik an diesen Medium besteht darin, dass unsere mit Computerspielen und Internet aufgewachsene Jugend nicht mehr zwischen wirklicher Realität und virtueller Realität unterscheiden kann. Der Autor beleuchtet wie junge Menschen das Computerspiel als ein Medium benutzen, bei dem sie innere Verletzungen und Konflikte nach außen, in virtuelle Welten projizieren und dort zu lösen versuchen, ohne dabei verpflichtende Objektbindungen eingehen zu müssen. Anhand einer Falldarstellung wird exzessives Gaming als adoleszenter Versuch gedeutet, die inneren Konflikte kompromisshaft zwischen progressivem Experimentieren und regressiven Wünschen zu bewältigen.

Schlüsselwörter: Medienwandel, Adoleszenz, Internet, Computerspiel, Sucht.

Robert Morris, ein ehemaliger amerikanischer Informatikstudent, hat in der Nacht zum 3. November 1988 mit einem von ihm programmierten Virus-Programm innerhalb kürzester Zeit rund 20 Prozent des weltweiten Computer-Netzes lahm gelegt. Sein Vater, ebenfalls Robert Morris, war zu dieser Zeit als Leiter des Nationalen Zentrums für Informatiksicherheit für die Abwehr von Angriffen auf US-Computernetze verantwortlich. Unter dem Aspekt der adoleszenten Entwicklung und den Abgrenzungsbemühungen Jugendlicher von ihren Eltern hat der Sohn dem Vater mit dieser Aktion die väterliche Überlegenheit streitig gemacht, ihn blamiert und versucht, die eigene Stärke an der des Vaters zu messen und ihn auf seinem Gebiet zu übertreffen (vgl. Katie u. Markoff, 1992). Andere junge Menschen sitzen tage- und nächtelang vor dem Computer, klicken sich wie »Junkies« durch das World Wide Web, werden entführt in magische, virtuelle Spielewelten voller fantastischer Helden wie Orks, feinsinnigen Nachtelfen, Untoten oder Zwerge. Sie kämpfen entweder auf der Seite der »Horde« oder der »Allianz« um die Vorherrschaft in umkämpften Gebieten. Sie haben das scheinbare Gefühl, alles unter Kontrolle zu haben. Kontakt mit der Außenwelt findet nicht selten nur mehr über den Pizzadienst statt.

Die Kluft unserer Gesellschaft zeigt sich in der Aufspaltung zweier kultureller Gruppen, den »Digital Natives«, die in die Welt des Computers und des Internets hineingeboren wurden, und den »Digital Immigrants«, die als Erwachsene in die Computerwelt eingewandert sind. Die Generation »50 Plus« kann sich noch gut an den Schwarz-Weiß Fernseher, das Telefon mit Wählscheibe und an eine computerlose Kindheit erinnern. Für 20-Jährige, die mit dem i-Phone groß geworden sind, sind der Computer und das Internet Alltag. Zur »Gamescom 2014«, dem weltweit größten Messe-Highlight für interaktive Computer- und Online-Spiele fanden neuerlich 335.000 gamingbegeisterte junge Menschen den Weg nach Köln.

Die Angst vor neuen Medien

Beim Bemühen ihre Kommunikationsmöglichkeiten untereinander zu verbessern, haben Menschen immer schon versucht, sich neuen Medien zu bedienen. Gleichzeitig gibt es auch immer schon eine uralte Angst vor diesen. Der Züricher Psychoanalytiker P. Schneider schreibt in einem Aufsatz zur Ausstellung »Home« (2010, S. 78):

»Das Auftauchen neuer Medien lässt die alten seriös werden – seit es das Fernsehen gibt, ist Kino Kultur geworden. Aber die alten Befürchtungen äußern sich nunmehr im Zusammenhang mit den neuen Möglichkeiten. Eine Tatsache ist und bleibt dabei offenbar schwer zu verdauen: dass die menschliche Fantasie die simple Konzeption eines Eins-zu-eins-Verhältnisses zwischen Zeichen und Wirklichkeit verkompliziert und somit Welten entstehen, die den einfachen Gegensatz von real und nicht real hinter sich lassen.«

Der am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien tätig gewesene Medienphilosoph Frank Hartmann weist auf die erste spannende Mediendiskussion, die zwischen den griechischen Philosophen Platon und Aristoteles ausgefochten wurde, hin (vgl. Hartmann 2000). Dabei ging es um die Frage des damals

neu aufgekommenen Mediums der Papyrusrolle: Platon hatte miterleben müssen, wie die ersten Papyrusrollen aufkamen. Er fand es seiner nicht würdig, sich mit diesem neuen »Schmuddelmedium« zu befassen. Wenn er etwas Niedergeschriebenes zur Kenntnis nehmen musste, ließ er einen Lesesklaven antreten, der ihm den Text vorlas. Aristoteles hatte keinen Lesesklaven und las selber. Er hatte seine Papyrusrollen, die er in einer Bibliothek gesammelt hatte. Trotz seiner Abwehrhaltung hat Platon die Einführung der Schrift in die Philosophie nicht aufhalten können.

Wenn ich später über das »*süchtige*« Computerspielverhalten bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen spreche, möchte ich an dieser Stelle auch die »*Romansucht*« erwähnen: Ende des 18. Jahrhunderts war die »*Lesesucht*« ein anerkanntes Krankheitsbild. Ein Zeitgenosse von damals schrieb:

»Die Abhängigen werden in eine Zauber- und Geisterwelt hineingeworfen, durch die sie Zeit, Gesundheit und Leben verspielen. [...] Die gefährlichen Brutstätten des Lasters und Giftbuden der Seuche, die Bibliotheken, sollten von Bücherkennern scharf überwacht werden.« (vgl. Andree 2009, S. 8)

Die Parallele zur »*Lesesucht*« ist aus heutiger Sicht eigentlich originell, da man einem exzessiven Gamer von heute das gute Buch als positive Alternative anbieten würde. Es war letztlich nicht die Lesekultur, die verschwand, sondern der Abwehrkampf mit dem man ihr begegnete, zumal Bücher, Lesen und Lernen infolge ihrer Nützlichkeit zu anerkannten Triebfedern der bürgerlichen Gesellschaft wurden.

