



# Selfies and Dronies. Zu Chancen und Gefährdungen der Dynamisierung des Selbst in virtuellen Welten

*Rose Ehemann (Wil)*

*Zusammenfassung: Die Phänomene Selfies und Dronies werden einer genaueren Betrachtung unterzogen und immanente Chancen und Gefährdungen aufgezeigt. Die für die Identitätsentwicklung massgebliche Spiegelungsfunktion, welche diesen egotechnischen Medien innewohnen, kann als eine wertvolle Errungenschaft für individuelle Erkenntnisprozesse gewertet werden. Als Kehrseite der Medaille können Suchtverhalten und andere psychiatrische Erkrankungen begünstigt werden. Aber auch andere Formen von virtuellen Selbstprojektionen und Neuverkörperlichungen in Form von Avataren und Cyborgs können, begleitet von sorgfältiger Handhabung in Therapie und Kunsttherapie, eingesetzt werden, um identitätsbildende Prozesse anzustossen und Selbstwahrnehmungsprozesse zu fördern.*

**Schlüsselwörter:** Selfies, Spiegelselbst, Dronies, virtuelle Welten, fluide Subjekte

*Ein kleiner Auftrag vorab: Bitte schießen Sie, bevor Sie diesen Artikel weiterlesen, ein Selfie von sich. Entweder mit Ihrem Handy, Ihrem Tablet, Ihrer Digitalkamera oder Ihrer Computerkamera. Später erhalten Sie dann weitere Handlungsanweisungen.*

Nähert man sich dem Phänomen Selfie zunächst aus dem Blickwinkel der Linguistik an, ist es auf das englische Wort “self,” also das Selbst bzw. das Ich zurückzuführen. Wenn man bei Duden nachschlägt, trifft man dort auf folgende Definition: Ein Selfie ist ein «mit der Digitalkamera (des Smartphones oder Tablets) meist spontan aufgenommenes Selbstporträt einer oder mehrerer Personen.» Gemäss dem Philosophen Sloterdijk handelt es sich beim Selfie um ein ego-technisches Medium unserer Zeit, um ein Medium, das Menschen erlaubt, sich selbst als distinktives und eigenständig handelndes Individuum anzusehen und wahrzunehmen. Diese Formulierung kann man als kulturtheoretische Legitimation für Interventionen und das Verständnis von Wirkungen in Therapien verstehen, die für die Kunsttherapie von Bedeutung sind (vgl. Jablonowski, 2016; Sloterdijk, 2004). Auch in der Bildenden Kunst beschäftigen sich aktuell KuratorInnen mit diesem

neuen Phänomen, das ein grosses Publikum zu begeistern vermag. So zeigte zum Beispiel die Kunsthalle Karlsruhe eine Ausstellung mit dem Titel «Ich bin hier», das NRW-Forum Düsseldorf präsentierte die Ausstellung «Ego Update – Die Zukunft der digitalen Identität» mit der Feststellung «Ich fotografiere, ich dokumentiere – also bin ich», ebenfalls im Jahr 2015. Die Frankfurter Kunsthalle folgte im Jahr 2016 mit der Ausstellung «Ich», welche unser egozentrisches Zeitalter, in welchem die Selbstdarstellung zum Medium für jedermann wurde, künstlerisch kommentierte.

Wichelhaus stellt fest, dass der Begriff «Selbst» in der Literatur sehr uneinheitlich Verwendung findet (Wichelhaus, 2016). So differenziert James (1890, S. 290f.) zwischen dem erkennenden Selbst als reinem Ego und dem erkannten Selbst als empirischem Ego. Mead (1934, S. 178) übernimmt Gedanken eines dualen Selbst und unterscheidet zwischen materiellem Selbst, welches er Körper-selbst nennt, und dem geistigen und sozialen Selbst, in welchem Kognitionen und Weltanschauungen verortet sind. Lacan (1975), Kohut (1981) und Kernberg (2001) waren diejenigen, die den Begriff «Selbst» und die damit verbundenen psychischen Funktionen aufzeigten und damit wichtige Grundlagen für die Kunsttherapie erstellten (Kernberg 1989, S. 116). Auch die Spezifizierung der Selbstpsychologie beruht auf der intensiven Auseinandersetzung mit Selbstkonzepten und Selbstbildern, neuerdings auch mit Selfies.

