

Katharina Mittlböck
Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel

Unter anderem sind bisher folgende Titel im Psychosozial-Verlag in der Reihe »Psychoanalytische Pädagogik« erschienen:

- BAND 38** D. Zimmermann: Migration und Trauma. Pädagogisches Verstehen und Handeln in der Arbeit mit jungen Flüchtlingen. 4. Auflage 2016.
- BAND 39** J. Heilmann, H. Krebs, A. Eggert-Schmid Noerr (Hg.): Außenseiter integrieren. Perspektiven auf gesellschaftliche, institutionelle und individuelle Ausgrenzung. 2012.
- BAND 40** H. Figdor: Patient Scheidungsfamilie. Ein Ratgeber für professionelle Helfer. 2012.
- BAND 41** H. Schnoor (Hg.): Psychodynamische Beratung in pädagogischen Handlungsfeldern. 2012.
- BAND 42** T.M. Naumann: Gruppenanalytische Pädagogik. Eine Einführung in Theorie und Praxis. 2014.
- BAND 43** J. Heilmann, A. Eggert-Schmid Noerr, U. Pforr (Hg.): Neue Störungsbilder – Mythos oder Realität? Psychoanalytisch-pädagogische Diskussionen zu ADHS, Asperger-Autismus und anderen Diagnosen. 2015.
- BAND 44** U. Pav: »... und wenn der Faden reißt, will ich nur noch zuschlagen!« Pädagogischer Umgang mit Gewalt in der stationären psychotherapeutischen Behandlung Jugendlicher. 2016.
- BAND 45** D. Zimmermann: Traumapädagogik in der Schule. Pädagogische Beziehungen mit schwer belasteten Kindern und Jugendlichen. 2016.
- BAND 46** H. Hirblinger: Lehrerbildung aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive. Grundlagen für Theorie und Praxis. 2017.
- BAND 47** H. Hirblinger: Psychoanalytisch-pädagogische Kompetenzen für die Lehrerbildung. Wahrnehmung, sprachliches Handeln und Erfahrungsorganisation. 2018.
- BAND 48** A. Eggert-Schmid Noerr, J. Heilmann, I. Weißert (Hg.): Unheimlich und verlockend. Zum pädagogischen Umgang mit Sexualität von Kindern und Jugendlichen. 2017.
- BAND 49** M. Fürstaller: Wenn die Melodie des Abschieds kein Gehör findet. Eine psychoanalytische Untersuchung zur Eingewöhnung in Kitas. 2019.
- BAND 50** U. Fickler-Stang: Dissoziale Kinder und Jugendliche – unverstanden und unverständlich? Frühe Beiträge der Psychoanalytischen Pädagogik und ihre aktuelle Bedeutung. 2019.
- BAND 51** U. Finger-Trescher, J. Heilmann, A. Kerschgens, S. Kupper-Heilmann (Hg.): Angst im pädagogischen Alltag. Herausforderungen und Bewältigungsmöglichkeiten. 2019.
- BAND 52** M. Steiner: Das unbewusste im Klassenzimmer. Aggressive Gegenübertragungsreaktionen von Fachkräften in pädagogischen Handlungsfeldern. 2020.

BAND 53

Psychoanalytische Pädagogik

HERAUSGEGEBEN VON

BERND AHRBECK, WILFRIED DATLER
UND URTE FINGER-TRESCHER

Katharina Mittlböck

Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel

**Gaming aus psychoanalytisch-
pädagogischer Sicht**

Psychosozial-Verlag

Die vorliegende Schrift wurde als kumulative Dissertation
von der Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft der Universität Wien
unter dem Titel »Digitales Rollenspiel und Persönlichkeitsentwicklung.
Psychoanalytische Sichtweisen auf den Akt des Spielens« im Jahr 2019 angenommen.