Der Buchdruck wurde tendenziell ersetzt durch Massenmedien wie Radio und Fernsehen, denen man das gleiche Schicksal voraussagte, wie es bei den alten Medien der Fall war. Das Radio informierte und unterhielt uns und erschloss uns die Welt des Jazz und Rock'n'Roll. Das viel geschmähte Fernsehen öffnete uns die Türen zu fremden Ländern, zu Bildungsprogrammen und zur wundervollen Welt der Trivialserien.

Vor 30 Jahren begann der Siegeszug des PCs. Heute prägt er den Alltag von Millionen Menschen. Vor 20 Jahren, am 10. August 1990, hat Österreich erstmals Verbindung zur digitalen Welt aufgenommen: Mit der ersten Standleitung von einem Computer der Universität Wien aus hielt das Internet Einzug in unser Land. Mit der Ausbreitung des Internets haben sich neue Lebensräume geöffnet. Man bedenke, dass das Internet als sozialer Raum, wie wir es jetzt nutzen, noch nicht einmal 8.000 Tage alt ist! Die rasante Entwicklung von Internetanschlüssen in den Haushalten lässt sich nur mit der extremen Faszination im Sinne von bisher ungeahnten Möglichkeiten dieses neuen Mediums erklären.

Ein wesentliches Merkmal der Kritik an den neuen elektronischen Medien beinhaltet, dass unsere mit Computerspielen und Internet aufgewachsene Jugend nicht mehr zwischen wirklicher Realität und virtueller Realität unterscheiden kann. Es gibt das Schreckensszenario, dass eine Generation von digitalen Ureinwohnern heranwächst, die durch mediale Dauerbelastung unfähig ist, reale menschliche Kontakte zu knüpfen. In der Angst um ihre Kinder und im »*Dominanzproblem*« gefangen, glauben Eltern häufig, alles besser wissen zu müssen als ihre Kinder. Sie können sich dadurch nicht auf deren Ebene begeben und sich mit ihnen nicht auf die neuen Technologien einlassen.

Zu heftigen Auseinandersetzungen kommt es spätestens dann, wenn die typischen »Kollateralschäden«, wie Probleme in der Schule, sozialer Rückzug, der Verlust realer Freunde, Vernachlässigung bestimmter Pflichten zunehmen und der junge Mann bzw. die junge Frau keine Zeit mehr hat, am gemeinsamen Abendessen teilzunehmen.

Internet- und Computerspielsucht

Grundsätzlich herrscht noch keine Einigkeit darüber, inwieweit eine Diagnose Online- bzw. Internetsucht gerechtfertigt erscheint. Bei dieser Kontroverse geht es auch um die Frage, ob es sich bei einer Onlineabhängigkeit um eine neue Form der Sucht, oder nur um eine Ausprägung einer anderen affektiven Erkrankung handelt. Beim pathologischen Internetgebrauch gelten Faktoren, die mit Depressivität assoziiert sind, wie niedriges Selbstwertgefühl, soziale Ängstlichkeit und Einsamkeit, Angst vor Ablehnung oder ein starker Wunsch nach Anerkennung als relativ gut belegt.

Angefangen hat die Frage »Sucht oder Nicht-Sucht« im Jahre 1995. Der New Yorker Psychiater Ivan Goldberg kündigte in der New York Times parodistisch das Auftauchen einer neuen Sucht an. Die Internetsucht treibe Menschen dazu, ihre Familien zu verlassen und den ganzen Tag online am Bildschirm zu verbringen. Diese Nachricht, obwohl keineswegs ernst gemeint, verbreitete sich unheimlich schnell, unter anderem auch über das Internet. Schon bald meldeten sich die ersten Wissenschaftler, die mit eigenen Forschungsberichten beweisen wollten, dass diese Suchtform tatsächlich existiert. Auch zur Frage der Begrifflichkeit herrscht eine babylonische Verwirrung vor. So wird die Unfähigkeit, das eigene Surfverhalten zu steuern, etwa als »Internet- oder Onlinesucht«, als »Pathologischer Internetgebrauch«, als »Cyber Addiction«, oder dann wieder als »Internetmanie« bezeichnet.

Ergebnisse der Hirnforschung zeigen, dass »Internetsüchtige« spezifische Suchtreize in ähnlich akzentuierter Weise wie Betroffene anderer Abhängigkeitserkrankungen verarbeiten und dass deren Hirnareale in ähnlicher Weise sensibilisiert sind wie bei anderen Suchterkrankungen (vgl. Grüsser-Sinopoli 2008). Das Spiel fordert den Spieler ständig heraus, er muss konstant seine Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit dem Spiel verfeinern, um den steigenden Herausforderungen begegnen zu können. Gelingt dies in angemessenem Maße, kann er in den sogenannten Flow-Zustand eintreten, der an das Belohnungssystem im Gehirn andockt und dort eine starke Wirkung, einen Kick und ein »High-sein« entfaltet. Exzessive Gamer berichten von einem »rauschartigen« Erlebnis, bei dem sie ihre Umgebung vergessen und förmlich in eine andere Welt hinein kippen. (vgl. Csíkszentmihályi 2013).

Massen-Online-Spiele

Multi-Player-Online-Spiele, kurz MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) genannt, sind eine der interessantesten Innovationen im Spielbereich. Dabei handelt es sich um komplexe und in Bezug auf Grafik und Musik aufwendig

gestaltete dreidimensionale Spielwelten. Dadurch, dass die Möglichkeit besteht, mit Menschen aus aller Welt online spielen zu können, können ein Amerikaner und ein Europäer bequem von ihrem Wohnzimmer aus zusammen spielen, sofern beide einen Internetanschluss besitzen.

MMORPGs sollen auch das Bedürfnis der Kinder nach sozialem Austausch abdecken. Es werden neue Freundschaften geknüpft. Im Vordergrund stehen die Gemeinschaft, im Besonderen das gemeinsame Erleben von Abenteuern und die gemeinsame Bewältigung von Aufgaben und Gefahren.