Selfies sind deshalb so faszinierend, da sie die Möglichkeit bieten, neue Gestalten aus Diskontinuitäten und Heterogenitäten zu formen, das eigene Selbst aus einer anderen Perspektive zu betrachten und aktiv darauf Einfluss zu nehmen. Sie stellen nach Nusselder neue Formen von Montagen dar, die, mit dem digitalen Hintergrund verschmolzen, realistischer erscheinen als filmische Repräsentationen des Selbst (Nusselder, 2009, S. 84).

Der Begriff Selfie lässt sich heute sogar in verschiedene Gattungen und Stilrichtungen zerlegen. So ist das *Duckface* der absolute Klassiker unter den Selfie-Gesichtern: Der Selfie-Gestalter macht dabei grosse Augen, saugt die Wangen ein und formt gleichzeitig mit den Lippen eine Schnute, ähnlich dem Ausdruck einer Ente. Beim *Finger-Mouthing* wird der Finger leicht an die Lippen gelegt und durch einen sexy Gesichtsausdruck die erotische Anziehungskraft verstärkt. *Sparrow-Face*: «Spatzengesicht» heisst das neue Selfie-Face aus Japan. Die Augen werden dabei weit aufgemacht, die Lippen leicht geöffnet und gespitzt. Es ähnelt dabei dem *Kissy*, dem klassischen Kussmund-Selfie. Unter dem Begriff *Fish-Gape* versteht man den Ausdruck eines Fischmauls. Der Mund ist weit geöffnet und zu einem leichten Schmolmmund geformt, das Kinn ist nach unten geneigt, die Wangen sind eingesaugt und die Augen leicht zusammengekniffen. *Ussies* sind Gruppen-Selfies.

*Relfies* sind Relationship-Selfies, das heisst Selfies mit Partner oder Partnerin. Das Wort *Belfie* ist aus den Wörtern Butt und Selfie zusammengesetzt: Wie der Name schon vorgibt, ist dabei nur das Hinterteil abgebildet. *Suglies* stehen für besonders hässliche Posen. Bei der Bambi-Pose schauen die abgebildeten Personen mit grossen Augen und leichtem Schmolmmund von unten nach oben in die Kamera. Der Begriff *Plandid* ist ein zusammengesetztes Wort aus "Planned" (geplant) und "candid" (ehrlich, aufrichtig, ungestellt). Das beschreibt die Pose echt gut: Das Bild soll aussehen, als wäre es wie ein Schnappschuss spontan und zufällig geschossen worden. Neben dem *Grimassen-Selfie* existieren noch die Kategorien *No Make Up Face*, *Surprise Face*, *Out Of Bed Selfie* oder das *Food-Selfie-Face*. Diese Aufzählung ist nicht vollständig.<sup>1</sup>

*So, jetzt bitte ich Sie, Ihr Selfie, welches Sie gerade eben von sich geschossen haben, einer genauen Betrachtung zu unterziehen und eine Zuordnung zu treffen, welchen Typ von Selfie Sie oben angeführten Kriterien zufolge gemacht haben. Bitte kreuzen Sie unter folgenden Link Ihr Ergebnis an:*

*<https://goo.gl/forms/0gGCdHefQE22qfn02>*

Einige von diesen verschiedenen Typen scheinen bevorzugt in den sozialen Medien gepostet zu werden, wie auch in dieser Auswertung unter oben genannten Link deutlich wird. Durch das Posten von Selfies hoffen die AutorInnen auf bestätigende Reaktionen aus ihrem sozialem Netzwerk. Der Mensch will sich offenbar in Bezug auf seine Einstellung zur Welt und zu den Anderen spiegeln. Er will sehen, wie er aussieht, wie die Anderen ihn sehen und auf ihn reagieren und einen Abgleich machen.

Der uns bekannte Silberspiegel existiert erst seit dem 19. Jahrhundert – zuvor war die Herstellung aus Quecksilber sehr aufwändig und kostspielig und daher nur einem erlesenen Kreis privilegierter gesellschaftlicher Gruppen vorbehalten (vgl. Fröba et al., 2004). Es ist spannend, das Gedankenexperiment zu machen, welche Beziehung man zu sich, zu seinem Selbst hätte, wenn man noch nie einen Blick in einen Spiegel geworfen hätte – wie es für die meisten Menschen vor Einführung der Silberspiegel Normalität war. Nach Sloterdijk ist der Blick in den Spiegel die historische Bedingung für unser modernes Verständnis von Identität und Individualität. Der Spiegel ist das erste egotechnische Medium (Sloterdijk, 2009, S. 347f.) und damit sozusagen laut Jablonowski der Urahn von Selfie und Dronie (Jablonski, 2016).