Tag der Defensio: 13. März 2019

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Originalausgabe

© 2020 Psychosozial-Verlag, Gießen

E-Mail: info@psychosozial-verlag.de

www.psychosozial-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlagabbildung: Katja Praschak, *Dialog*, 2019 (60x100cm, Acryl auf Leinen)

Umschlaggestaltung und Innenlayout nach Entwürfen von Hanspeter Ludwig, Wetzlar

Satz: SatzHerstellung Verlagssdienstleistungen Heike Amthor, Fernwald

ISBN 978-3-8379-2964-5 (Print)

ISBN 978-3-8379-7675-5 (E-Book-PDF)

Inhalt

Einleitung	9
Forschungsgegenstand und -vorhaben	9
Problemaufriss und inhaltliche Zielsetzung	9
Persönliches Forschungsinteresse	11
Begriffliche Klärungen	13
Forschungsstand	16
Forschungslücke	23
Forschungsfragen	24
Aufbau des Buchs	24

Hauptteil

Media Literacy und Psychoanalyse	27
Einleitende Hinführung zum 1. Artikel	27
Artikel 1: Psychoanalyse im Game Space – Macht die Psychoanalyse Games <i>serious</i> ?	31
Adoleszenz und der Avatar als Objekt im psychoanalytischen Sinn	55
Überleitung und einleitende Hinführung zum 2. Artikel	55
Artikel 2: Objektbeziehung, Psychoanalyse und Digitale Rollenspiele – Möglichkeitsräume für primäre und sekundäre Symbolbildung	64
Intermediäre Räume im Digitalen Rollenspiel	79
Überleitung und einleitende Hinführung zum 3. Artikel	79
Artikel 3: Personality Development through Immersion into Intermediate Areas of Digital Role-Playing Games	80

Spiele mit der Angst	97
Überleitung und einleitende Hinführung zum 4. Artikel	97
Artikel 4: Zombies im Dienste der Persönlichkeitsentwicklung – Gedanken zum entwicklungsförderlichen Potenzial Digitaler Rollenspiele	99
Mentalisierung und Rollenübernahme	109
Überleitung und einleitende Hinführung zum 5. Artikel	109
Artikel 5: Mentalization and the Reflective Functioning of Playing – The Psychological Concept of Mentalization and its Potentialities for Personality Development in the Possibility Space of DRPGs, or what Can We Gain from Babies' Playful Interactions for Our Understanding of the Act of Playing?	110
Gefahr und Chance Digitaler Rollenspiele	117
Überleitung und einleitende Hinführung zum 6. Artikel	117
Artikel 6: Dangers of Playing with the Virtual Other in Mind – A Psychoanalytical View on Digital Role-Playing Games and the Edge between Facilitating Personality Development and Endangering the Player's Psyche	118
Abschließendes zum 6. Artikel	137
Conclusio	139
Ausblick	141
Empirische Befunde	141
Psychoanalytisch-pädagogische und psychotherapeutische Konzepte	142
Forschungsmethode	142
Literatur	145

»Creative fantasy, because it is mainly trying to do something else [...], may open your hoard and let all the locked things fly away like cage-birds.«

Tolkien (2008, S. 374)

Einleitung

Forschungsgegenstand und -vorhaben

Das vorliegende Buch entstand aus einer kumulativen Dissertation im Fach Bildungswissenschaft, eingereicht 2019 an der Universität Wien mit dem Titel »Digitales Rollenspiel und Persönlichkeitsentwicklung. Psychoanalytische Sichtweisen auf den Akt des Spielens«. Die erstmals in den Jahren 2009 bis 2015 – teils auf Englisch – publizierten sechs Artikel bilden einen Forschungsverlauf und somit einen Erkenntnisprozess ab. Sie wurden für die neuerliche Publikation zwar überarbeitet. Trotzdem vorhandene Redundanzen, gewisse Basisüberlegungen betreffend, sind jedoch der Tatsache geschuldet, dass jeder Artikel auch für sich selbst stehen und ohne Kontext verstehbar sein sollte. Darüber hinaus wurden die Artikel durch Zwischentexte ergänzt, die sie in einen der übergeordneten Fragestellung folgenden Kontext stellen.