Als das »Kokain« in dieser Kategorie wird seit Jahren das Fantasy-Rollenspiel »World Of Warcraft« (kurz »WOW«) der Firma Blizzard gehandelt. Worin bestehen nun die Faszination und der sucht-intensivierende Aufbau von »WOW«? Zum Ersten werden bei diesem Spiel viele Sinne angesprochen. Es ist eine fantasievolle virtuelle Welt mit ansprechender Grafik und schöner Musik. Zahlreiche liebevolle Details hauchen dem Spiel Leben ein und lassen die Spieler in eine Art magische Parallelwelt voller Abenteuer abtauchen. Feinde lauern versteckt, können aber in jeder Sekunde hervorbrechen. Dies alles wirkt wie die Fantasiewelt eines kleinen Jungen, der Krieg oder Weltuntergang, Zauberer und Ritter spielt.

Zu Beginn von »WOW« entwirft man eine Spielfigur, ein virtuelles Ich. Das Bild dieses Objekts wird nach eigenen Vorstellungen durch Selektion bestimmter Eigenschaften und ergänzenden Projektionen gestaltet. Das Produkt dieser Online-Persönlichkeit wird als »Avatar« bezeichnet, mit dem man durch die verschiedenen virtuellen Fantasiewelten steuert. Durch das Erledigen von Aufgaben – sogenannten »Quests« – erhält der Spieler Erfahrungspunkte und manchmal neue Ausrüstungsgegenstände.

Mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe erreicht man einen höheren Level. Mit dem Aufstieg in der Spieler-Hierarchie steigt auch die Anerkennung durch die anderen Mitspieler. Erfolg hat derjenige, der regelmäßig spielt und seine Spielfigur kontinuierlich verbessert. Es geht darum, die gelernten Fähigkeiten geschickt einzusetzen, was eine deutlich längere Spielzeit erfordert, als dies in vergleichbaren Offline-Spielen der Fall ist.

Weiterführende »Quests« können nicht mehr alleine gemeistert werden. Dies hat zur Folge, dass der Spieler in Kontakt mit menschlichen Mitstreitern kommen und sich mit anderen Spielern zu sogenannten »Gilden« zusammenschließen muss. In diesen »Gilden« ergänzen sich die Fähigkeiten der verschiedenen Spielfiguren. Jeder Spieler bringt seine Stärken in das Team ein. Dadurch entsteht ein sozialer Druck, ein Gruppenzwang, zu bestimmten Zeiten online sein zu müssen. Man kommuniziert in einer eigenen Sprache, die nur Insider verstehen können.

Die Belohnungsstruktur bei »WOW« ist die einer intermittierenden Verstärkung. Man wird nicht immer belohnt bzw. beglückt. Dies hängt neben dem Können auch vom Zufall ab. Ob man ein Beutestück, sei es das Superschwert oder den Superhelm bekommt, oder ob es meinem Gegner zugeteilt wird, entscheidet der Zufall. Dies kann mit der für Glücksspielautomaten im Casino typischen Frustrationsspirale verglichen werden. Vom »Erfolgstrieb« angestachelt, wiederholen die Spieler immer wieder dieselbe Aufgabe, in der ständigen Hoffnung, dass es diesmal klappen könnte.

Für die Spielmotivation erscheint es auf den ersten Blick ungewöhnlich, dass es in »World of Warcraft« kein Ende gibt. Durch sogenannte Patches oder Erweiterun-

gen wird der Spielinhalt laufend aktualisiert und das Spiel attraktiv und spannend gehalten. Es gibt keine Notwendigkeit, das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt zu beenden.

Alfred Adler und das Spiel

Für Alfred Adler gibt es im Leben eines jungen Menschen eine Erscheinung, die sehr deutlich die Vorbereitung auf das Erwachsenenalter zeigt. Es sind dies die Spiele. Adlers Diktum besteht darin, dass es nur wenige Spiele gibt, die nicht wenigstens einen der drei folgenden Faktoren beinhalten:

- Vorbereitung auf das Leben
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls
- Befriedigung des Machtstrebens

Nach Alfred Adler dienen Spiele als wichtige Helfer bei der Erziehung, regen den Geist an, beflügeln die Fantasie und fördern die Geschicklichkeit. Das Spiel ist sozusagen der Beruf eines jungen Menschen und nach Adler auch so aufzufassen. Das Spiel darf nicht als eine Vergeudung von Zeit aufgefasst werden.

In seiner im Jahre 1927 erschienenen Ausgabe »Menschenkenntnis« schreibt er unter dem Kapitel »Vorbereitung auf das Leben«: *»Wenn wir uns die Spiele, Spielsachen und Fantasien der Kinder ansehen, fällt auf, dass sie alle eine Gemeinsamkeit aufweisen: Den Wunsch, erwachsen zu werden, groß, ein erwachsener Mensch zu werden«* (S. 90).

Adoleszenz und Online-Spiele

Die Online-Spiele des 21. Jahrhunderts können (vielleicht im Sinne von Alfred Adler) als ein virtuelles Lern- und Kommunikationsfeld gesehen werden. Es können dort Aufgaben, die im realen Sozialraum so nicht hätten stattfinden können, in einem virtuellen und sozialen Kontext spielerisch ausprobiert und für das künftige Leben erprobt werden. Auslöser für die große Bedeutung der virtuellen Computer-Spielwelten in der Adoleszenz sind zentrale Themen wie Macht, Selbstwirksamkeit, Kontrolle, Gemeinschaft, aber auch eine Art Gegenidentität zur realen Welt, wie sie von Erwachsenen konstruiert und definiert wird.

In unserer Gesellschaft gibt es nur wenige Rituale für den Übergang von der »Baustelle« Adoleszenz zum Erwachsensein. In der Adoleszenz geht es auch um Fragen der Einschätzung des Zumutbaren. Es geht um Dosierungs- und Abschätzungsfragen. Kinder und Jugendliche sollen für das Erbringen von schulischen, beruflichen, sozialen und familiären Leistungen und den diesbezüglichen Orientierungen Verantwortung übernehmen, was sie im erwarteten Umfang noch nicht erbringen können. An die Stelle des elterlichen Hilfs-Ich tritt der Rückhalt durch die Peergroup, die einem ein anderes Selbstbild gewahr werden lässt, als dies von den Eltern gespiegelt wird.