Aus der Theorie Lacans zum Spiegelstadium können Erkenntnisse zum Selbst, dem Selbstbild und den Selfies auf ihre therapeutischen Implikationen hin untersucht werden. Zwischen dem 6. und 18. Monat erkennt das Kind den

eigenen Körper und damit sich im Spiegel und nimmt das Ich erstmals als Einheit wahr. Dieser wichtige Entwicklungsschritt legt die Basis für das Gefühl von Selbstvertrauen (Wichelhaus, 2016). Dieser Moment der Spiegelung ist einerseits lustbesetzt und freudig, andererseits treten Verlustängste beim Verschwinden des Spiegelbildes auf. Lupton beschreibt, dass die Beziehung des Computernutzers mit seinem ihn spiegelnden Computer ebenfalls zwischen Angst und Vergnügen hin- und herpendelt (Lupton, 2000, S. 487). Lacan hat wiederum zwei unterschiedliche Begriffe von «Ich» im Französischen geprägt: «Je», als aktiver Teil des Selbst, d. h. das erlebende und beobachtende Ich, oder übertragen auf das Selfie, der Selbstdarsteller, derjenige, der das Selfie knipst, und «moi», der passive Teil des Selbst, als das, was beobachtet wird bzw. im Selfie abgebildet wird (Lacan, 1975, S. 64).



Abbildung 1: Robert Cornelius, Selbstportrait; gilt als erstes noch erhaltenes amerikanisches Portraitfoto; Daguerreotype Collection, Marian S. Carson Collection, Library of Congress, 1839.

In der Bildenden Kunst lassen sich bereits im 15. Jahrhundert Selbstporträts als Spiegelbilder finden. So war Albrecht Dürer einer der ersten, der diverse Selbstbildnisse von sich schuf. So zum Beispiel das Selbstbildnis des Dreizehnjährigen, welches er im Jahr 1484 mit Silberstift auf weiss grundiertem Papier zeichnete (Grammaccini, 2003, S. 268). Auch der Maler des Manierismus Parmigianino – mit bürgerlichem Namen *Girolamo Francesco Maria Mazzola* – erstellte 1524 ein Selbstporträt, welches sein Spiegelbild auf einem konvexen Spiegel darstellt (Fried, 2010, S. 14). Das erste fotografische Selbstporträt als Dageurreotypie – eine Fotografie auf einer spiegelglatt polierten Metalloberfläche – entstand anno 1829 von Robert Cornelius (Koch, 2014, S. 16).

Die analoge Fotografie ist, resp. war, aufgrund der Filme und damit verbundenen Entwicklungskosten ein kostspieliges Hobby. Seit den ersten Mobiltelefonen mit eingebauten Kameras und digitalen Speichermöglichkeiten können quasi kostenlos jederzeit Fotos von jedermann gemacht werden. Die Social Media, in denen unmittelbare Feedbacks des sozialen Netzwerkes abgeholt werden können, verleiten dazu, noch mehr Bilder zu posten.

### **Risikofaktoren**

Das Selfie-Knippen bringt Gefahren mit sich. So passieren beim Autofahren viele tödliche Unfälle – vor allem beim Versuch, sich beim Fahren abzulichten. Eine weitere Gefahr besteht darin, dass man auf der Suche nach dem spektakulärsten Selfie am Rand von hohen Klippen posiert, dabei das Gleichgewicht verliert und dann abstürzt. Ähnlich verhält es sich beim Besteigen von hohen Bauwerken und Türmen. Ebenfalls gefährlich ist es, Selfies auf Zuggleisen zu schiessen.

Nach Wichelhaus knüpfen exzessiv agierende Selfiemacher an einen primären Narzissmus an, um dadurch die Einheit des Ichs in einer durch Fragmentierung und Dekomposition gekennzeichneten Zeit erlebbar werden zu lassen (Wichelhaus, 2016). Wiederholungen und Variationen können als Selbstverstärker fungieren und Ängsten vor Verlusten ganzheitlicher Selbsterfahrungen entgegenwirken. Es gibt jedoch nicht nur einen primären, sondern auch einen sekundären Narzissmus, der manche Menschen dazu bewegt, unermüdlich Selfies zu machen und sie über das Netz zu teilen. Dieser kann zudem Ausdruck einer persönlichkeitsgefährdenden Selbstbesetzung oder einer krankhaften Persönlichkeitsstörung sein. Permanente Selbstbespiegelung aufgrund einer «Selfiemanie» kann zu pathologischer Eigenliebe führen (vgl. Wichelhaus, 2016) oder ist seinerseits Ergebnis einer solchen.

Allerdings kann die Geschichte des Narzisses nach Reitschuster (2017, S. 37) auch als Versuch verstanden werden, das Selbst in der Spiegelung zu objektivieren.

