

Bedankt voor het downloaden van dit artikel. De artikelen uit de (online)tijdschriften van Uitgeverij Boom zijn auteursrechtelijk beschermd. U kunt er natuurlijk uit citeren (voorzien van een bronvermelding) maar voor reproductie in welke vorm dan ook moet toestemming aan de uitgever worden gevraagd.

Boom

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikelen 16h t/m 16m Auteurswet 1912 jo. Besluit van 27 november 2002, Stb 575, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoeding te voldoen aan de Stichting Reprorecht te Hoofddorp (postbus 3060, 2130 KB, www.reprorecht.nl) of contact op te nemen met de uitgever voor het treffen van een rechtstreekse regeling in de zin van art. 16l, vijfde lid, Auteurswet 1912.

Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16, Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten, postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro).

No part of this book may be reproduced in any way whatsoever without the written permission of the publisher.

info@boomamsterdam.nl
www.boomuitgeversamsterdam.nl

|| Winnaar essayprijsvraag

E-Pathologie

(Thera) peut-être je (thera) peux t'être

MARK KINET

Elke tijd produceert zijn eigen psychopathologie. In verband met onze tijd wordt vaak verwezen naar het voorkomen van narcistische of preoedipale stoornissen alsook naar dat van aktuaalpathologie met zijn lichamelijke of gedragsmatige effecten. De verklaring voor deze verschuivingen wordt dan gezocht in de richting van het wegvallen van traditionele normen en waarden, het einde van de Grote Verhalen, de (ideaal)beeldcultuur die elk tekort of verschil wil uitwissen, de verbroekeling van het gezin als hoeksteen van de samenleving, de tanende vaderfunctie enzovoort.

Of de exponentieel toenemende en diverse verschijningsvormen van de virtuele realiteit ook een pathogeen effect hebben is niet zo duidelijk. Zeker zorgt technologie voor een enorme versnelling. De ondertitel van *Generation X* (Douglas Coupland) luidt niet voor niets: *Tales for an accelerated culture*. De drift van de tijd is inderdaad *hard to catch*, ook en vooral door adolescenten van wie het leven er nu heel anders uitziet dan dat van de toenmalige *Catchers in the rye* (J. D. Salinger).

Zeker en vast doen zich vanuit de technologische ontwikkelingen *pathoplastische* effecten voor. Psycho- en aktuaalpathologie worden daarbij in een modieus e-kleedje gehuld. We denken bijvoorbeeld aan internet- of pornoverslaving die op hun beurt computer-weduw(naar)schap kunnen veroorzaken. Deze komt zelden voor in de lustige operetteversie van Franz Lehar. Ook kan gedacht worden aan de onophefbare splijtingen in de persoonlijkheid die ontstaan ten gevolge van netliefdes of uit de hand lopende *virtual life identities*. De ander of derde tot wie men zich van achter het computerscherm richt, leent zich verder uitstekend voor oedipale variaties met onmogelijke, onbereikbare of verboden partners.

De virtualiteit stelt ieders realiteitstoetsing sowieso voor bijzondere uitdagingen. Normaliter behoren we niet alleen onderscheid te kunnen maken tussen het natuurlijke en het kunstmatige, maar ook tussen realiteit en virtualiteit en (bijvoorbeeld in fictieve spelwerelden zoals MUD's, MOO's en MUSE's)¹ tussen verschillende zelfvoorstellingen. Dergelijke spelomgevingen vragen haast om splitsing van het zelf en leiden tot decentrerings. De prolifera-

tie van contact*mogelijkheden* via het internet leidt ten slotte tegelijk en onvermijdelijk ook tot een wildgroei van contact*moelijkheden*.

Het internet maakt een speelse speurtocht naar informatie mogelijk in het virtuele Disneyland voor volwassenen. Allerlei bewegende pop-ups, animaties en geluiden fungeren daarbij als attracties. De illusie van mobiliteit (navigeren, surfen, de *highway*) contrasteert fel met de daadwerkelijke bewegingloosheid (zoal niet verlamingsverschijnselen) die de internetgebruiker (sporadische manuele manoeuvres terzijde gelaten) kenmerkt. Ook en vooral is op internet de jacht de klok rond geopend voor emotionele dan wel seksuele contacten. De UFO's die zo talloos in *cyberspace* opduiken zijn vooral in allerlei vermommingen rondfladderende cupido's. Zij voelen zich in het elektronische luchtruim merkbaar zo vrij als een vogel, vogelvrij én vrij om te vogelen. De netliefdes die zich ingevolge hun pijlenregen ontwikkelen vertonen enkele eigenaardigheden waarop nader wordt ingezoomd.

