

## Wenn der Tagtraum zur Sucht wird

Verzicht fällt dem Menschen schwer; er gibt Wünsche ungern auf. Wenn er es tun muß, sucht er, sich zu entschädigen - er schafft sich ein Doppelleben, eine zweite Existenz, in der Wünsche erfüllt werden, ohne daß die Realitätsprüfung einschreitet. Unser Wissen, dass das alles nicht wirklich ist, beeinträchtigt die Lust nicht, sondern gibt ihr nur eine andere Qualität.

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

Wenn ich mich an meine eigenen Tagträume als Pubertierender erinnere, sehe ich heute amüsiert, wieviel von dem Helfer-Thema, das mich später so beschäftigt hat, hier vorweggenommen und ins Grandiose verzerrt ist. Auf meinem recht weiten Schulweg in Passau pflegte ich, nachdem der Vormittag mit seinen sechs Unterrichtsstunden überstanden war, das Rad nach Hause zu schieben und zu träumen. Ich war meist damit beschäftigt, mir auszumalen, wie ich die Helden, die ich aus Abenteuerromanen oder Sagen kennengelernt hatte, aus Gefahren errettete.

Ich war also einerseits stärker als sie und ihnen überlegen, andererseits aber ihr Helfer und Beschützer, was den angenehmen Nebeneffekt hatte, daß ich sie auf diese Weise als Freunde gewann, was nicht gelungen wäre, wenn ich meiner Rivalität freien Lauf gelassen hätte. Das paßte natürlich zu meiner Rolle in der Familie - ich war der Kleinste, der jüngere Bruder, strebte also danach, die Großen gleichzeitig zu übertreffen und versöhnlich zu stimmen. Nun ist es für einen Elfjährigen nicht leicht, starken Männern aus Gefahren zu helfen, mit denen diese nicht fertig werden. Mir gelang das durch meine Ausrüstung, mit deren Komposition ich viele Stunden verbrachte und durch meine Unverwundbarkeit, die ich dem Siegfried der Heldensage abgeschaut, aber noch verbessert hatte; ich hatte nämlich keine verwundbaren Stellen.

Waffen beschäftigten mich sehr; unter anderem verfügte ich über ein Wunderschwert, das schärfer war als alle anderen Waffen, und über eine unscheinbare Pistole, aus der ich auch Atombomben abschießen konnte.

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

Diese Tagtraumwelt, in die ich mich jederzeit zurückziehen konnte, entstand zwischen acht und neun Jahren; sie löste sich unmerklich auf, als ich etwa sechzehn Jahre alt war und entdeckte, dass ich denken konnte. Natürlich hatte ich schon vorher gedacht, aber ich wusste nicht, dass

ich dachte. Um diese Zeit reift das Stirnhirn. So entsteht die Möglichkeit zur Reflexion. Damals begann ich, in meinen Mussestunden Aphorismen und Gedichte zu verfassen, deren Pathos mich heute beschämt.

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

So gesehen haben es die modernen Computerspieler besser, die solche Tagträume virtuell unterstützt ausleben können. Ihre Tagtraumwelt geht nicht unter und taucht vielleicht später während einer Lehranalyse als bizarre Vergangenheit wieder auf. Sie bleibt bestehen, findet Zuspruch, wird durch raffinierte Animationen unterstützt.

Heute spielen Schüler, Studenten, selbst Dreissigjährige süchtig World of Warcraft im Internet. In extremen Fällen kommen sie in psychiatrische Behandlung und werden mühsam entwöhnt, nachdem sie ihre Eltern mit Selbstmorddrohungen daran gehindert haben, ihren DSL-Anschluss zu kappen. Sie ziehen eine weitläufige Phantasiewelt dem banalen Alltag vor, sind Helden oder Zauberer im Virtuellen und kämpfen zusammen mit anderen gegen imaginäre Feinde. Wer mag noch Vokabeln lernen, wenn es gilt einen Drachen zu reiten?

Ich weiss nicht, was aus mir geworden wäre, wenn ich - statt meine Heldenträume schamhaft zu verschweigen - sie leibhaftig sehen und mit Altersgenossen in Australien oder Kalifornien hätte teilen können.

Zu meinen Vorstellungen einer Überwindung solcher Grenzphänomene zwischen Kindheit und erwachsenem Leben gehört die Einsamkeit des Tagträumers. Er verlässt die Nähe zu den Eltern und taucht wieder auf, wenn seine Bindungen an das Leben und die Möglichkeiten der Erwachsenen stark genug geworden sind. Auf ein interaktives Angebot, in dieser Tagtraumwelt zu verweilen, sind Jugendliche so wenig vorbereitet wie ihre Eltern.