Mit jedem weiteren Blick in den Spiegel würde man dann mehr zu sich kommen, würde die Differenz zwischen Spiegelbild und Gespiegelten minimiert. So würden allmählich ideelles Selbst und optisches Spiegelbild ineinander übergehen, was eine grössere Selbsterkenntnis ermöglicht und so in Therapie und Kunsttherapie mittels verschiedener Selbstbild-Methoden Verwendung finden könnte.

Eine bereits im Jahr 1886 von dem Turiner Neurologen Enrico Morselli beschriebene psychiatrische Diagnose, die Dysmorphophobie, hat heute mit den Selfies an Aktualität gewonnen. Die Betroffenen nehmen ihren Körper oder einzelne Körperteile als hässlich oder entstellt wahr. Am häufigsten ist das Gesicht betroffen, wenn infolge unreiner Haut, Vernarbungen usw. Abweichungen vom Schönheitsideal konstatiert werden. Das ständige Überprüfen seines Äusseren im Handyspiegel, Zwänge, sich mit anderen zu vergleichen oder Make Up auftragen zu müssen, können die Betroffenen in ihrer Lebensqualität drastisch einschränken. Vielfach folgt danach als komorbide Störung eine soziale Phobie (vgl. Hollander, Cohen et al., 1993).

Auch andere psychiatrische Störungen, wie Depression und Sucht, können durch den exzessiven Gebrauch von Selfies begünstigt werden. Die Apps sind teilweise so programmiert, dass Jugendliche täglich Aktionen ausführen müssen, um einen einmal erreichten Status aufrechterhalten bzw. steigern zu können. Beim



Abbildung 2: Beispiel eines Snapchat Selfies mit Filter, 2016.

Snapchat müssen beispielsweise visuell simulierte Flämmchen am Leben erhalten werden. Man kann diese wieder zum Erlöschen bringen, wenn man einen Tag lang keinen Snapchat von sich an eine bestimmte Anzahl Freunde verschickt. Zudem muss man die pro Tag gesendeten Snapchats aller Freundinnen ansehen. Dies führt zu einem erhöhten Medienkonsum, welcher zu einem Mangel an körperlicher Betätigung und unmittelbaren sozialen Kontakten führt. Dies kann die Entstehung von Depressionen begünstigen..

### **Chancen**

Das Selbst ist für die Psychologie ein zentraler Begriff, da es die Gesamtheit aller bewussten und unbewussten Aspekte der Persönlichkeit umfasst und im Allgemeinen eine Harmonisierung zwischen ihnen anstrebt (vgl. Stangl, 2017). Selfies erfüllen dabei die Funktion der Spiegelung des Ichs, dienen der Ich-Findung und der Selbsterkenntnis und helfen sogar, Gefährdungen des Selbst zu erkennen und eine Auseinandersetzung damit zu initiieren. Wie oben beschrieben, entwickeln sich unsere Identität und unser Selbstverständnis aus Spiegelungen. Für die Kunsttherapie lässt sich daraus der Auftrag ableiten, über die neuen digitalen Medien Selbstbefragungen in Form von Selfies zu initiieren, zu intensivieren und zu vertiefen. Deshalb bietet es sich an, Digital Natives aktuelle Materialien aus der Bildenden Kunst anzubieten. So kann eine vertrauensvolle Beziehung, die sich sicherheitsgebender Materialinterventionen bedient, angebahnt werden, um Selbstwahrnehmungs- und Identifikationsprozesse anzuregen. Bei diesen Selbstbefragungen sollen Emotionen zum Ausdruck gebracht werden, um so von einer reinen Selbstdarstellung zu einer intensiven Selbsthinterfragung zu gelangen. Die kunsttherapeutische Begleitung erfolgt empathisch, stellt analysierende Fragen, weckt Assoziationen und regt weitere Gestaltungen mit Spiegelfunktionen an. Narrationen, wie Tagebuch- und Blog-Kreationen usw., unterstützen das Erkennen von Lebenszusammenhängen und Lebenslinien.

Nusselder spricht davon, dass der Computer-Bildschirm als Übertragungsscheibe dienen kann. Er nimmt an, dass wir davon ausgehen, dass etwas hinter der Scheibe steckt, mit dem wir eine Beziehung eingehen. Dieses Dahinter-Steckende kann warme imaginäre Affekte evozieren (Nusselder, 2009, S. 59 f.). Selfies können nicht nur für identitätsbildende und stärkende Prozesse eingesetzt werden, als Vorgriff auf etwas, das noch gar nicht gegeben ist, sondern auch durch eine aktive Gestaltung unserer Transzendenz einen unendlichen Raum öffnen. Das kann bis hin zur Programmierung interaktiver digitaler Hologramme von Verstorbenen gehen. Von Hinterbliebenen zusammengetragene digitale Informationen werden

so aufbereitet, dass sie weiterhin mit den toten Angehörigen virtuell interagieren können.