Het gaat vooreerst om (bv. tast-, geur- en smaakloze) *onlichamelijke* liefdes. Voornaamste en actiefste zintuig is het oog, dat bij wijze van spreken Oost-Indisch blind is of anderszins onder stoornissen van het gezichtsvermogen te lijden heeft. Alles blinkt immers allergoudst.

Het gaat verder om louter *verbeelde* liefdes (hoewel het de vraag is of dit niet ook in hoge mate voor de 'gewone' liefde het geval is) waarbij *wishful thinking* primeert. Vraag is zelfs of we geen termen uit het schizoid-paranoïde register moeten bovenhalen, zoals ontkenning, splitsing en ook en vooral (wederzijdse) projectieve identificatie met alle fusionele implicaties van dien. Het zijn (of het lijken) bovendien *consequentieeloze* liefdes. Ze blijven inderdaad en althans in eerste instantie zonder gevolg want ze worden dikwijls niet eens geconsumeerd in de praktijk. Een en ander maakt de e-liefde tot actuele variant van de aloude platonische liefde.

De netliefde is parasociaal tot hypersociaal. Vanwege een (vermeend) laag risico worden vlot en gemakkelijk nieuwe contacten gelegd. Doordat het afstandrelaties betreft worden de deelnemers niet geremd of gehinderd door mogelijke lokale repercussies en kunnen of durven zij vrij tot ongeremd uitdrukking geven aan hun intiemste gevoelens, verlangens en fantasieën. Dit alles creëert een schijn van emotionele diepgang en waarachtigheid.

Netliefdes mogen dan in abstinentie verlopen. Vaak blijven ze evenwel niet zonder ingrijpende emotionele of relationele gevolgen. Heel wat energie dan wel libido wordt aan reële relaties onttrokken en de internetgebruiker raakt meer en meer beneveld door een elektronische fantasmagorie, die hem steeds verder van huis kan voeren. Er ontstaan situaties van virtueel overspel die zich hetzij herhalen hetzij multipliceren en die bij de betrokkenen en hun omgeving onherstelbare psychische schade teweeg kunnen brengen.

Vaak wordt beweerd dat het bij virtuele contacten gaat om mensen zonder lichaam. Dit is echter slechts gedeeltelijk waar. Het lichaam wordt immers vaak en in detail aan elkaar voorgesteld. Fantasieën worden opgewekt en aan-

gewakkerd, de erotische verbeelding slaat op hol. Het gebrek aan een reële ontmoeting met de ander zorgt voor wederzijdse verheving en idealisatie die op haar beurt en in toenemende mate een noodzakelijkerwijs teleurstellend vleselijk contact in de weg staat.

Wie denkt dat leeftijd, geslacht, lichamelijk voorkomen enzovoort geen rol spelen is manifest blind voor virtuele schijnvertoningen. Op internet wordt de gepensioneerd oma een wilde Tanja, de sportieve en kunstzinnige vijftiger blijkt een rondbuikige Konsalik-lezer die bij goed weer een ommetje maakt en Tineke, die gezellig keuvelt met haar vriendinnetjes, blijkt een afgezwaaid geestelijke die momenteel (ringbaard inbegrepen) in het onderwijs is tewerkgesteld.

Dat men elkaar echter of sneller zou leren kennen mag eveneens een fabeltje worden genoemd. In plaats van te verleiden en te koketteren met het uiterlijk wordt veel aandacht besteed aan innerlijke en psychologische looks. Het zijn vooral deze prikkels die de paringsdans en het baltsgedrag zullen inspireren. Wat dan aan elkaar getoond wordt, is in de eerste plaats een partiële of een selectieve (*the best of...*) identiteit. Affecten worden intussen bij e-communicatie royaal vergroot en uitgesmeerd. De uitdrukking 'flirten of fluimen' vat bondig dit 'stijlkenmerk' samen.

In zijn ontwikkelingspsychologische standaardwerk *Childhood and society* verwijst Erikson naar het belang van een psychosociaal moratorium en van experimenteerruimte voor een optimaal verlopende adolescentie. Dat het technisch en technologisch kunnen van jongeren wel vaart bij alle letterlijke en figuurlijke vingeroefening die bij het internetten hoort is een feit. Maar bieden nieuwe (communicatie)media ook voordelen voor bijvoorbeeld de seksuering en de identiteitsopbouw? Bevorderen ze integratie in de maatschappij of hebben ze daarentegen eerder schadelijke gevolgen? Vaak wordt dan gedacht aan verslaving, aan vlucht in een schijnwereld, aan meerdere identiteiten, aan perversiteiten enzovoort.