Möglicherweise kompensieren die Kinder die im realen Leben noch nicht erreichte Macht, Selbstwirksamkeit und Kontrolle in Bezug auf Beruf und Familie durch eine Perfektionierung ihrer Fähigkeiten in aktionsreichen und kampffgeprägten Computerspielen. Das Experimentieren mit den verschiedenen Seiten des Selbst kommt der im Jugendalter wichtigen Identitätsfindung entgegen. Jugendliche Gamer erschließen sich über die virtuellen Medien ihr erstes eigenes Fachgebiet, auf dem sie sich von ihren Eltern abgrenzen können.

Durch den Zusammenschluss und durch die Identifizierung mit einer »Gilde« entsteht ein Gefühl der Zusammengehörigkeit. Aus Fremden werden Freunde. Vertrautheit wird im virtuellen Raum schneller erreicht als im realen Leben. Man könnte hier durchaus von einem Netzwerkspieleclan als Ausdruck eines »Adoleszenten Wir-Gefühls des 21. Jahrhunderts« sprechen.

In der Adoleszenz erhalten infantile Ziele und Fantasien ein besonderes Energiegemisch, das von einer gereiften Sexualität und einer voll entwickelten Aggressionskraft stammt. Das bedeutet eine Wiederbelebung der ödipalen Situation mit archaischen Fantasien. Die Fixierung auf Größenphantasien dient der narzisstischen Selbstkonfiguration und wird zum Reparaturversuch eines fragilen und unsicheren Selbst, beziehungsweise zum Versuch, die Integrität des Selbst zu sichern.

Was ich bei den Computer-Kids immer wieder beobachte, ist ihr »Zwang«, innerhalb ihres Freundeskreises einen immer schnelleren und damit »potenteren« Computer mit entsprechenden Leuchtdioden und einer Wasserkühlung statt Ventilatoren zu besitzen. Das Ganze erinnert an die Zeit des Golf GTI Tunings der 1980-iger Jahre. Psychoanalytisch könnte man unter diesem Aspekt den Computer als eine Art Selbstobjekt im Sinne einer »Penisverlängerung« deuten oder zumindest als ein Objekt, bei dem sich das Imaginäre, das Phallische und das Reale überschneiden.

Auch wenn es noch keine substanzielle tiefenpsychologische Fachliteratur zu einer »Onlinesucht« gibt, stellt sich in diesem Modelrahmen die Frage, welche adoleszenten Konflikte oder Impulse in diesen virtuellen Spielwelten mit selbstwertregulierenden Phantasien im Rahmen eines Symbolbildungsprozess abgearbeitet werden. Katharina Stephenson (2007) sieht eine Parallele zwischen dem interaktiven frühkindlichen Akt des Rollenspiels, den Aspekten der psychoanalytischen Therapie und den digitalen Rollenspielen. Ausgehend von der Tradition des »Rollenspiels« als psychotherapeutisches Verfahren, das bereits Anna Freud als »via regia« zur kindlichen Seele bezeichnete, als auch in der psychoanalytischen Therapie, wie in den digitalen Rollenspielen, wird durch ein gemeinsames Eintauchen ein geschützter Lern- und Entwicklungsraum konstruiert.

Bei einem adoleszenten Gamer trifft die verinnerlichte Symboldeutung und seine Bereitschaft, sich an ein äußeres Symbol, einem potentiellen Übergangsobjekt festzukrallen, nicht auf ein Stofftier oder einen analytischen Therapeuten, sondern hier ist es die Verschmelzung mit einem »Avatar«. Er wird zum spielerischen Ideal-Selbstobjekt, er dient zur Selbstvergrößerung und mit ihm soll eine gewisse emotionale Unabhängigkeit vom realen äußeren Objekt erreicht werden.

Meine Erfahrung an unserer Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht zeigt, dass die konkrete Auswahl eines bestimmten Spieles nicht zufällig sein dürfte. Es kor-

reliert mit dem jeweilig anstehenden Entwicklungsthema, das sich auch als Symbol anbietet, um eine internalisierte Bedeutung im Dienste der Persönlichkeitsentwicklung übertragen zu können. Vollbrecht (2008) meint, dass Medienangebote nicht aufgrund ihrer Inhalte wirken, sondern durch die »*Passung ihrer Bedeutungsangebote*« (S. 151).

Als individualpsychologisch orientierter Psychotherapeut und Leiter einer Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht, möchte ich an dieser Stelle den Fokus auf eine Fallgeschichte richten.

Fallkasuistik

Der 14-jährige Ale, wie ich ihn im Folgenden nenne, kam auf Druck seiner Mutter an unsere Stelle. Er ist ein hagerer Junge, der im Erstkontakt einen weichen Händedruck hatte, in sich zusammengesunken mir gegenüber saß und kaum in der Lage war, einen längeren Blickkontakt zu halten. Er meinte nur, dass es ihn nerve, von seiner Mutter andauernd kontrolliert zu werden. Seine Mutter berichtete, dass er jede Möglichkeit ausnütze, um im Internet zu spielen. Welches Spiel dies sei, wisse sie nicht, sie kenne sich darin nicht aus. Seine Schulnoten seien im letzten Halbjahr kontinuierlich schlechter geworden und sie mache sich große Sorgen, dass er von seinen Computerspielen schon »*süchtig*« geworden sei.

Sie beschrieb ihren Sohn als ein eher ängstliches Einzelkind, das schon im Sandkasten lieber alleine als zusammen mit anderen spielte. Sein Interesse habe immer schon den technischen Medien gegolten. Am Beginn der Volksschule habe er zum Geburtstag seinen ersten »*Gameboy*« bekommen. Die Trennung seiner Eltern vor zwei Jahren habe ihn sehr erschüttert. Besonders leide er darunter, dass sein Vater überhaupt kein Interesse mehr an ihm zeige. Aus Angst vor neuerlichen Ablehnungen suche er verstärkt die Einsamkeit und vermeide den Kontakt mit Gleichaltrigen.

Ale erzählte davon, dass er durch einen Mitschüler zum Online-Spiel »*World of Warcraft*« gekommen sei. Dieses Spiel habe auf ihn vom ersten Tag an eine große Begeisterung ausgeübt. In den virtuellen Welten erlebe er eine gewisse Freiheit, eine Art »*Urlaub von sich*«, der lediglich eine monatliche Accountgebühr von 13 Euro koste. Bei seinem Erzählen hatte ich das Gefühl, dass er nicht nur selbst von diesem Medium fasziniert war, sondern auch mich zu faszinieren versuchte.

