



**Ein**

**Vortrag  
von**

**Dr. Wolf Siegert**

# Am C.G.Jung Institut für Psychotherapie in Berlin

4. Dezember 2020



Psychoanalyse !  
&  
Digitalisierung ?



**Virtuell auf**

**Zoom**

**und doch**

**real!!!**



„Prosit“



„Prosit“

Möge

es

nützen



# Agenda

- Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- Die Dichotomie des Themas
- Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# Agenda

- Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- Die Dichotomie des Themas
- Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# Der Vortrag /Entwürfe

1. ... Arbeitstitel:

*Von den Grenzen der Entgrenzung des Wachstums.*

*From Lifecycle-Management to Mastership.*

*Ein An-Ruf vom "Club of Rome" an das C.G.Jung-Institut in Berlin*

2. ... im Wortlaut verfasst:

*„Ich habe entschieden, im Verlauf dieses Vortrages vollständig auf Bild- / Video-Projektionen zu verzichten.“*

3. ... für die Peer-Review vorab online gestellt auf:

<https://www.daybyday.press/article7244.html>



# Der Vortrag / im Wortlaut

Sprachen der Website

**November 2020**

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
26 BR Online pur: Vom Netzkongress bis zu den Medientagen	27 Die BRD bis 1966 in Ton und Bild ab jetzt Online	28 "Digitale Souveränität"	29 Die IBB Busines Team Coaching Bonus Bewerbung	30 Synology DS220+ -> DS920+	31 BER / EDDB - Eröffnung	1 Das Letzte der Freiraum-Festivals
2 Media Markt Saturn Retail :-)	3 Thomas geht... wohin?	4 USA: Washington DC -> Chicago -> San Francisco	5 USA: Der Wahlkampf, der "B(e)iden" nützt	6 "Kennen Sie Ihre Touchpoints...?"	7 TXL "Au revoir"	8 TXL in Bild und Ton: Last Notes & Folks
9 Ab heute: "Digitale Souveränität und Resilienz"	10 No Show? "MQ!" @ Audi"	11 MEDIATECH HUB CONFERENCE...	12 Telekom-Ticket # 264 258 921	13 switch, swap, swing: KDL -> CL	14 Synology DS920+ Raid 1 cold- & hot-swap	15 "A Wolf in VR": Eine Gegendarstellung
16 Digitale Souveränität und Resilienz: Notate eines Gesprächs	17 Telekom-Ticket # 0042-8500-2690	18 BBC World Service about Germany and the US	19 AVM DigITal Live No Show: Digital X Campus	20 "Events erfolgreich gestalten und moderieren!"	21 Synology NAS mit APC Backup-UPS CS 650?	22 Die Plaste-Umarmungs-Fotos 2020
23 Ab heute: Neue Microsoft Trainings Heute: Future of Virtual Worlds	24 "Unser Umgang mit dem Neuen - Eine Gesellschaft im Umbruch"	25 ExoRehab LUX Theater vs. Corona	26 "Gnade sei Gott..." in den USA: Thanksgiving-Rituale	27 IFP-Infoveranstaltung	28 "About the Future in Times of Crises..."	29 OB-Wahlen in Stuttgart
30 DE.DIGITAL (I)	1 Digital Gipfel (II)	2 大字報 : Aufruf an das Volk und seine Licht-Signale	3 † Jutta	4 IFP-Vortrag: Psychoanalyse! & Digitalisierung?	5	6



# Zoom oder nicht Zoom: das ist die Frage

- Konferenz: „Technologie als treibende Kraft: Hochschule und Arbeitswelt im Wandel“  
FH St. Pölten 03.12.2020
- Infoveranstaltung zur Aus- und Weiterbildung in tiefenpsychologisch fundierter Psychotherapie und Psychoanalyse, IfP, **Berlin** 27.11.2020
- Vortrag: „Träume in der Psychotherapie“  
Prof. Dr. Christian Roesler, Freiburg, IfP, 20.11.2020



# „Europäische Traumkulturen“

Sprecherin und Professorin für Literaturwissenschaft Christiane Solte-Gresser an der Uni Saarland.

*„Als Filmwissenschaftlerin würde ich sagen, dass der Film, dadurch, dass er auf mehreren Kanälen gleichzeitig funktioniert, dass er mit Sprache arbeitet, dass er mit Bildern arbeitet, dem Traumerleben, wie es auch von anderen Wissenschaftlern erforscht wird, sehr, sehr nahe kommen kann: In der Psychologie und in der Psychoanalyse hat man längst herausgefunden, dass, wenn Träume erzählt werden, immer solche Mittel gebraucht werden wie: Es fühlt sich an wie im Theater. Oder: Es war wie im Film.“*

Andrea und Justin Westhoff Traumwissen und Traumkulturen DIF Kultur  
11.07.2019

<https://www.deutschlandfunkkultur.de/raetselhaftes-nachtleben-traumwissen-und-traumkulturen.976.de.html>



An aerial photograph of a modern urban complex. On the left is a tall, multi-story building with a grid of windows and a colorful mural on its lower facade. In the center is a large, rectangular building with a prominent, ribbed, dome-shaped roof. To the right is a tall, cylindrical tower with a large, spherical glass and metal structure at its top. The scene includes streets with cars, a bus, and green trees.

*Flashback: AWE*  
Augmented World Expo,

October 18, 2016



Wolf: just joint the  
to tear down  
the 4<sup>th</sup> wall



#AWE2016

# „Your Future in Virtual Reality“



*"Your vision will become clear only when you can look into your own heart. Who looks outside, dreams; who looks inside, awakes."*

*Carl Jung*

„Ein TRAUM wird WAHR?!“



# Mark Zuckerberg @ MWC 2016



**Mark Zuckerberg**  
21. Februar in der Nähe von Barcelona, Spanien · 🌐

Robert Steele, Tom Strick, Kate Rouch und 643.879 anderen gefällt das.

36.425 Mal geteilt · 14.230 Kommentare

**Mateusz Rytwicki** Damn, it's kind of creepy  
👍 27.575 · 21. Februar um 11:55  
👉 Vorherige Antworten anzeigen

**Maswan (Lara)** The future looks fucked up  
👍 195 · 21. Februar um 12:07  
👉 Weitere Antworten anzeigen

**Roni Kautzman** Mark - doesn't it feel strange to be the only one walking with your real eyes, while everyone else are zombies in the matrix?  
👍 14.788 · 21. Februar um 11:50  
👉 124 Antworten

**Mark Richard Smith-Masley** I dont want to live in a world like this. I want to be able to touch a flower in bloom, and smell it. I want to be able to hug someone, and tell them I love them in person. I want to watch a sunset with a tear roll down my cheek. I want to be able ... Mehr anzeigen



# „VR is better than the ‚limited‘ real world“

The Independent  @Independent · 11. Okt. 2017 

Mark Zuckerberg says **virtual reality** is better than the 'limited' real world



Mark Zuckerberg says virtual reality is better than the 'limited' real world  
'If you can't think of any way that your reality can't be better, then you're not thinking hard enough'

 [independent.co.uk](https://www.independent.co.uk)

#Zuckerberg



# Das Monster Facebook: The Social Network ist der beste Film des Jahrzehnts



The Social Network mit Jesse Eisenberg

<https://www.moviepilot.de/news/das-monster-facebook-the-social-network-ist-der-beste-film-des-jahrzehnts-1124919>



"I fear a generation of viewers who did not live through these events may mistake fiction for fact," said culture secretary Oliver Dowden.