Natuurlijk kenmerkt onze tijd zich ook los van de nieuwe media door post-modern pluralisme, globalisering, individualisering, explosie én fragmentatie van kennis en ervaringen, van *living on the fast lane*. De virtuele technologie is van dit alles alleen maar een materialisatie. Of dit al dan niet een risico betekent hangt af van het vermogen dat de jongere heeft ontwikkeld om keuzes te maken in plaats van zich terug te trekken in angstige onzekerheid of passief-receptieve besluiteloosheid. Sociale communicatie verloopt steeds meer via virtuele gemeenschappen waar velen met velen *chitchatten* in *real time*. Er wordt gezeverd en geluld (met d, t of dt) dat het een lust is en er wordt vooral gesurft op golven van vrijblijvende en lichtzinnige tot leeghoofdige toevalligheid. Dit alles in een taal die door Ik-regressie in vrije val is tot het equivalent van kinderlijk gebrabbel. Vraag is of een en ander zo wezenlijk van het geroezemoes op het spreekwoordelijke dorpsplein verschilt. Wat wél verschil maakt is de wereldwijde grootte van het dorp, de Babylonische spraakverwar-

ring, de multiculturaliteit maar vooral de volstrekte anonimiteit die de ontmoetingen kenmerkt. De conversatie mag dan ongelooflijk vlot en sympathiek verlopen, dit belet niet dat het wemelt van de *nicknames*, de ene al meer spitsvondig of platter dan de andere.

In de fictieve spellandschappen wordt niet alleen een pseudoniem gehanteerd maar worden ganse identiteiten of persona's geschapen en ten gepaste tijde van emoticons voorzien. *Dichtung und Wahrheit* lopen er in een onbestemde tijdruimte door elkaar.

Dit alles biedt een overschot aan mogelijkheden tot sociaal experiment. Ook de kansen tot spel, fantasieontwikkeling en creativiteit worden door deze technologie vermenigvuldigd. Anderzijds ligt de mogelijkheid tot vluchten in een schijnwereld wagenwijd open. Op vlak van vriendschap, seks of macht kan surrogaatbevrediging worden gezocht in een *virtual life identity* die niet in de *real life identity* geïntegreerd wordt. De stap naar dissociatieve stoornissen en naar multiële-persoonlijkheidsstoornis is volgens sommige 'internetpsychologen' uiterst klein. Dit lijkt (zoals alle onheilsprofetieën) erg aanneemelijk, maar de realiteit is wellicht toch anders. Wie een virtueel spellandschap betreedt en bespeelt, bevestigt veelal precies zijn vrijheid als subject. Hij is in staat verschillende rollen op te nemen. Bij de multiële-persoonlijkheidsstoornis zit het subject aan zijn rollen vastgeklemd. Er is geen enkele vrijheid. Het symptoom is immers tegelijk dwingend en onwillekeurig. Dit alles terwijl de MUD-speler in zijn spel met identiteiten juist uitdrukt dat hij niet met de gesimuleerde zelve samenvalt. Als dusdanig kunnen dergelijke spellen juist bijdragen tot en getuigen van de triomf van het subject.

De virtuele wereld waarin het spel wordt gespeeld is ook niet per definitie pathogeen. Alleszins is hij doordrongen van een duidelijke symbolische orde. Er is autoriteit in de vorm van (procedureel) auteurschap en de speler onderwerpt zich van zijn kant aan regels en coördinaten. Er is een grens ('dit is een spel') die beschermt tegen psychotische of incestueuze onderdompeling.

Het kader dat door het spel wordt geboden, beschermt. Splitsingen behouden een 'gespeeld' karakter. Deze veiligheidsgordels ontbreken geheel wanneer niet het verlangen om te spelen, maar het verlangen naar liefde of contact primeert. Traumatische (her)belevingen en allerlei andere psychopathologische fenomenen liggen op het *world wide web* dan ten overvloede voor het grijpen.

Noot

- 1 MUD = Multiple User Dungeon; MOO = *Marathon Infinity* (OO staat voor oneindigheid); MUSE = Multiple Unified Simulation Environment.