In der ersten Einzelstunde berichtete er davon, dass er am liebsten alleine ein Haus am Waldrand bewohnen würde, um dort den ganzen Tag ungestört »*zocken*« zu können¹. Seine Eltern hätten früher heftig gestritten, wobei es immer um das väterliche Alkoholproblem gegangen sei. Im Kindesalter und auch später habe sein Vater mit ihm fast nichts unternommen. Einen richtigen Freund habe er aktuell nicht. Für Kontakte mit Mädchen sei er zu schüchtern. Seine Fantasien, die in Richtung Einsiedlerdasein gingen, vermittelten den Eindruck, dass er sich am liebsten nicht nur von der äußeren Realität, von der Welt der Gleichaltrigen und der Schule, sondern auch von seinen familiären Objekten abspalten möchte.

1 Im Jargon der Jugendlichen bedeutet ein Computerspiel spielen »*zocken*«.

Nach einigen Stunden war seine anfängliche Skepsis gewichen, dass er in der Therapie nur etwas verlieren könne und dass es im Sog des Agierens seiner Mutter auch mein Primärziel sein könnte, ihn zu einer Spielabstinenz zu bewegen. Er hatte mitbekommen, dass ich mich bei »*World of Warcraft*« gut auskenne und – wenn es die Zeit zulässt – auch gelegentlich in dieser Welt auftauche. Dies führte dazu, dass in seiner Übertragung seine Skepsis immer mehr einer Idealisierung wich.

Sein trotziges Verhalten, der Eindruck von Einsamkeit und Verlorenheit, den er ausstrahlte, erweckte in mir das Gefühl, für ihn ein väterliches Objekt sein zu wollen. Mein Gegenübertragungsgefühl wurde noch intensiver, als er in der 10. Stunde so nebenbei meinte, »*dass es meine Kinder bei mir bestimmt gut haben müssen*«. Seinen Vater habe er das letzte Mal vor einem halben Jahr bei einem gemeinsamen Besuch mit seiner Mutter in einer anderen Stadt gesehen. Sie hätten nur kurz miteinander gesprochen, wobei sein Gefühl ihm gegenüber weder positiv noch negativ gewesen sei.

In der 13. Stunde wurden seine Abwehr gegenüber depressiven Affekten, seine narzisstische Wut und seine Pseudo-Distanz zum Vater zum Thema. Er sagte, »*dass er ihm nie mehr die Hand reichen werde*«. Er wisse auch nicht, ob sein Vater überhaupt noch lebe. Er zog sein Handy aus der Hosentasche und spielte mir einen Song des deutschen Rappers Bushido (2007) mit dem Titel »*Reich Mir Nicht Deine Hand*« vor. Der Text lautet u. a.

... »du hast mich verlassen, dein Kind verraten und mich im Stich gelassen ... ich guck die Bilder an und fang an dein Gesicht zu hassen ... wenn du besoffen warst, warst du wie ein fremder Mensch ... es tut dir jetzt bestimmt nichts leid ... ich hab mich sogar mal gefragt ob du tot bist ... wieso traf es bloß mich ... reich mir nicht deine Hand ... ich würd sie nie wieder nehmen, ich will dich nie wieder sehen«.

Nach dem Psychoanalytiker Horst Petri (2010) stellt

»jede Vaterentbehmung eine Kombination aus akutem und chronischem Trauma dar, das maßgeblich in die psychischen Reifungsprozesse eingreift und den Aufbau eines stabilen Selbst durch die Verletzung seiner Motivsysteme behindert. Dabei geht neben dem Vater auch immer ein Teil des eigenen Selbst verloren. Damit kommt es zu einer Entfremdung von sich und den anderen, die die völlige Entwurzelung des Subjekts besiegeln kann.« (S. 67)

Das Gefühl, von seinem Vater real und emotional verlassen worden zu sein, war für Ale eine schwere narzisstische Kränkung und Verletzung. Es gab für ihn keinen Vater mehr, der als lebenswichtigste Bindungsperson Schutz und Sicherheit repräsentierte und in einem heldenhaften Vaterbild verinnerlicht hätte sein sollen. Meine Vermutung war, dass auch schon in seiner früheren Kindheit die Vater-Kind-Beziehung »auf Sand gebaut« gewesen sein dürfte.

Ich möchte hier nicht auf die Einzelheiten der narzisstischen Fragilität in der Adoleszenz eingehen. Es sei jedoch festgehalten, dass dem narzisstischen Verhalten und den Größenphantasien in dieser Entwicklungsphase eine wichtige »*Brückenfunktion*« zukommt. Nach Streeck-Fischer (2004) bieten »*Medien und Internet mit ihrer Virtualisierung von Realität, Beziehungen und Affekten für festgefahrene adoles-*

zente Entwicklung eine willkommene Ersatzwelt. Objektsuche und Einbindung in die Realität gesellschaftlicher Strukturen haben deshalb eine anti-narzisstische Funktion« (S. 234).

Nach Fonagy und Target (2011) erwachsen narzisstische Störungen auf der Grundlage des psychischen Schmerzes, der auf einer Diskrepanz zwischen der psychischen Repräsentanz des aktuellen Zustandes des Selbst und der Idealform des Selbst beruht. Durch die Suche nach narzisstischer Zufuhr, durch Überkompensation in der Phantasie oder durch die Identifizierung mit idealisierten und omnipotenten Gestalten kann der Schmerz gelindert werden (ebd., S. 234 ff.).

Bei Ale war auch eine narzisstische Wut spürbar, die zwischen einem scheinbar omnipotenten Ich-Ideal, in Wahrheit aber schwachen Real-Ich und zwischen phantasierter Allmacht und tatsächlicher Ohnmacht hin und her schwankte. Die bereits eingetretenen Spaltungsmechanismen in Bezug auf sein Vaterbild hatten für ihn einen ich-stabilisierenden Effekt, um nicht von den Gefühlen der Wut und der Verlassenheit überschwemmt zu werden.