**NETFLIX**



**THE CROWN**

The Hollywood REPORTER 11/30/2020 by Alex Ritman

<https://www.hollywoodreporter.com/news/british-culture-minister-calls-for-fiction-label-on-netflix-the-crown>



# The Crown (2016) season 1 - scene comparisons



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

"Der Mensch, der zu uns kommt, ist in grosser Not und verdient allen Respekt, dass er zu uns kommt."

Dres. Birgit Jänchen-van der Hoofd TWW / IfP



IfP Institut für Psychotherapie e.V. Berlin

Herzlich Willkommen!

Infoveranstaltung des IfP Berlin e.V.



wSiegert



# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

„Das Internet ist das größte Experiment in Sachen Anarchie, das es jemals gab.“ *Eric Schmidt, Ex-Google-CEO.*

"I actually think most people don't want Google to answer their questions, they want Google to tell them what they should be doing next"



# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

***Eric Schmidt, who bought YouTube for a premium, thinks social networks are ‘amplifiers for idiots’***

**Sean Hollister, The Verge, Oct 21, 2020**

<https://www.theverge.com/2020/10/21/21527525/google-ceo-eric-schmidt-says-social-networks-idiots-youtube>

***“The context of social networks serving as amplifiers for idiots and crazy people is not what we intended.”***

**Gerrit De Vynck, Bloomberg, 10.21 2020**

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-10-21/former-google-ceo-calls-social-networks-amplifiers-for-idiots>



# Der Vortrag / Digi-Dialog : Fragen

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 20 75 65 5



**Thank you for participating!**

- [oscar.svernllov@mentimeter.com](mailto:oscar.svernllov@mentimeter.com)
- [mentimeter.com/webinars](http://mentimeter.com/webinars)
- [mentimeter.com/plans](http://mentimeter.com/plans)
- [youtube.com/mentimeter](https://youtube.com/mentimeter)
- [Linked In](#)
- [Facebook Group: Mentimeter Super Presenters](#)

Thanks

29

 **Mentimeter**

Who is the best person in the whole world?

Wonder Woman

Princess Leia

Submit

Powered by [Mentimeter](#) [Terms](#)



# Der Vortrag / Digi-Dialog : Fragen

Hat die Digitalisierung für Sie in den letzten 10 Jahren ...

- massive Veränderungen mit sich gebracht,
- deutliche Veränderungen,
- wenige Veränderungen?



# Der Vortrag / Digi-Dialog : Fragen

Haben diese Veränderungen ...

- eher den privaten Bereich dominiert,
- eher den professionellen,
- oder beide Bereiche?



# Der Vortrag / Digi-Dialog : Fragen

Sehen Sie diese Entwicklung insgesamt ...

- eher als Chance oder
- eher als Bedrohung?



# Der Vortrag / Digi-Dialog : Antworten

Die Digitalisierung für Sie in den letzten 10 Jahren ...

- massive Veränderungen mit sich gebracht,
- deutliche Veränderungen,
- wenige Veränderungen

Diese Veränderungen haben ...

- eher den privaten Bereich dominiert,
- eher den professionellen,
- beide Bereiche

Ich sehe diese Entwicklung insgesamt ...

- eher als Chance
- eher als Bedrohung



# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

## <sup>Ihr</sup> Fach ist als Wissenschaft begründet,

und als eine medizinische dazu: Mit Freud und Jung, Adler, Klein und Lacan habe sich verschiedene Schulen herausgebildet, bis hin zur Hypnotherapie. Ihre Leistungen werden in vielen Fällen von den Kassen anerkannt und abgerechnet und seit dem 4. März letzten Jahres ist die neue Approbationsordnung für Psychotherapeutinnen und Psychotherapeuten in Kraft.

Es ist da zwar in § 4 Absatz 1 von den sogenannten „Modulhandbüchern“ die Rede, nach denen die Ausbildung erfolgen soll, soweit mit diese bekannt sind, ist darin das heute angesprochene Thema nicht oder nur selten Gegenstand der Studienordnung [Gegenteilige Aussagen und Beispiele wäre erwünscht! ].

Auf der anderen Seite geht es nicht nur um die Befindlichkeiten Ihrer jungen Klientel, es geht zunächst und vor allem darum, dass Sie in Ihrer Praxis schon längst auf ganz andere Art und Weise mit diesem Thema hautnah konfrontiert werden.

Ich erinnere nur an das Desaster mit den nicht mehr funktionierenden Lesegeräten.

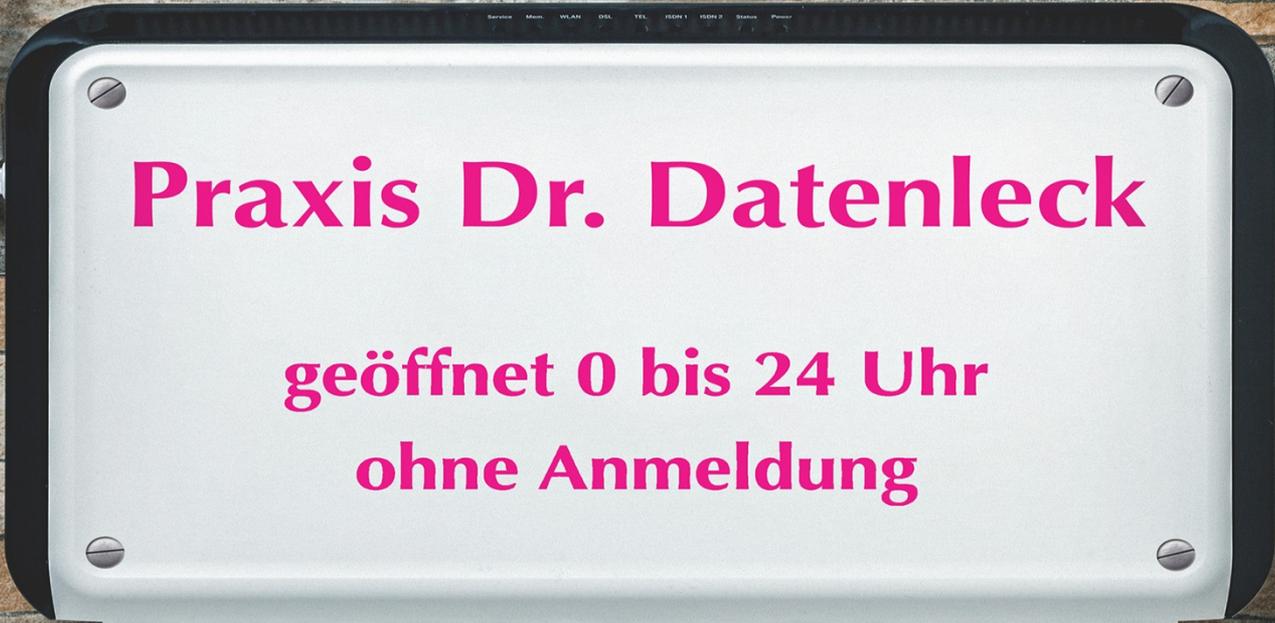


# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

Die Auswirkungen der Digitalisierung sind schon heute dramatisch, nachhaltig und nicht mehr umkehrbar - es sei denn, Sie sind bereit, die andernfalls auferlegten Strafzahlungen zu leisten. [

Nochmals: Wir befinden uns mit dem Thema Digitalisierung immer noch in *statu nascendi*: im Zustand des „Geborenwerdens“. Das ist etwa so wie noch in Zeiten vor dem Ford-T-Modell. Sie sitzen immer noch auf einer Droschkenkutsche, auf der so etwas ähnliches montiert ist wie das, was wir heute einen „Motor“ nennen.





