

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

Naast de bank

«The Game»

Korte bespiegelingen bij het digitale tijdperk

.....
 RONNY VANDERMEEREN & GASTON
 CLUCKERS

Psychoanalytisch psychotherapeuten, vooral degenen die werken met kinderen en jongeren, zien zich in toenemende mate geconfronteerd met cliënten die niet enkel zichzelf, maar ook hun virtuele bestaan meebrengen. Soms «vergeten» cliënten hun smartphone op stil te zetten en brengen op die manier hun leven in de virtuele wereld van het internet binnen in de therapiekamer. Op andere momenten wordt duidelijk dat deze virtuele wereld een bron is van psychisch lijden door zijn impact op het dagelijks leven, relaties, seksualiteitsbeleving en zelfbeeld. Hoe zeer men deze evolutie ook met lede ogen kan aanzien, we kunnen er niet omheen. Ook voor dit tijdschrift en zijn lezers kan het relevant zijn om meer aandacht te geven aan de digitale revolutie en haar impact op ons werk als psychoanalytici en psychoanalytisch psychotherapeuten. Op welke manieren kunnen we hiermee geconfronteerd worden? Kunnen we zelf gebruiken van de nieuwe mogelijkheden? Welke impact heeft deze revolutie op het mentaal functioneren? Heeft dit invloed op de psychopathologie? Zien we hiervan nieuwe verschijningsvormen? En kan dit gepaard gaan met aanpassingen in psychotherapeutische techniek?

Heel wat van deze vragen lijken uit te gaan van een negatieve ervaring van de ontwikkelingen in de virtuele wereld die tegenover de reële wereld wordt gesteld. Een positievere kijk is terug te vinden in een recent boek van de Italiaanse romanschrijver en essayist Alessandro Baricco, *The Game* (2019). Daarin focust Baricco op de digitale revolutie die haar aanvang kent in de Californische tegen-cultuur van de jaren 1970. Baricco tekent deze revolutie niet als een technologische maar als een mentale revolutie die het menselijk gedrag en mentale processen grondig heeft veranderd.

De neiging bestaat om te stellen dat technologische revoluties een impact hebben op mensen, die erdoor veranderd worden waarna een mentale revolutie volgt. Maar Baricco draait dit om: «Want de nieuwe mens is niet degene die door de smartphone is geproduceerd, maar degene die deze heeft uitgevonden, die hem nodig had, die hem heeft ontworpen naar zijn eigen wensen, die hem heeft opgebouwd om te ontsnappen uit een gevangenis, of om te antwoorden op een vraag, of om een angst te smoren» (p. 37). De digitale wereld is gevolg en niet oorzaak. Het tastbare werd vervangen door een beeldscherm, zodat een nieuwe werkelijkheid is ontstaan die ongrijpbaarder is. Baricco beschrijft hoe binnen deze mentale revolutie niet langer een tekort bestaat. Iedereen en alles (alle kennis, muziek, films, berichten) is onmiddellijk binnen bereik. De digitale (mentale) revolutie heeft volgens Baricco het DNA van een *game* waar alles snel gaat, constant in beweging is en wordt herleid tot een spel van punten of *likes*. De

werkelijkheid verliest haar verticale dimensie. Diepgang valt weg als plek waar het authentieke te vinden is. Er wordt niet langer omhoog gekeken. Werkelijkheid en waarheidsbegrip verlopen al surfend langs een horizontale lijn die blijft stuiten aan de oppervlakte. Naast de obsessie met beweging wordt de mentale revolutie gekenmerkt door het afwijzen van grenzen en het uitschakelen van elke vorm van bemiddeling. Vaders, priesters, voorgangers, experts of elites zijn niet langer nodig. Baricco beschrijft de bedenkers en ontwerpers van deze revolutie als ideologisch geïnspireerde ›bevrijders› van de ›oude ketenen› van de macht- en kenniselite. In *The Game* is er rechtstreekse toegang tot kennis binnen een nevenwereld waarin we de realiteit en het leven zelf bewerken zodat die meer aan onze verwachtingen voldoen: ›Velen realiseerden zich zelfs plotseling dat ze zomaar zelf konden denken: dat ze een mening konden hebben zonder daarmee te hoeven wachten tot een of andere elite een mening uitte, legitimeerde en vervolgens beschikbaar stelde, zodat jij de kans kreeg om die mening te delen. Nu kon je er zelf een produceren, vormgeven, uiten en vervolgens in de bloedbaan van de wereld schieten, waar ze in potentie miljoenen mensen kon bereiken› (p. 220). Baricco's betoog raakt hier aan het werk van Paul Verhaeghe (2015) die beschrijft hoe een nieuwe horizontale autoriteitsstructuur in de plaats komt van het vroegere patriarchaat. Maar Baricco beschrijft hoe de digitale revolutie nieuwe elites en monopolies creëert. Hij legt een verband tussen het opkomend politiek populisme en een digitale benadering van de wereld waarin emoties regeren, waarin de waarheid een post-waarheid is geworden, niet langer bepaald door feiten maar door snel-waarheden of *fake news*.

Vanuit een psychoanalytische invalshoek ziet Alessandra Lemma (2017) het draagbare van de nieuwe vorm van connectiviteit als een soort prothese, en brengt daarbij in herinnering hoe volgens Freud zo'n prothese de mens een gevoel kan geven een prothetische God te zijn. Nieuwe technologieën kunnen het psychoanalytisch werk ondersteunen door de bijkomende mogelijkheden die ze cliënten bieden voor de beleving van lichamelijke en psychische ervaringen maar evenzeer als medium voor vormen van therapie-op-afstand. In tegenstelling tot wat Baricco suggereert, heeft de digitale revolutie volgens Lemma wel degelijk impact op psychische structuur en onze intieme, familiale en sociale relaties. De nieuwe generatie van jongeren brengt steeds meer tijd door in *disembodied* relaties. Een gesimuleerde aanwezigheid van de ander wordt steeds meer de normale gang van zaken en dat waar en wanneer men maar wil.

Als therapeuten moeten we niet te vlug het virtuele zien als een kopie van het reële en dus als minder dan het origineel. De virtuele wereld komt niet naast de realiteit te staan maar wordt er een uitbreiding van. De onomkeerbaarheid en het ingrijpend karakter ervan op het psychisch leven echter, vragen om nog meer studie, reflectie en uitwisseling van ervaringen, en dit niet alleen op de pagina's van dit tijdschrift maar ook binnen de curricula van onze opleidingsinstituten.

Literatuur

- BARICCO, A. (2019). *The game*. De Bezige Bij: Amsterdam.
- LEMMA, A. (2017). *The digital age on the couch. Psychoanalytic practice and new media*. Routledge: Oxford.
- VERHAEGHE, P. (2015). *Autoriteit*. De Bezige Bij: Amsterdam.