Ein kreativer Ausweg mit narzisstischem Charakter tat sich für ihn im Eintauchen in das digitale Spielgeschehen des intermediären Raumes von »*World of Warcraft*« auf, mit der Fantasie, von realen Objekten gänzlich unabhängig und frei sein zu können. Ein solcher Kompensationsversuch kann auch als ein Bestreben gesehen werden, durch ein sich aktives Entfernen vom Objekt verbindliche soziale Beziehungen zu vermeiden. Die Externalisierung dieser Dynamik wird von virtuellen Spielwelten in besonderer Weise ermöglicht. Dem »*realen Objektverlust*« steht ein »*virtueller Objektgewinn*« gegenüber. Damit kann es auch zu einer inneren Entlastung – im Sinne einer Befreiung von unerträglichen Gefühlen – kommen.

Im Mittelpunkt der Story von »*World of Warcraft*« steht der epische Kampf zwischen »Gut und Böse«, zwischen »Allianz« und »Horde«, wodurch eine Projektionsfläche für gute und böse Selbstanteile angeboten wird. In den virtuellen Kampfwelten von »Azeroth«, »Kalimdor« oder »Pandaria« konnte Ale aber auch seine neurotischen Konflikte, seine Ängste, seine unterdrückte und gehemmte Aggressivität, seine ambivalente Zerrissenheit und seinen Wunsch, wahrgenommen zu werden, zum Ausdruck bringen. Dies war sonst nirgendwo möglich.

Sein Eintauchen in die Virtualität wurde auch gespeist von mehr unbewussten als bewussten Größen- und Allmachtsfantasien. Dies wirkte gegen den regressiven Sog und diente der Wiederherstellung einer narzisstischen Integrität mit der Vorstellung, die Macht und die Kontrolle über alles Beunruhigende im realen Leben wieder erlangt zu haben. Erfolgreich ist nach Hipfl ein solcher Prozess dann, »*wenn er einen symbolischen Raum schafft, der mit Bildern davon, wie wir uns gerne sehen würden, mit Bildern unseres Ich-Ideals, gefüllt werden kann*« (Hipfl 2008, S. 145).

Ale war ein Gamer, der sich besonders eng mit seiner Spielfigur, seinem Avatar, identifiziert hatte. Mit diesem steuerte er gut getarnt durch Wüsten, Wälder und Dschungel. Er trug Kämpfe aus, kommunizierte mit anderen Mitspielern, betrieb Handel oder konnte verborgene Artefakte entdecken, ohne sich selbst dabei erkennbar zu machen. Das Spiel war für ihn eine Insel in der äußeren Realität, eine Maske, hinter der er seine Kontaktangst, seinen Mangel an affektiver Kontaktfähigkeit verstecken konnte. Parallel dazu bot das Spiel klare Regeln und Strukturen an.

Anstelle der Sicherheit, die dem Kind ein Vater geben kann, erschuf er sich eine neue Identität über seinen Avatar, der keine Geburt und keine persönliche Geschichte mit sich brachte. Gleichzeitig gab er im virtuellen Spiel seine alte Identität auf. Damit versuchte er dem Identitätsverlust zu entgehen, der durch den zerbrochenen Dialog mit seiner Umwelt drohte. Der Avatar wurde von ihm auch als Symbol benutzt, um den Verlust des väterlichen Objekts zu überwinden. Gleichzeitig wurde er auch zur Kommunikation zwischen äußerer und innerer Welt benötigt.

Das Verhalten von Ale in den Sitzungen lief meist nach dem gleichen Ritual ab. So erzählte er zu Beginn meist mit Stolz und Freude, welche Levelstiege er erreicht hatte oder mit welcher neuen Ausrüstung er seinen Avatar ausgestattet hatte. In der Rivalität zu mir wurde sein Spielverhalten immer perfekter, was ihn bei den gegnerischen Fraktionen den Ruf eines besonders gefürchteten Gegners einbrachte.

Die Stunden mit ihm waren durchaus lebendig. So brachte er auch hin und wieder seinen »Gamer-Laptop« mit, um mir in Echtzeit seine »Fortschritte« beweisen zu können. Die Geschichten, die er dabei erzählte, waren geprägt von einem Oszillieren zwischen narzisstischen Allmachtsfantasien auf der einen Seite und realen Bedenken in Bezug auf sein Selbstbild als Mann auf der anderen Seite. Er erzählte von seinen Problemen in der Schule und fragte mich auch, ob ich glaube, dass er bei einem bestimmten Mädchen eine Chance haben könnte.

Vom Spielertyp war Ale ein Einzelgänger, der immer darauf bedacht war, eigenständig zu bleiben. Er schloss sich nur dann einer »Gilde« an, wenn es zum Erreichen eines bestimmten Ziels unbedingt erforderlich war. Dadurch blieb er für die anderen Mitspieler schwer einschätzbar. Es war ihm wichtig, alles kontrollieren zu können und im Mittelpunkt zu stehen. Seine zaghaften Anläufe, in der Gemeinschaft mit realen Mitspielenden Abenteuer zu bestehen, waren für mich Ausdruck seiner Sehnsucht nach einer warmen und tragfähigen familiären Konstellation.

Sein »Graving« nach »World of Warcraft« signalisierte den Beginn einer Suchtentwicklung. Es schuf Realitäten, die wir auch beim Konsum von substanzgebundenen Drogen vorfinden können. In der Praxis zeigte sich dies bei ihm durch den Kontrollverlust seines Spielverhaltens und durch Entzugserscheinungen. So wie bei jeder Sucht brauchte er eine immer höhere Dosis, um in die von ihm anvisierte positive Stimmungslage zu kommen. Kurze Spielzeiten erlebte er als unbefriedigend. Sie hinterließen bei ihm das

Gefühl, nichts erreicht zu haben. Letztlich war es nur noch seine virtuelle Welt, die ihm half, die Diskrepanz zwischen der von ihm empfundenen gefährlichen Realität und seiner imaginären idealen Objektwelt auszuhalten. Das virtuelle Computerspiel war nicht nur ein Medium zur Abwehr bedrohlicher sozialer Beziehungen. Es lieferte ihm auch die Bestätigungen und die Erfolge, die der normale Alltag nicht mehr hergab.