# Praxis Dr. Datenleck

**geöffnet 0 bis 24 Uhr  
ohne Anmeldung**



# NUTZUNGSBEDINGUNGEN VON ZOOM

GÜLTIG AB: 20. August 2020

**WICHTIG, SORGFÄLTIG DURCHLESEN:** : IHRE NUTZUNG DER WEBSITE, PRODUKTE UND DIENSTLEISTUNGEN SOWIE ZUGEHÖRIGER SOFTWARE (ZUSAMMENFASSEND ALS „DIENSTE“ BEZEICHNET) VON ZOOM VIDEO COMMUNICATIONS, INC. UND SEINEN VERBUNDENEN UNTERNEHMEN („ZOOM“) IST AN DIE BEDINGUNG GEKNÜPFT, DASS SIE DIESE BEDINGUNGEN EINHALTEN UND AKZEPTIEREN. BITTE LESEN SIE SICH DIESE BEDINGUNGEN VOR DER ANNAHME SORGFÄLTIG DURCH.

INDEM SIE DIE SCHALTFLÄCHE/DAS KÄSTCHEN „ICH STIMME ZU“ ANKLICKEN/AUSWÄHLEN, AUF DIE ZOOM-WEBSEITE ZUGREIFEN ODER DIE ZOOM-DIENSTE NUTZEN, ERKLÄREN SIE SICH DAMIT EINVERSTANDEN, SICH DURCH DIESE NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND ALLE ANHÄNGE, BESTELLFORMULARE UND ENTHALTENEN RICHTLINIEN (DIE „VEREINBARUNG“ ODER DIE „NUTZUNGSBEDINGUNGEN“) RECHTLICH ZU BINDEN. DIE ZOOM-DIENSTE SIND FÜR PERSONEN, DIE GESETZLICH NICHT AN DIESE NUTZUNGSBEDINGUNGEN GEBUNDEN WERDEN KÖNNEN, NICHT VERFÜGBAR.

## 19. DATENSCHUTZ UND ANDERE RICHTLINIEN.

<https://zoom.us/privacy-and-legal> (incl. diese Privacy Kapitel):

[General Privacy Statement](#)

[Read about our Privacy and Security](#)

[California Privacy Rights Statement](#)

[Applicant Privacy Statement](#)

[K-12/Primary and Secondary Schools Privacy Statement](#)



c. Aufzeichnungen. Sie sind für die Einhaltung aller mit Aufzeichnungen verbundenen Gesetze verantwortlich. Der Host kann sich dazu entscheiden, Zoom Meetings und Webinare aufzuzeichnen. Durch die Nutzung der Dienste geben Sie Zoom Ihr Einverständnis zur Speicherung von Aufzeichnungen für ein oder alle Zoom-Meetings oder Webinare, an dem (denen) Sie teilnehmen, sofern diese Aufzeichnungen in unseren Systemen gespeichert werden. Sie erhalten eine Benachrichtigung (visuell oder auf andere Weise), wenn die Aufzeichnung aktiviert ist. Wenn Sie nicht damit einverstanden sind, aufgezeichnet zu werden, können Sie sich dafür entscheiden, das Meeting oder Webinar zu verlassen.

Auszug aus: [https://zoom.us/docs/doc/Zoom\\_GLOBAL\\_DPA.pdf](https://zoom.us/docs/doc/Zoom_GLOBAL_DPA.pdf) (25 Seiten)

[...] Außerdem nehmen Sie zur Kenntnis und sind damit einverstanden, dass Zoom sich per E-Mail oder anderweitig mit Informationen, die für Ihre Nutzung der Dienste relevant sind, an Sie wenden kann, unabhängig davon, ob Sie angegeben haben, dass Sie keine Werbung oder Mitteilungen erhalten möchten.





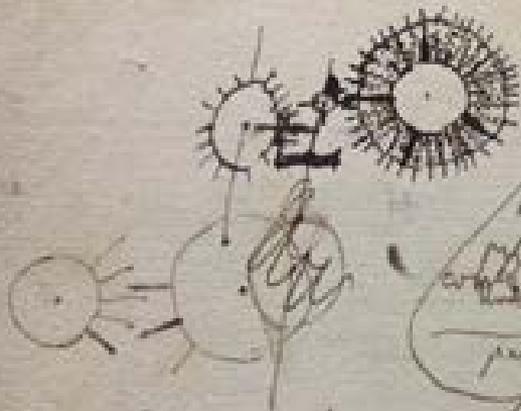
# Douglas, the Autonomous Digital Human



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ **Geschichte und Werte-Wandel: D(EU) / VRC / US**
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen





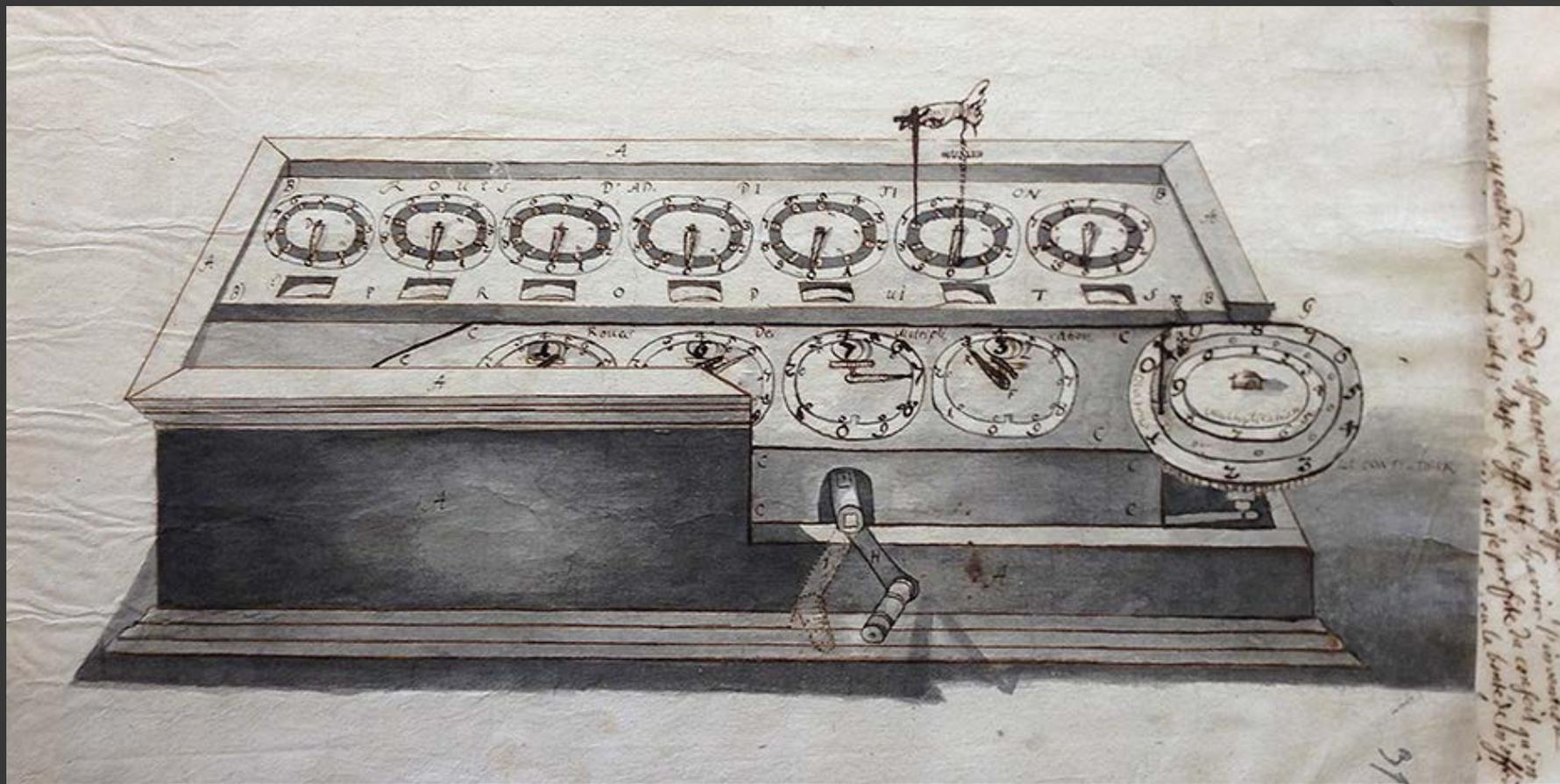
HST  
 voir l'addition  
 engagé dans les deux  
 négatives. Envisage de la  
 fait de la sorte au point  
 à trois points H.  
 l'addition fait  
 fait qu'on  
 aller dans le  
 prend une  
 celle qui porte le  
 la route de  
 l'addition  
 fait qu'on  
 aller dans le  
 prend une  
 celle qui porte le  
 la route de