### **Dronies**

Einen Blick von oben und damit eine neue Dimension auf das Selbst bieten neuerdings die Dronies – mittels Drohnen fotografierte Selbstporträts. Luftbildaufnahme und Selfie fließen dabei ineinander. Der Blick auf das Selbst erfolgt aus der Ferne, d. h. es erfolgt eine Abstraktion vom Individuum (vgl. Jablonowski, 2016). Die Kamera der Drohne ist mit einer Vielzahl von optischen und anderen Sensoren ausgestattet. Drohnen-NutzerInnen gelten daher als Kreativitäts- und Innovationsmarker. Das zeigen die Lernvideos und Manuals mit Anleitungen für das Erstellen von Dronies, die im Internet zu finden sind. Wegen der Teilautomation des Bildgenerierungsprozesses kann der User/die Userin dabei allerdings weniger Einfluss auf das Resultat nehmen als beim Selfie.

Momentan kann man davon ausgehen, dass das Dronie noch keine alltägliche Medienpraktik darstellt – darin unterscheidet es sich noch vom Selfie. Die Technik wird jedoch immer ausgereifter, eine federleichte Drohne namens Nixie, die als Armband getragen werden kann, steht zurzeit in der Entwicklung. Dronies könnten also demnächst ebenfalls zu unserer Alltagskultur gehören.

Momentan haftet den Dronies der Beigeschmack von Überwachung und Macht an, da sie vor allem von den Überwachungspraktiken des Militärs bekannt sind. So wurden sie zu Instrumenten der Grenzüberschreitung und der Verletzung der Intimsphäre. Ihre Bild- Ästhetik die sich durch Vertikalität auszeichnet, wird seither mit dem Machtanspruch von Kunst, Wissenschaft und Militär verbunden. Ihre technische Handhabung ist komplex und schwierig. Die Apps müssen heruntergeladen werden und aufeinander abgestimmt sein und es braucht Übung, um eine Drohne steuern zu können. In Betrieb genommen stellen Drohnen aufgrund ihrer messerscharfen Rotorblätter eine Gefahr dar, sie können zudem abstürzen, wenn die Funkverbindung unterbrochen wird oder starke Winde auftreten. Bekannt ist der Unfall beim Skirennen 2015 beim Slalom von Madonna di Campiglio, bei dem der Skirennfahrer Marcel Hirscher gefährdet wurde oder der Unfall beim Konzert des Sängers Enrique Iglesias 2015, während dem ihn eine Drohne verletzte, die das Konzert live hätte aufnehmen sollen.

Dronies ermöglichen durch ihre im wahrsten Sinn des Wortes höhere Abstraktion eine grössere Distanzierung vom Selbst; deshalb ist es eine interessante Option, sie in der Therapie als Instrument der Reflexion einzusetzen. Zum einen kann die zu behandelnde Person ihr Selbst eingebettet in die sie umgebende

Welt erfahren, zum anderen entstehen durch die Steuerungsmöglichkeiten eine Handlungsmacht und das Gefühl von mehr Selbstbestimmung. Experimente mit verschiedenen Spiegelbildern ermöglichen bessere Selbstwahrnehmungen und führen zu einer besseren Selbsterkenntnis.

### Avatare

Eine Erweiterung der Selfies und der damit verbundenen Selbstentwürfe stellen die Avatare dar. Avatare haben die Form eines Bildes oder einer 3D-Figur und zeigen Menschen, Tiere oder Fantasiewesen, die sich in der virtuellen Welt als StellvertreterInnen für den Spieler/die Spielerin, aber auch für InteraktionspartnerInnen eignen. Avatare werden auch in Computer- resp. Online-Games eingesetzt. Sie vollziehen dynamische Handlungen, drücken Emotionen aus und können in Echtzeit in Interaktion mit anderen Avataren treten; die Spiegelfunktion entsteht demnach nicht nur durch Selbsterkenntnis, sondern nicht zuletzt auch durch Reaktionen aus den Interaktionen mit anderen Avataren. Lacan hat das auf die Formel gebracht, dass die Erkenntnis des Selbst ganz wesentlich auf den Anderen verwiesen ist (vgl. Lacan, 1991). Neue Formen der Kommunikation in virtuellen Räumen erweitern unsere Handlungsräume und deren Rückkopplungen in die Realität und können zu neuen Bekanntschaften führen. Die Begriffe «virtuelle Welt» und «Virtual Reality» (VR) werden im Weiteren synonym verwendet.