Ich erlebte Ale oft unruhig und gereizt. Da er an den Wochenenden und in den Ferienzeiten faktisch »durchzockte«, sah er die Sonne nicht mehr und war blass. Während des Spiels verlor er sein Hungergefühl. Stattdessen trank er Unmengen an Coca-Cola und Red Bull. Sein Zimmer repräsentiere, nach den Aussagen seiner Mutter, häufig seinen inneren Zustand – entweder chaotisch oder aufgeräumt. Ale zog sich immer weiter von seinen sozialen Bezügen zurück, während er vor unserem Büro schon eine halbe Stunde zu früh vor der Türe saß. Ich war für ihn der noch verbliebene Anknüpfungspunkt an die äußere Welt, den er dulddend annehmen konnte.

Ale fiel immer schon durch seinen ausgeprägten Dialekt auf. Eines Tages kam er in die Stunde und fragte gleich zu Beginn in hochdeutscher Sprache: »Hallo, wie geht es dir?«. Nachgefragt, wie seine sprachliche Veränderung zu verstehen sei, meinte er, dass er in der Spielerhierarchie zur Funktion eines Administrators aufgestiegen sei. Da sich sein Server in Deutschland befinde, habe er sich nun auch sprachlich den dortigen Gegebenheiten angepasst.

Winnicott (1979) spricht von der lebenslänglichen Aufgabe des Menschen, die innere und äußere Realität voneinander getrennt und doch in wechselnder Beziehung zu halten. Dabei findet auch eine Auseinandersetzung mit den eigenen Gefühlen und Bedürfnissen, sowie der unbewussten Projektion auf äußere Objekte statt. Der »Übergangsraum« bei Winnicott entspricht dem virtuellen Raum, in dem das Spiel stattfindet. Auf dem Hintergrund dieses Verständnisses ging es für mich in der Therapie nicht darum, den eigentlichen Auftrag seiner Mutter zu übernehmen, ihn so schnell als möglich zu einer »sinnvolleren« Freizeitbeschäftigung zu bewegen. Im Gegenteil. Ich sah sein »Zocken« als eine gelebte Option, um seine Leidensgeschichte auf eine kreative und virtuelle Art und Weise erzählen zu können. Begriffsgeschichtlich steckt in dem Begriff »Virtualität« das lateinische Wort »virtus«, das so viel wie eine »innewohnende Kraft«, »Möglichkeit« oder »Tüchtigkeit« bedeutet.

In der Übertragung gelang es Ale zunehmend, sich von seinem Schmerz gegenüber seinem Vater zu lösen, mich an seine Stelle treten zu lassen und damit die Lücke zu füllen. Eine eigentliche Trauerverarbeitung war nicht erkennbar. Stieg bei ihm ein schmerzhaftes Gefühl auf, distanzierte er sich wieder rasch davon.

Im Sinne einer Annäherung an die sozialen Realitäten führten wir als erste Intervention einen internetfreien Tag in der Woche ein. Ale hielt diesen ein, beklagte sich aber darüber, dass ihm langweilig gewesen sei und er nicht gewusst habe, was er tun könne.

In der Übertragung drückte er damit seine Bedürftigkeit und Abhängigkeit sowie seinen Wunsch aus, dass ich für ihn ein Hilfs-Ich sein sollte.

Die weiteren therapeutischen Interventionen, die nicht im Detail dargestellt werden können, zielten darauf ab, ihn in einem Wechsel von Halten und Zumuten zu ermutigen, auch mit realen Feldern zu experimentieren. Neben der Aktivierung dieser progressiven Kräfte sollte ihm auch genügend Raum gelassen werden, einen Autonomieverlust und eine Regression zulassen zu können, um den analytischen Prozess in Gang zu halten.

Sein Schwanken zwischen Grandiositätsanspruch und Realität mündete in einem gesünderen narzisstischen Gleichgewicht. Je besser er seine »menschlichen« Grenzen annehmen konnte, desto häufiger konnte er auf den »virtuellen Rückgriff« verzichten.

Durch Zufall veränderte sich auch seine äußere Situation, die eine entscheidende Neuorientierung einleitete. Er lernte über »WOW« einen Buben kennen, der in seiner Nähe wohnte. Mit diesem begann er regelmäßig im Fitnesscenter zu trainieren. Durch diese körperliche Dimension konnte er seine Impulse konkreter und lebendiger ausleben. Hatte er früher seine Omnipotenzfantasien auf seinen Avatar projiziert, diesen mit immer besseren Waffen und Fähigkeiten ausgerüstet, begann er nun mit seinem eigenen Körper zu experimentieren. Dies war ein neuer Abschnitt, in dem er seine vorhandene Sehnsucht »groß« und »stark« zu sein, auf einer mehr sozial eingebundenen Weise auslebte.

Im Rahmen der Therapie lernte er Schritt für Schritt, ängstliche, aggressive und regressive Impulse bewusster wahrzunehmen und auszuhalten und nicht gleich in die virtuelle Welt von »*World of Warcraft*« zu verlegen. Seine Erlebnismöglichkeiten erweiterten sich, sein Bezug zu sich und seiner Umwelt wurde realer und seine Verarbeitungsmöglichkeiten waren immer weniger depressiv gefärbt. Insgesamt erschienen seine Konflikte bewusstseinsnäher, jedoch immer noch angstbesetzt.

In Bezug auf seinen Vater setzte eine altersgemäße Ablösung ein. Da sein Vater von sich aus keine Kontaktangebote mehr machte, begann bei Ale ein Durcharbeiten des väterlichen Verlustes, in dem er darüber nachdenken konnte und gleichzeitig den inneren Schmerz wahrnahm. Je mehr er sich vom väterlichen Objekt befreien konnte, desto mehr entwickelte er eigene Konturen und konnte seine Identität stärken. Anstatt dauernd vor dem PC zu sitzen, konnte er sich zunehmend die Frage, wer er den eigentlich selbst sei, stellen. Damit verringerte sich auch der Abstand zwischen seinem idealen Selbst und seinem realen Selbst.

In der Übertragung konnte er mich als ein väterliches Objekt annehmen, das ihm einerseits Schutz und andererseits im individualpsychologischen Sinne Ermutigung mit auf den Weg gab. Dies alles verhalf ihm letztlich zu neuen korrigierenden Erfahrungen mit der Realität und im Kontakt mit seinen Mitmenschen.