Voici la nouvelle construction  
 qui est le même de fonction  
 que toutes les autres



C'est la route d'addition engagée dans les deux  
 négatives. Envisage de la sorte au point  
 à trois points H.  
 l'addition fait  
 fait qu'on  
 aller dans le  
 prend une  
 celle qui porte le  
 la route de





# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

Während wir uns immer noch eher langsam als sicher auf den Weg dorthin aufmachen – und oft vergessen oder gar nicht wissen, dass es einst der letzte grosse Universalgelehrte

**Gottfried Wilhelm Leibniz** war, der vor nun gut und gerne 300 Jahren das Rechnen mit Dualzahlen erfunden hatte:

**Die Eins = das Göttliche,**

**Die Null: sein Fehlen**

– aber die sich daraus ergebenden Folgen haben sich erst jetzt entwickelt, im Verlauf von gerade mal einer Generation.





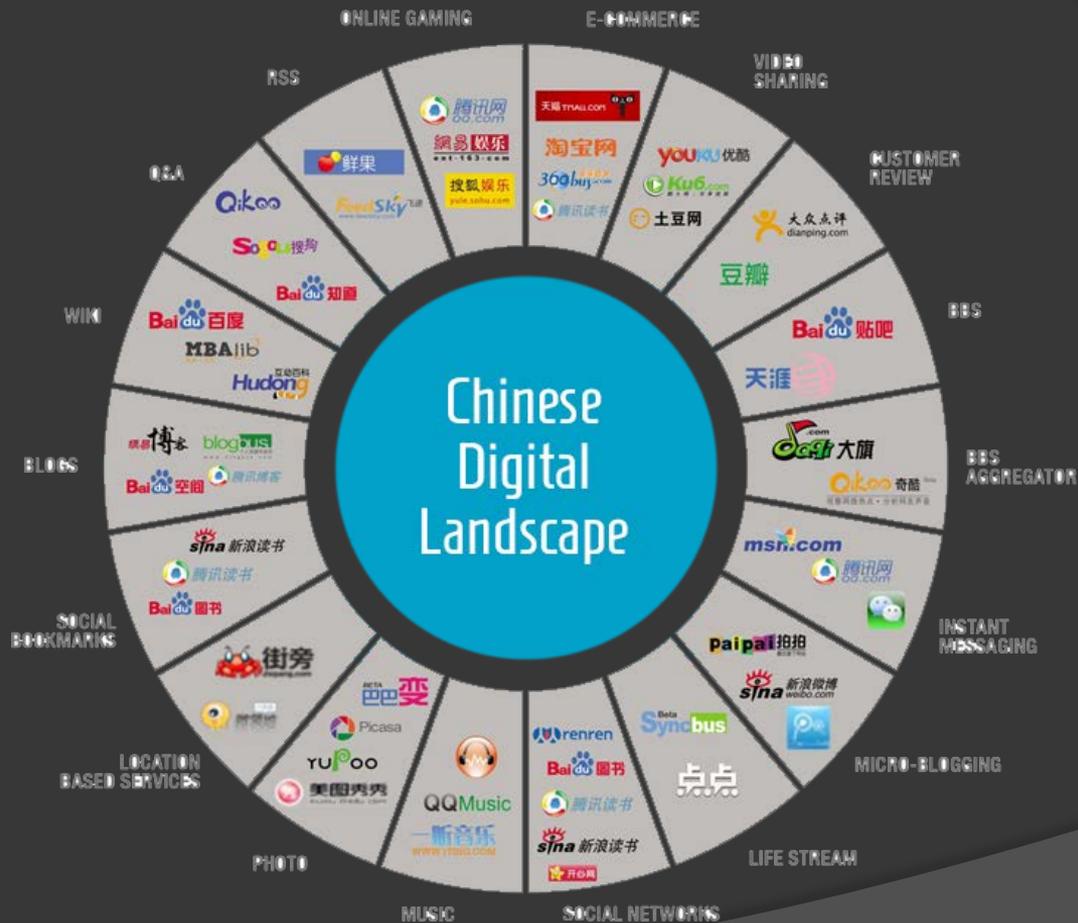


# Psychoanalyse ! Digitalisierung ?

Heute ist uns das Konzept des Handels im digitalen Raum längst aus der Hand genommen worden. Von der US-Amerikanern und von den Staaten im ostasiatischen Raum: vor allem von Indien und – immer mehr – durch die VR China.

Dort dominiert im Verlauf einer einzigen Generation die Digitalisierung – und nicht die Psychologie, die uns jetzt schon ein Jahrhundert begleitet hat. So gesehen, hat dort die Digitalisierung in viel weniger Jahren Vergleichbares erreicht. Was viele von uns hat erschrecken lassen. Sie hat sich nicht nur längst im eigenen Berufsleben durchgesetzt. Mehr noch, sie ist, dominierend wie in China – ein integraler Bestandteil der privaten und damit zugleich gesellschaftlichen Existenz.





Kai-Fu Lee, CEO of Innovation Works and former VP Google China  
<https://www.web2asia.com/china-digital-strategy/>