Aufgrund der Flexibilität von Selbstbildern und Handlungen im virtuellen Raum und ihrer Vermischung mit dem realen Raum spricht die Medienphilosophin Yvonne Volkart von «fluiden Subjekten», von Subjekten, die einerseits selbstwirksam sind, andererseits im fließenden Raum der Virtual Reality versinken und mit diesem verschmolzen sind. Volkart sieht im «Technokapitalismus» – wie sie die Möglichkeiten des Computers nennt – «ein Potential der Neuverkörperlichung» des Menschen, da ein symbolisches Durcharbeiten durch die Virtual Reality – in Gestalt von Selfies, Avataren und Cyborgs – möglich ist (vgl. Volkart, 2006).

Cyborgs stellen als techno-artefaktische Organismen eine Steigerungsform der fluiden Subjekte dar, die durch Implementierung von datenspeichernden Chips unter die Haut der Menschen entstehen. Damit ist unser Körper direkt und untrennbar in den Prozess der Virtual Reality einbezogen. Volkart orientiert sich mit ihren Vorstellungen an *Deleuze* und *Guattari* (1992), die solche Phänomene als «Strömen der Wünsche» bezeichnen. Diese dienen vor allem Subjektentwürfen, bei denen Fantasie und Fiktion eine wesentliche Rolle für Entwürfe zur Befreiung des Selbst spielen (vgl. Volkart, 2006, S. 19). Durch die Gleichzeitigkeit verschiedener Wirklichkeiten lösen sich Grenzen auf, was unsere Psyche beeinflusst.

### Risiken

Solche Neuverkörperlichungen des Menschen bringen die Gefahr mit sich, dass die Verschmelzung mit dem Avatar so weit gehen kann, dass ein Ausstieg aus der Virtual Reality nicht mehr möglich ist. Im Extremfall führte das in der Vergangenheit dazu, dass Menschen dehydrierten und starben, da sie während der stundenlangen Immersion weder an Essen noch an Trinken dachten.<sup>2</sup> Im Zusammenhang mit Online-Games besteht die Gefahr der Abhängigkeit ihrer User, indem sie verlockende Zusatzfunktionen und Sonder-Ausstattungen kostenpflichtig anbieten, weshalb sich einige der User, die ihre Einzigartigkeit mittels der erworbenen Specials unterstreichen wollen, immens verschulden (Müller, 2013, S. 46). Die Gestaltung der Avatare zu idealtypischen Figuren kann überdies dazu führen, dass der eigene Körper als fehlerhaft und ungenügend wahrgenommen wird und Verunsicherung und Rückzug aus den unmittelbaren sozialen Bezügen zur Folge hat (vgl. Schär, 2015).

### Chancen

Auf der anderen Seite bieten diese Medien Horizonterweiterungen im Probehandeln mit verschiedenen Identitäten. Die Anonymität dieser Räume ermöglicht ein spielerisches Experimentieren mit verschiedenen Selbstentwürfen, die unterschiedliche Reaktionen anderer Avatare auslösen und so Rückwirkungen auf die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit haben. So vollzieht sich in den sozialen Netzwerken laufend eine dynamische und fluide Umbildung und Umformung eigener und anderer Gestalten. So sind meines Erachtens die neuen Ausprägungen der Genderzuordnungen bzw. Genderauflösungen auch auf die virtuellen interaktiven Handlungsräume zurückzuführen.

Die Fähigkeit zu Abstraktionen und Imaginationen in virtuellen Räumen hat auch Potential für Therapien. Neueste Studien zeigen, wie schizophrene Menschen durch die Konfrontation mit den eigenen Stimmen und Figuren im virtuellen Raum zu einem besseren Krankheitsverständnis kommen und einen bewussten Umgang mit ihren Halluzinationen üben können (vgl. Craig, Rus-Calafell et al., 2017; Park, Ku et al., 2011). Social Skills können in virtuellen Welten geübt und danach im unmittelbaren sozialen Kontakt angewendet werden.