Was in der Therapie nicht geleistet werden konnte, war die Bearbeitung seiner hoch ambivalenten und komplizierten Mutterbeziehung. Die Mutter benötigte ihn für sich als narzisstisch besetztes Selbstobjekt und konnte es nur schwer ertragen, wenn ihr Sohn nicht nach ihren Wünschen und ihren unbewussten Erwartungen funktionierte. Aus entwicklungspsychologischer Sicht ging es bei Ale auch um den Versuch, sich aus der symbiotischen Beziehung zu seiner Mutter zu lösen, da ein drittes, triangulierendes Objekt durch den Vater nicht zur Verfügung stand.

Mittlerweile hat Ale in seinem Freund ein reales Gegenüber gefunden, mit dem er für ihn wichtige Probleme bespricht, während er zu mir wieder auf Distanz gehen kann. Den Wunsch, die Therapie nach einem Jahr fortzusetzen, hat er weiterhin. Wir sehen uns jetzt nicht mehr wöchentlich, sondern nur mehr einmal im Monat.

Schlusswort

Aus behandlungstechnischer Sicht sollte man sich auch in einer analytischen Psychotherapie mit »Computer-Kids« nicht davor scheuen, das Internet- und das Computerspiel als ein Medium zu sehen, innerhalb dessen sich Selbsterleben und Beziehungen ereignen und das für die Psychotherapie genutzt werden kann. Gerade in der Behandlung von Adoleszenten dient die therapeutische Wertschätzung von Dingen, die der narzisstischen Besetzung des Selbst in dieser Entwicklungsphase dienen, dazu, dass sie für therapeutische Bemühungen zugänglicher werden. Dadurch wird auch die Ausgestaltung einer Übertragungsbeziehung erleichtert.

Durch das gemeinsame Spielen entstehen Phasen, in denen die verbale Kommunikation immer mehr in den Hintergrund rückt. Als Therapeut ist man dadurch noch mehr gefordert, den Adoleszenten in seinem nonverbalen Inszenieren zu begleiten, ihm dabei aufmerksam zuzuhören und zu verstehen, was er mit seinem Medium zum Ausdruck bringen will. Darauf aufbauend können die Übertragung und Gegenübertragung erkannt und auch die Widerstände analysiert werden.

Die Online-Spiele der Computer-Kids des 21. Jahrhunderts können als eine kreative Form einer narzisstischen Stabilisierung und als Experimentierfeld gesehen werden, das eng mit einem gemeinsamen Übergangsraum, mit Übergangsobjekten und Übergangsphänomenen verknüpft ist. Sie haben ihren Zweck nicht in sich selbst, sondern in Veränderungswünschen und Veränderungsmöglichkeiten für die reale Welt.

In diesem Sinne weist auch Streeck-Fischer (1994) darauf hin, »dass die Superhelden der Comics, die Führergestalten der Science fiction- und Phantasiliteratur als ›passagere‹ Behälter gebraucht und in ihrer entwicklungsförderlichen Funktion häufig verkannt werden« (S. 524).

Das heißt für mich auch, dass die virtuelle und reale Welt nicht als eine »Zwei-Welten-Geschichte« gesehen werden sollte. Stattdessen sollte darauf geachtet werden, wie ein Transfer zwischen beiden Welten stattfinden kann, um damit letztlich das »Reale im Virtuellen« und das »Virtuelle im Realen« entdecken zu können.

Im Sinne einer ganzheitlichen Betrachtung sollte es nicht nur um eine adoleszente, sondern auch um eine elterliche Kompetenzerweiterung gehen – dies im Sinne von Alfred Adler »in dem Eltern ermutigt werden sollten, ihre Haltung zu ändern und im Sinne unserer Grundsätze mit uns zusammenzuarbeiten und sie dafür zu gewinnen, eine neue Art des Vorgehens anzunehmen.« (Adler; zitiert nach Datler 2009, S. 248).

Literatur

- Adler, A. (1966): Menschenkenntnis. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Bushido; Chakuza; Dj Stickle (2007): Reich mir nicht deine Hand. In: Bushido: Album 7. Sony BMG.
- Csikszentmihalyi, M. (2013): Flow. The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial Modern Classics.
- Datler, W.; Gstach, J.; Winingger, M. (2009) (Hg.): Alfred Adler. Schriften zur Erziehung und Erziehungsberatung (1913–1937). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht
- Fonagy, P.; Target, M. (2007): Psychoanalyse und die Psychopathologie der Entwicklung. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.
- Freud, A. (1984): Probleme der Pubertät. Die Schriften der Anna Freud. Bd. VI. München: Kindler.
- Grüsser-Sinopoli, S. M (2008): Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien. Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe. Berlin.
- Hartmann, F. (2000): Medienphilosophie. Wien: UTB.
- Hipfl, B. (2008): Inszenierungen des Begehrens. Zur Rolle der Fantasien im Umgang mit Medien. In: Hepp, A.; Winter, R. (Hg.): Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 139–155.
- Katie, H.; Markoff, J. (1992): Cyberpunk. Outlaws and Hackers on the Computer Frontier. New York: Touchstone.
- Petri, H. (2010): Wenn der Vater fehlt. Geowissen, 46, 11/10.
- Schneider, P. (2010): Von der Lese- zur Internetsucht. In: Lenzburg, S. (Hg.): Home – Willkommen im digitalen Leben. Baden: hier + jetzt.
- Stephenson, K. (2007): Computer Games and Symbol Formation. Master Thesis Donau Universität Krems
- Streeck-Fischer, A. (2004): Adoleszenz - Bindung – Destruktivität. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.
- Streeck-Fischer, A. (1994): Entwicklungslinien in der Adoleszenz. Narzissmus und Übergangsphänomene. Psyche, 48(6): 509–528.
- Vollbrecht, R. (2008): Konstruktivismus und Sozialphänomenologische Handlungstheorie. In: Sander, U.; Gross, F. von; Hugger, K.-U. (Hg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 149–155.
- Winnicott, D. (1979): Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.
- Andree, M. (2009): Surfen bis zum goldenen Schuss. In: Die Welt am 09.06.2009, S. 8. Abrufbar unter: <http://www.stumbleupon.com/su/3tPghz/www.welt.de/die-welt/article3888532/Surfen-bis-zum-goldenen-Schuss.html/>. Zuletzt abgerufen am: 29.09.2014.

Korrespondenzadresse: Elmar Köppl, Bachlechnerstrasse 31, A-6020 Innsbruck;
E-mail: ip-koeppl@cs.o.tuwien.ac.at