# Will the coronavirus crisis, like Sars, give birth to the next big thing in China tech?





  
**MASKS NO LONGER STOP CHINA'S  
FACIAL RECOGNITION TECHNOLOGY**



BERTOLT BRECHT,  
PRAXIS UND THEORIE  
DES EPISCHEN THEATERS

布雷希特與敘事劇的  
實務和理論

WOLF SIEGERT

鍾英彥・梁景峯・陶 緯 合譯

OCTOBER 1984

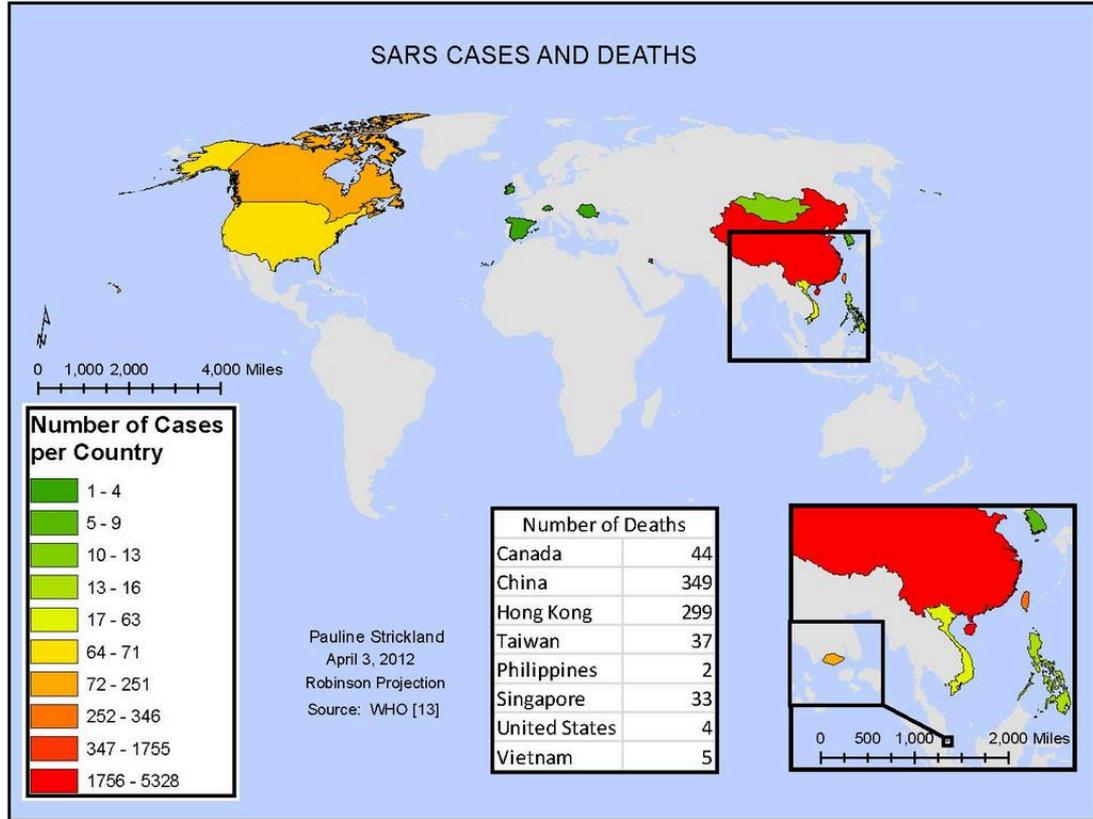


TAMKANG CHAIR LECTURE SERIES 52

施  
歌  
德



## SARS CASES AND DEATHS



[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sars\\_Cases\\_and\\_Deaths.pdf](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sars_Cases_and_Deaths.pdf)



# mba 09 in shanghai



<http://www.daybyday.press/article3363.html>



# Jack Ma: 2003 @ home in Hangzhou | New York Stock Exchange 2014-09-19



**"IN 30 YEARS, A ROBOT  
WILL LIKELY BE ON THE  
COVER OF TIME MAGAZINE  
AS THE BEST CEO. MACHINES  
WILL DO WHAT HUMAN  
BEINGS ARE INCAPABLE  
OF DOING. MACHINES WILL  
PARTNER AND COOPERATE  
WITH HUMANS, RATHER  
THAN BECOME MANKIND'S  
BIGGEST ENEMY."  
JACK MA, FOUNDER ALIBABA**

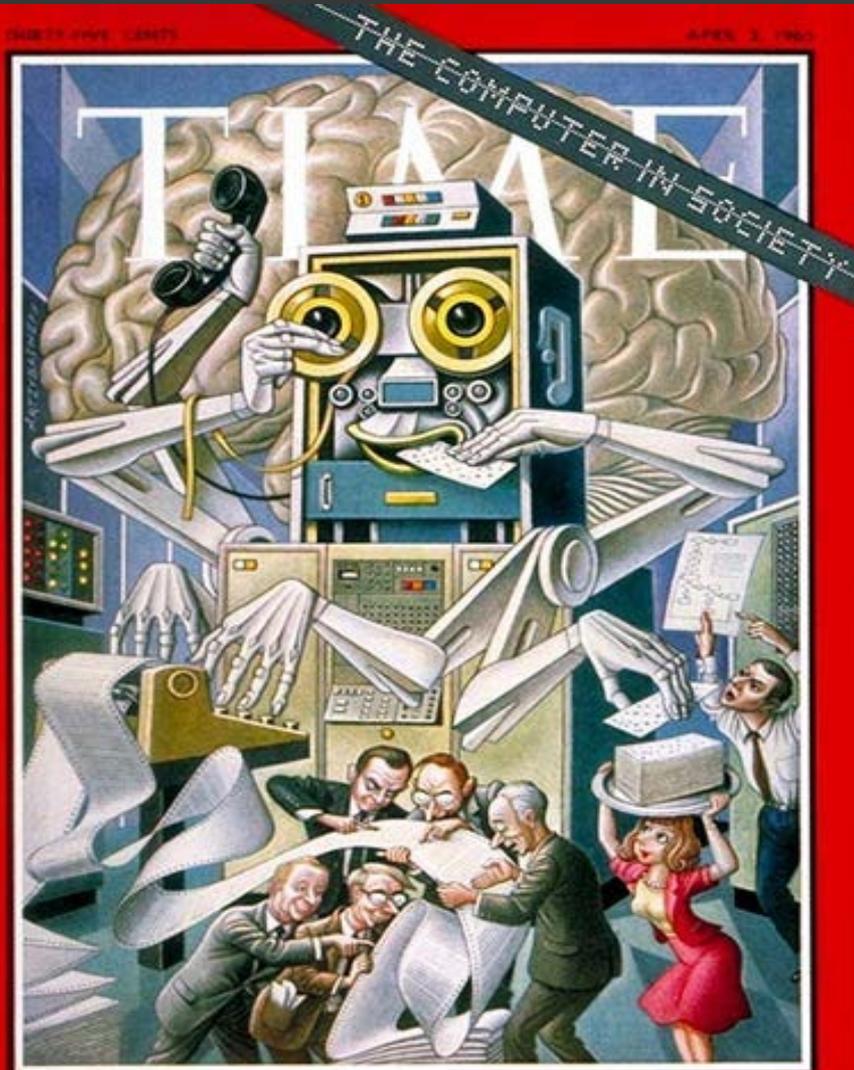
**SupplyChainToday.com**

<https://www.supplychaintoday.com/ceo-quotes/jack-ma-artificial-intelligence-quote/>



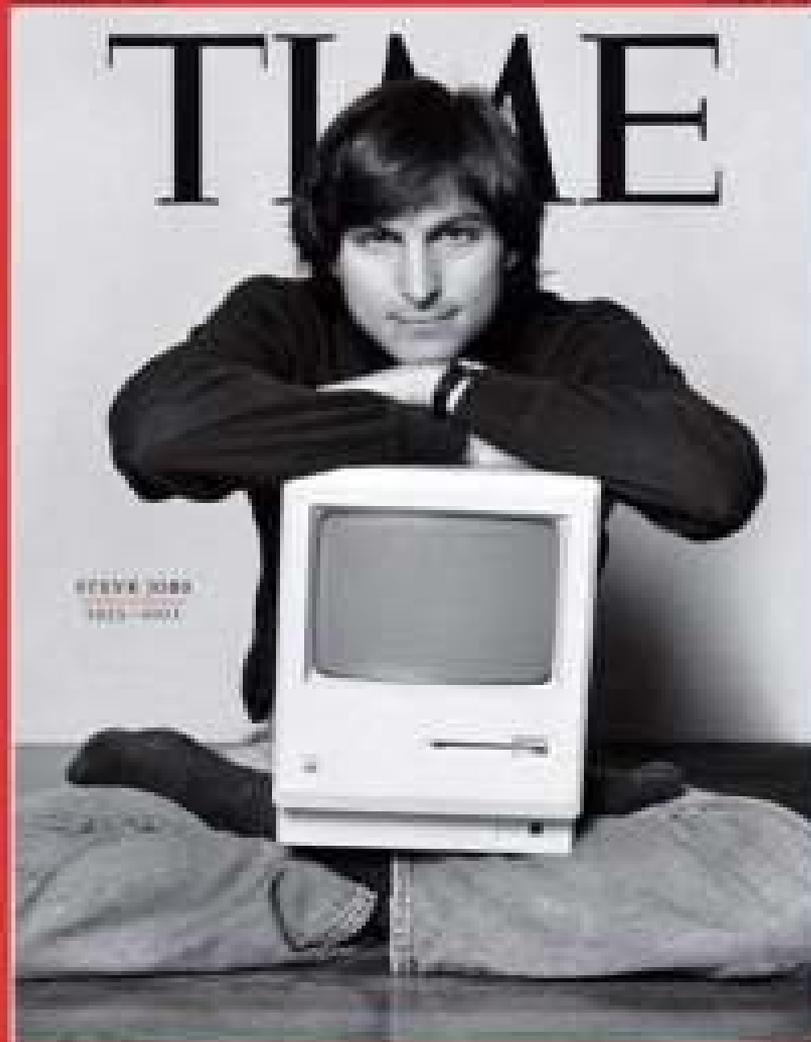
10.02.