### Fazit

Die Entstehungsprozesse von Bildern in der Kunsttherapie bewegen sich seit langem im Bereich zwischen Materialität und Immaterialität. Virtuelle Welten, ihr «Strömen der Wünsche», bieten erleichterten Zugang zum Unbewussten und

erleichtern die kunsttherapeutische Arbeit mit intrapsychischen Prozessen. Gestaltungen von Selfies, Dronies und Avataren können zu neuen und positiv besetzten identitätsbildenden Subjektentwürfen und einem höheren Ich-Bewusstsein führen. Laut dem Neurowissenschaftler Antonietti aktiviert die Virtual Reality eine andere Art von Denken und Bild-Erleben als man es aus Träumen kennt. Die Immersion in die Virtual Reality generiert neue Perspektiven und bildet Fähigkeiten aus, die der Abstraktion und Imagination dienen (Antonietti, 2000, S. 221 f.). Sie verbessern so idealerweise die Effizienz der Therapie. Vorteile der Virtual Reality wie die Förderung von Fantasie, Imagination und Immersionserleben in einem geschützten Raum kommen auch beim kunsttherapeutischen Arbeiten zum Tragen. Manche Gestaltungen werden von den Klienten in die sozialen Netzwerke gestellt. Unmittelbare Feedbacks via Kommentare, Likes in Facebook, Instagram oder Snapchat beeinflussen die Weiterbearbeitung. Eigene Entwürfe verschränken sich auf diese Weise mit Vorstellungen anderer. So wird die Fluidität der virtuellen Räume zur Identitätskonstruktion und Herstellung einer Ich-Integrität positiv genutzt. Daraus erwachsen Distanzierungsprozesse, Selbstwirksamkeitserleben und Sensibilisierung für die Manipulierbarkeit der virtuellen Räume. Das andere Zeiterleben, das Experimentieren mit verschiedenen Identitätsentwürfen, mit Selfies, Dronies sowie Avataren und das Spielen mit Rollen sowie die neuartigen Kommunikationsmodalitäten entfalten zusammengefasst therapeutische Wirkungen, die mit den klassischen kunsttherapeutischen Materialien in diesem Ausmass bisher nicht erreicht werden können (Ehemann, 2012, S. 341). Der Einsatz von Virtual Reality in Therapien sollte demnach nicht unter der Frage von entweder/oder stehen. Sinnvoll scheint vielmehr – das hat sich bereits in diversen Forschungsarbeiten erwiesen – einen solchen Einsatz von Fall zu Fall in Erwägung zu ziehen.

### Literatur

- Antonietti, A. & Cantoia, M. (2000). To see a painting versus to walk in a painting: an experiment on sense-making through virtual reality. *Computers & Education* 34 (1), 213–223. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00245/full> [18.11.2017].
- Craig, T., Rus-Calafell, M., Ward, T., Le J., Huckvale, M., Howarth, E., Emsley, R. & Garety, P. (2017). Avatar therapy for auditory verbal hallucinations in people with psychosis: a single-blind, randomised controlled trial. In: *the lancet psychiatry*. [http://www.thelancet.com/pdfs/journals/lanpsy/PIIS2215-0366\(17\)30427-3.pdf](http://www.thelancet.com/pdfs/journals/lanpsy/PIIS2215-0366(17)30427-3.pdf) [11.11.2017].

- Deleuze, G. & Guattari, F. (1992). *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie II*. Berlin: Merve Verlag.
- Duden. <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Selfie> [11.11.2017].
- Ehemann, R. (2012). *Virtual Reality Therapie. Entwicklung, Durchführung und Evaluation eines Applikationsmodells für die kunsttherapeutische Arbeit mit psychiatrischen Patienten*. Regensburg: Roderer Verlag.
- Frankfurter Kunsthalle Schirn (2016). Pressemitteilung. Ironisch, spielerisch und dekonstruktiv. Die Schirn Kunsthalle Frankfurt zeigt eine Ausstellung zum zeitgenössischen Selbstporträt. [http://www.schirn.de/fileadmin/SCHIRN/Presse/Texte\\_deutsch\\_2016/Schirn\\_Presse\\_ICH\\_dt.pdf](http://www.schirn.de/fileadmin/SCHIRN/Presse/Texte_deutsch_2016/Schirn_Presse_ICH_dt.pdf) [09.11.2017].
- Fried, M. (2010). *The moment of Caravaggio*. Washington D. C.: Princeton University.
- Fröba, M., Scheld, W., Gath, C. & Hoffmann, F. (2004). Optimierte Oberflächen. Vom Silberspiegel zum kratzfesten Autolack. *Chemie unserer Zeit* 38 (3), 162–171. [http://www.ak-tremel.chemie.uni-mainz.de/ChiuZ/Optimierte\\_Oberflaechen\\_CHIUZ2004.pdf](http://www.ak-tremel.chemie.uni-mainz.de/ChiuZ/Optimierte_Oberflaechen_CHIUZ2004.pdf) [18.12.2017].
- Grammaccini, N. (2003). Dürer und das Bilderbuch. In: Stolz, M. & A. Mettauer. (Hrsg.): *Buchkultur im Mittelalter. Schrift – Bild – Kommunikation*, 263–274. Berlin: Walter de Gruyter und Co Verlag.
- Hollander, E., Cohen, L. J. & Simeon, D. (1993). Body dysmorphic disorder. In: *Psychiatric Annals* 23 (7), 359–364; New Jersey: Helio Verlag.
- Jablonowski, M. (2016). Selfies und Dronies. Paper presented at the second international arttherapy symposium *crystals*. Wil, Schweiz.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: Holt und Maximilian Verlag.
- Kernberg, O. (2001). *Affekt, Objekt und Übertragung: aktuelle Entwicklungen der psychoanalytischen Theorie und Technik*. Giessen: Psychosozial Verlag.
- Kernberg, O. (1989). *Objektbeziehungen und Praxis der Psychoanalyse*. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.
- Koch, T. (2014). *Selfies – Ein starkes Werkzeug für das persönliche Impression Management*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Kohut, H. (1981). *Die Heilung des Selbst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Müller, K. (2013). *Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel*. Heidelberg: Springer Verlag.
- Lacan, J. (1991). Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. In: Ders.: *Schriften*. Berlin/Weinheim: Quadriga Verlag.

- Lacan, J. (1975). Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. Übersetzt von P. Stehlin. In: Ders.: *Schriften I*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Lupton, D. (2000). The embodied comuter/user. In Bell, D. & B. Kennedy (Hrsg.), *The cybercultures reader*, 477–488. London: Routledge Verlag.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Nusselder, A. (2009). *Interface fantasy. A Lacanian cyborg ontology*. Massachusetts Institute of Technology. USA
- Park, K.-M., Ku, J., Choi Soo-Hee, J., Hee-Jeong, P., Ji-Yeon, K. & I. Kim J.-J. (2011). A virtual reality application in role-plays of social skills training for schizophrenia: A randomized, controlled trial. *Psychiatry Research*, 189 (2), 166–172.
- Reitschuster, L. (2017). A selfie. In: *Neue kunstwissenschaftliche Forschungen* (3), 27–37. <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/nkf/article/view-File/30478/33868> [08.11.2017].
- Sloterdijk, P. (2009). *Du musst Dein Leben ändern*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Sloterdijk, P. (2004). *Sphären III. Schäume*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Schär, M. (2015). Studie der ZHAW zum Thema Körperbild und soziale Medien. <https://gesundheitsfoerderung.ch/ueber-uns/medien/medienmitteilungen/artikel/maedchen-achten-auf-gewicht-knaben-auf-muskeln-1.html> [10.12.2017].
- Stangl, W. (2017). Stichwort: «Selbst». Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. www: <http://lexikon.stangl.eu/5531/selbst/> [05.11.2017].
- Volkart, Y. (2006). *Fluide Subjekte. Anpassung und Widerspenstigkeit in der Medienkunst*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Wichelhaus, B. (2016). Das Selbst in Kunst und Therapie. Vortrag auf dem internationalen Kunsttherapie-Symposium Kristalle, Klinik Wil, Schweiz.

### Anmerkungen

- 1 Siehe z. B. [http://www.focus.de/digital/selfie-duckface-belfie-und-co-die-wichtigsten-selfie-trends\\_id\\_4707892.html](http://www.focus.de/digital/selfie-duckface-belfie-und-co-die-wichtigsten-selfie-trends_id_4707892.html) oder <https://www.kreiszeitung.de/laeuft/selfie-trends-netz-5084611.html>; [10.12.2017].
- 2 Vgl. [http://www.focus.de/panorama/welt/internetsucht\\_aid\\_133067.html](http://www.focus.de/panorama/welt/internetsucht_aid_133067.html) [12.12.2017].

**Angaben zur Autorin**

*Rose Ehemann*, Dr., Direktorin der Ateliers Living Museum der Psychiatrie St. Gallen Nord in Wil, SG, Studium der Kunsttherapie und Kulturmanagement an den Universitäten Köln und Basel, mit verschiedenen Publikationen zu Virtual Reality und zu aktuellen Fragen der Kunsttherapie. Ausserdem veranstaltet sie regelmässig grössere Tagungen und Ausstellungen im Rahmen des Living Museums. Präsidentin des Living Museum Vereins Schweiz.