1965



17.10.

2011



Jack Ma thinks AI is going to cause more pain than happiness

Jack Ma: 2015-03-15 CeBIT | KI 2016 World Economic Forum, 2017...

WORLD  
ECONOMIC  
FORUM

CeBIT



Jack Ma thinks  
AI is going to cause  
more **pain** than  
happiness



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



In 2016 Barbie introduced three new body types: curvy, petite, and tall.



TIME Magazine 2016

<http://www.barbiemedia.com/timeline.html>

# Barbie-Puppe hört die Gespräche im Kinderzimmer ab



„Kinder vertrauen sich ihren Puppen an und erzählen ihnen persönliche Dinge aus ihrem Leben. Aber ‚Hello Barbie‘ wird diese Geheimnisse nicht für sich behalten“, erklärte die US-Verbraucherschutzorganisation „Kampagne für eine werbefreie Kindheit“.

Ingenieur.de 2015-12-07

<https://www.ingenieur.de/technik/wirtschaft/verbraucherschutz/barbie-puppe-hoert-gespraech-im-kinderzimmer-ab/>

# Human Barbie Speaks! Valeria Lukyanova Answers Fan Questions



<https://www.youtube.com/watch?v=1uBwFW1Dfng>

# Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und Figuren...

... ist umso mächtiger, je mehr diese Faktoren eine Bedeutung haben:

- Das Fehlen oder ein hohes Maß an Abwesenheit von realen Vorbildern
- die soziale Ausgrenzung oder Isolierung der Jugendlichen.



# Superman, Siegfried, ...

Superman wurde – wie einst Moses – von seinen Eltern ausgesetzt.

Gerade dieser Doppelcharakter hat (s)eine hohe Bedeutung, der selbst dann erhalten bleibt, wenn sich unser Held schlussendlich gegen alle Widerstände und Widerwärtigkeiten durchzusetzen vermag: Supermans Unverwundbarkeit ist gefährdet durch die Wirkungen des Gesteins seines Heimatplaneten, Kryptonit

Der Drachentöter Siegfried bleibt verletzlich an jener Stelle, auf die bei seinem Drachenblut-Bad das Lindenblatt gefallen ist.



# Die Unterscheidung zwischen Identifikation und Introjektion

- „Bei der Identifikation profitieren die Rezipienten durch eine bewusste Modifikation der eigenen Person nach dem Vorbild anderer (Bonfadelli 2004, S. 210; Wegener 2008, S. 59), während bei der Introjektion eine bewusste Modifikation durch mangelnde Abgrenzung verhindert wird“ (Lattner. LMU, 2019).



# Arte Doku 1/20: Zeus und die Macht

<https://www.youtube.com/watch?v=5LOUJ-5lu6w>



# ZDF Terra X 1/3 : Odysseus' Irrfahrt

<https://www.youtube.com/watch?v=2NoXJM7Yab8>



# Der Mann, der Mythos, der Marvel-Held

<https://www.youtube.com/watch?v=S39DBhcPE-k>

Der Mann, der Mythos, der Marvel-Held – Stan Lee | Netflix



# Meine Vorbilder & Wie kontaktiere ich Influencer

<https://www.youtube.com/watch?v=WKI8WlbaPf0>



## Meine Vorbilder

9:24



# Jana: 5 Gründe, warum wir Idole brauchen

<https://www.youtube.com/watch?v=G4X1AnRVgLY>



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# Spiele ohne Regeln: Spiele?

## Virtuelle Universen im Web 2.0 : Der Schritt ins Web 3-D



eine explorative Grundlagenuntersuchung zu Angebot, Nutzung und Potenzialen der neuen Online-3-D-Welten im Internet am von Beispiel: „Second Life“ von:

 **HOUSE OF RESEARCH**

im Auftrag der  
Landesanstalt für Kommunikation Baden-  
Württemberg (LfK)  
und des Südwestrundfunk (SWR)

Autoren: Rolf Amann, Dirk Martens,  
Sascia Wessäly, House of Research

© House of Research GmbH, Berlin 2008

© House of Research GmbH, Berlin 2008

Siehe auf: <http://www.daybyday.press/article7244.html>



# Was ist „real“ in der Wirklichkeit?

## COUCH LESSON AI + REALITY

14. Oktober 2020

▶ ▶ 🔊 0:04 / 1:18:20

Julian Togelius, Informatik-Professor an der New York University: GAMES AS TESTBED FOR AI

Hao Li, Gründer und Geschäftsführer Pinscreen, Informatik-Professor an der University of Southern California, Direktor des Vision and Graphics Lab am USC Institute for Creative Technologies: POPULATION VIRTUAL WORLDS WITH AVATARS AND DEEPPAKES

Giorgio Patrini, Geschäftsführer & wissenschaftlicher Leiter von sensity / Niederlande  
THE STATE OF DEEPPAKES LANDSCAPE, THREATS, AND IMPACT

<https://www.youtube.com/watch?v=057ToLNY28s>



# „Your Future in Virtual Reality“



*"Your vision will become clear only when you can look into your own heart. Who looks outside, dreams; who looks inside, awakes."*

*Carl Jung*



# The 10 Best Movies Influenced by Carl Jung

<http://www.tasteofcinema.com/2016/the-10-best-movies-influenced-by-carl-jung/>

*“Carl Jung’s ideas have had a profound influence on modern culture, [...] his theories and thoughts have inspired countless texts, novels, and varied media ranging from comic books to video games. Perhaps no psychiatrist (even Freud) has had as much of an impact of the development of narrative in the modern era.”*

10. Prometheus (2012)
9. A Star is Born (1937)
8. Abre Los Ojos/Vanilla Sky (1997/2001)
7. Heaven and Earth Magic (1962)
6. The Holy Mountain (1973)
5. Wild Strawberries (1957)
4. Persona (1966)
3. Dark City (1998)
2. The Three Faces of Eve (1957)
1. Letter From an Unknown Woman (1948)

[March 28, 2016](#) by [Alan Gawalko](#)

# Die ‚letzten‘ Helden-Filme



MARVEL  
THE AVENGERS™

MARVEL

GUARDIANS  
OF THE GALAXY

MARVEL STUDIOS

THOR

TAG DER ENTSCHEIDUNG

# X-MEN

ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT



W O N D E R W O M A N

A close-up shot of Wonder Woman's glowing lasso, held by a hand. The lasso is a bright, shimmering blue color with gold-colored bands at the top and bottom. The background is dark and out of focus, showing a chain-link fence.

**23.12.2020**

**WONDER WOMAN 1984**

# Der Vortrag / Digi-Dialog : Fragen



**Mentimeter**

Who is the best person in the whole world?

Wonder Woman

Princess Leia

**Submit**

Powered by Mentimeter [Terms](#)

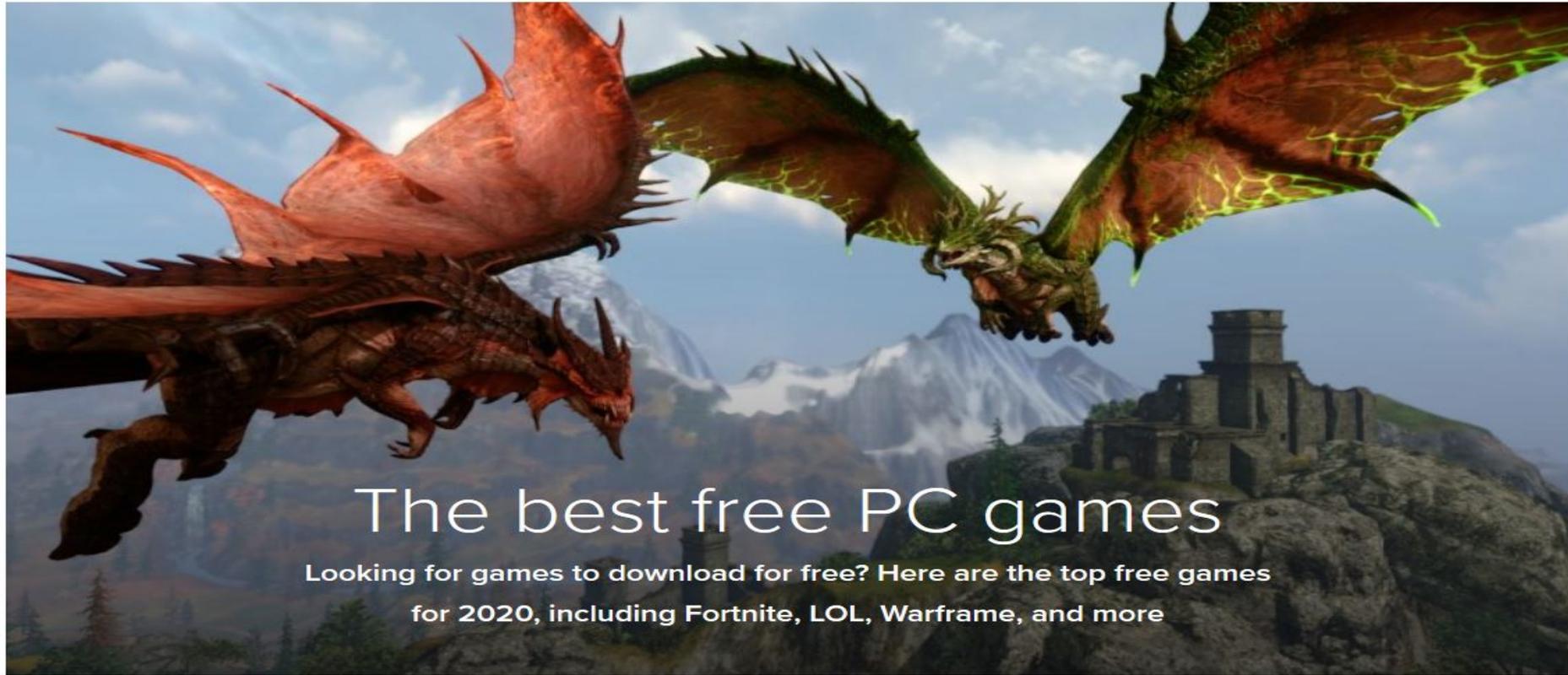
The screenshot shows a mobile-style interface for a Mentimeter poll. The question is 'Who is the best person in the whole world?'. Two options are visible: 'Wonder Woman' (selected) and 'Princess Leia'. A blue 'Submit' button is at the bottom. The footer includes 'Powered by Mentimeter' and a link to 'Terms'.



# Princess Leia

One of the more popular *Star Wars* characters, Leia has been called a 1980s icon, a feminist hero and model for other adventure heroines. She has appeared in many derivative works and merchandising, including the now-noncanonical Star Wars Expanded Universe, and has been referenced or parodied in several TV shows and films.





# The best free PC games

Looking for games to download for free? Here are the top free games for 2020, including Fortnite, LOL, Warframe, and more



# The best long reads on PCGamesN

A selection of longform PC gaming goodness to tuck into at your leisure





„Die Helden der kontroversen Grand Theft Auto-Reihe sind auf den ersten Blick schießwütige Schurken – auf den zweiten Blick aber stellvertretend für zentrale Entwicklungen unserer heutigen Zeit. Niko Bellic aus Grand Theft Auto IV ist ein russischer Immigrant, der versucht, sich in einer fiktiven, von Armut und Korruption gekennzeichneten amerikanischen Großstadt zurecht zu finden. Er kämpft sich seinen Weg nicht nur durch die Unterwelt, sondern sucht auch nach einer Beziehung und ergründet nebenbei die politische Lage der heutigen amerikanischen Gesellschaft aus Sicht eines Einwanderers.“

Dr. Sven Jöckel / Dr. Sandra Fleischer



# Der Avatar: Figur, Medium & Selbst

*Will* ein Spieler an einem third-person-Spiel ohne vorgegebene Spielfigur teilnehmen, so muss er sich zuerst für einen virtuellen Stellvertreter entscheiden, der ihn anschließend innerhalb des Spiels verkörpert. In den online gespielten FantasyRollenspielen (MMORPGs - > [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game](#) s) "erstellen die Spieler ihren ›Charakter‹ [selbst]. Sie wählen dazu einen Namen, eine Rasse und ein Geschlecht" (Poitzmann 2007: 52). Im Fall von EverQuest [-> <https://www.everquest.com/home> ] können die Spieler zwischen 13 verschiedenen Rassen wählen und sich als Barbar, Hochelf, Dunkelef, Halbelf, Waldelf, Iksar, Halbling, Troll, Vah Shir, Erudit, Mensch, Gnom oder Oger verkörpern. [...] Dem Avatar kommt damit eine Doppelfunktion zu: Zum einen fungiert er als Spiel- und Spielerfigur innerhalb des Spielgeschehens, zum anderen fungiert er als Verkörperung des Spielers in dieser speziellen virtuellen Welt und somit als Medium zwischen dem Selbst des Spielers und dem Spiel (Kromand 2007: 400). zitiert nach:

[https://studlib.de/9185/kultur/avatare\\_identitat](https://studlib.de/9185/kultur/avatare_identitat) ]









# 10 Most Expensive Items in Games That Cost a Fortune

<https://www.fraghero.com/10-expensive-items-games-cost-fortune/>



## Zeuzo – Elf Rogue Character World of Warcraft – \$9,000

<https://www.fraghero.com/10-expensive-items-games-cost-fortune/>

*“Back in 2007 the maximum level a player could have in World of Warcraft was 70; in this context a player managed to reach endgame with his Elf Rogue character named Zeuzo and sell it for about \$9,000. An array of high-powered items obtained from successfully finishing quests significantly increased the price. Armor and weaponry that few players managed to obtain, such as the twin Warglaives of Azzinoth were amongst the most valuable items Zeuzo was equipped with. As it was considered the best Rogue character in the entire game, the owner managed to sell it for this considerable sum, but alas the new possessor had his account banned by Blizzard since they have a very strict policy regarding account selling”*



# 10 Most Expensive Items in Games That Cost a Fortune

<https://www.fraghero.com/10-expensive-items-games-cost-fortune/>



# Amsterdam – Second Life – \$50,000

<https://www.fraghero.com/10-expensive-items-games-cost-fortune/>

*“After masterfully creating a fictional version of Amsterdam using high resolution photos of the city and building each corner precisely like in reality, Kevin Alderman opened it for the public. Every little detail has been included, the Red Light district, marketplace shopping and even prostitutes can be found in the online version of the famous Dutch city. Such an exquisite work could only be valued at a very high price and this is why Alderman placed a selling ad on eBay, asking for no less than \$50,000. A fair value for an entire city, right? It was the first virtual property sale on the website and it was purchased by 3dutch.com. Amsterdam is also the most expensive transaction ever carried out in the online virtual world of Second Life.”*



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# 1

## Lassen Sie sich nicht verrückt machen von dieser neuen Entwicklung.

Der schier verrückte Mathematiker Kurt Gödel hat Sätze formuliert wie diesen: „Man kann mathematisch definitiv beweisen, dass das System der Mathematik Sätze enthält, von denen man weiß, dass es keinen Beweis für sie gibt.“

<https://www.tagesspiegel.de/wissen/mathematik-das-genie-und-der-wahnsinn/1139308.html>

Und in einem meiner Lieblingsbücher von Robert M. Pirsig steht die Behauptung, dass es in der digitalen Welt nicht nur die Element Null und Eins, sondern dass es einen logischen Terminus gäbe, der diesen ebenbürtig sei: das japanische „Mu“:

*„Mu bedeutet ‚nichts‘ aber jenseits von Ja und Nein.“*

[Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten, Frankfurt 1987, Seite 332].



# 2

Ihre Erfahrungen mit der Digitalisierung sind im Wesentlichen auf die Begegnung mit ihren Phänomenen beschränkt. Mit ihren Auswirkungen.

Das gilt für Sie ebenso wie für die Jugendlichen. Aber: Während jene diese Phänomene, von der App über den Avatar bis zu den sogenannten sozialen Medien und VR, Virtual Reality, als Teil ihres Lebens erleben, ist es für Sie (noch) der Aufbruch in ein neues Land, eine neue Welt, eine neue Zeit.



# 3

In der digitalen Welt sind die Begriffe von Raum und Zeit in der Ihnen zumeist geläufigen Form nicht mehr gültig.

Es gibt keine Entwicklungs-Kurven mehr, sondern nur noch Zustände, die sich positiv oder negativ voneinander unterscheiden. Uhren mit digitalen Ziffern zeigen keine Zeit-Räume mehr an. [Ggf. Demo!] Das, was sie noch als Denkräume erleben und praktizieren, muss in der digitalen Welt erst wieder als Erlebnisraum – zum Beispiel in Form einer 3D-Projektion oder einer VR-Brille – hergestellt werden. Neu er-funden werden.



# 4

Identifizieren und analysieren Sie solche Elemente, die gerne als Metaphern, ja als Symbole dieser neuen Zeit fast ikonographisch zum Einsatz gebracht werden, als – in vielen Fällen – Surrogate jener Erlebnis-, Gedanken- und Traumwelten, mit denen Sie in ihrer alltägliche Praxis zu tun haben... und die zunächst aus Ihrer Sicht in der Phänomenologie der digital vermittelten Erfahrungen als „Ersatz“, als „nicht echt“, als „nicht-authentisch“ beschrieben, in vielen Fällen auch als solche disqualifiziert werden.



# 5

Dieses Ruhen in der klassischen Stringenz einer wissenschaftlich anerkannten Disziplin verleiht Ihnen eine Qualität, den neuen Phänomenen in ganz besondere Weise nahe – und auf die Schliche – zu kommen. Aber sie verführt auch zur Arroganz, diese ablehnen zu wollen, weil sie nicht mehr in und mit den bisher gültigen Methoden eingefangen und bearbeitet werden können.



# 6

Auch wenn Sie sich nach wie vor nicht bereitfinden sollten, diese neuen Herausforderungen anzuerkennen und im Rahmen der eigenen Lebensweise anzunehmen, dann lassen Sie sich deshalb nicht verdrießen. **Verwehren Sie sich gegen jegliche Stigmatisierung**, die eine solche Einstellung zur Folge haben können. Zahlen Sie stattdessen die von den Kassen und Verbänden auferlegten Strafen und setzen Sie – so lange Sie dies können und wollen – die Zusammenarbeit, den Dialog mit jenen (potentiellen) Patienten fort, die dieses wünschen.



# 7

Wenn Sie sich dagegen diesen aktuell immer schärfer und deutlicher werdenden Herausforderungen stellen wollen, **versuchen Sie nicht, so zu sein wie jene „digital Natives“**, denen Sie mit Neid – oder auch mit Mitleid – in den Erstgesprächen begegnen. Die Tatsache, dass jemand in der Lage ist, besonders fingerfertig mit von Ihnen teils noch nie ernsthaft genutzten Gerätschaften umgehen zu können, bedeutet noch lange nicht, dass sie davon Ahnung haben.



# 8

## Anstatt ‚nur‘ zuzuhören: Suchen Sie das Gespräch.

Eröffnen Sie dabei ein Dialogfenster, das von den Jugendlichen auch angenommen werden kann. Laden Sie sie ein, Ihnen zu erklären, was sie tun, wie sie es tun und warum. Aber so, dass Sie sich aufgrund ihrer Fragen nicht als „Dummi“ disqualifizieren, sondern als deren kompetentes Alter-Ego. Dann werden Sie merken, wie schwer es den meisten fällt, ihr Tun überhaupt zu verbalisieren. Gerade an diesem Punkt müssen Sie als integrale Partnerin, als integrierter Partner Beistand leisten, und das ohne Überheblichkeit und ohne Geringschätzung.



# 9

Versuchen Sie also nicht, Muster anzuwenden wie jene, die sie insgeheim bewundern, bestaunen. Suchen Sie nach Möglichkeiten, diesen jungen Menschen über die Schulter schauen zu können. Lassen Sie sich einladen zu einem der Multiplayer-Online-Games, lernen Sie vielleicht eines dieser vielen Spiele selber kennen, lassen Sie sich informieren – und verführen (sic!). Und

**fordern Sie das Ihnen fehlende Know-how ein:**

Dafür gibt es schon heute viele relevante Stellen und Adressen. Und nicht nur den Chaos-Computer-Club oder die Staatsministerin für Digitalisierung.



# 10

Lassen Sie es nicht bei Ihrem Interesse an diesem einen Vortrag bewenden.

**Analysieren Sie** nicht nur Ihren sozialen und altersbedingten Status, sondern auch **jenen ‚mental divide‘, der Sie von den jungen GesprächspartnerInnen** trennt, für die es das Thema der Digitalisierung gar nicht mehr gibt, die davon wissen, auch wenn sie selber noch kein Bewusstsein davon haben. Verlassen Sie sich nicht auf das gute Gewissen Ihrer wissenschaftlich verbürgten Praxis, sondern schaffen Sie eine eigene mentale Plattform mit ihren Patienten, eine, die nach und nach eine höhere Qualität gewinnen möge, als jede von jenen digitalen Plattformen, auf denen die Jugendlichen sich bisher ‚zu Hause‘ wähnten.



# Agenda

- ◎ Der Vortrag: Genese, Gegenwart, Perspektiven
- ◎ Die Dichotomie des Themas
- ◎ Geschichte und Werte-Wandel: US / D(EU) / VRC
- ◎ Die Wirkmächtigkeit von Leitbildern und –Figuren
- ◎ „*Mental Divide*“ und die Wirklichkeit des Virtuellen
- ◎ Die zehn Richtlinien und Empfehlungen



# The End

<https://www.daybyday.press/article7244.html>