Der Forschungsgegenstand der Arbeit ist die Bedeutung Digitaler Rollenspiele für die Persönlichkeitsentwicklung der Spielenden aus psychoanalytischer Sicht und ist sowohl im Forschungsfeld Psychoanalyse wie auch in dem der Game Studies angesiedelt. Das Forschungsvorhaben besteht darin, unterschiedliche, ausgewählte psychoanalytische Sichtweisen auf das Phänomen des Digitalen Rollenspiels respektive den Akt des Spielens zu entwickeln.

Problemaufriss und inhaltliche Zielsetzung

Digitale Spiele werden laut JIM-Studie beispielsweise in Deutschland von 58% der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche gespielt. Nur 11% dieser Altersgruppe gibt an, nie zu spielen. (vgl. mpsf, 2018,

S. 56). Zahlen aus den USA legen nahe, dass sowohl die Altersverteilung als auch jene nach Geschlecht eine zunehmend ausgeglichene ist. 29% der Spielenden sind unter 18 Jahren, 32% sind zwischen 18 und 35 Jahren und 39% sind über 35 Jahre alt. 48% sind weiblich und 52% männlich (vgl. Romano, 2014).

»Spiele sind überall. Spielerische Elemente sind Teil von Werbekampagnen, Spiele werden verwendet, um das Verhalten von Bürger_Innen zu verändern, Spiele finden im öffentlichen Raum statt, Pokemon GO legt ganze Straßenzüge lahm und klassische Spielfiguren wie Mario, Link oder die Space Invaders gelten inzwischen als Kulturgut und sind in Museen und Kunstausstellungen zu finden« (Kunze, 2016).

Wir haben es mit einem Phänomen von gesellschaftlicher Relevanz zu tun – Thomas Kunze, unter anderem Gründer des Games Institute Austria, bezeichnet in diesem Blogbeitrag Computerspiele als Leitmedium unserer Zeit (vgl. ebd.). Es kann davon ausgegangen werden, dass sie Einfluss auf die Welt von Kindern und Jugendlichen und immer mehr auch auf die von Erwachsenen haben. Kunze schreibt weiter:

»Spiele sind mehr als nur Spaß. Spiele sind fordernd und komplex. Spiele regen unsere Kreativität und Problemlösefähigkeit an. Spiele verbinden, sie sind kommunikativ und kooperativ. Spiele sind angenehm frustrierend, sie schaffen es, uns in einen Flow-Zustand zu versetzen und zeigen auf, was zu einem funktionierenden Team benötigt wird. Spiele lassen uns lernen, ohne dass es sich wie Arbeit anfühlt.

Somit gewinnen Spiele naturgemäß an Bedeutung für den Bildungssektor und wenn es um die Gestaltung gesellschaftlicher Prozesse geht« (ebd.).

Demgegenüber steht beispielsweise der Psychiater Manfred Spitzer, Autor des Bestsellers *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. Sein Fazit ist, dass digitale Medien süchtig machen, den Schlaf rauben und dem Gedächtnis schaden, indem sie geistige Arbeit abnehmen. »Computerspiele machen dick, dumm, gewalttätig und stumpfen ab« (Spitzer 2014, S. 292). Dies sind weitreichende und vor allem kontroverse Behauptungen, denen es mit Wissenschaft und aus Sicht einer Bildungswissenschaftlerin vorzugsweise mit *Bildungswissenschaft* zu begegnen gilt.

Der Ansatz folgt der Zielsetzung, mit ausgewählten Erkenntnissen der Psychoanalyse in Bezug auf die Persönlichkeitsentwicklung Forschungsfelder der Bildungswissenschaft in den Blick zu nehmen. In gewisser Hinsicht wird genau jener Charakterisierung des Akts des Spielens von Kunze gefolgt. Neben kreativem und lösungsorientiertem Handeln, wie es oft in einem Flow-Zustand eintritt, liegt ein besonderes Augenmerk auf der Kommunikation und Kooperation. Kommuniziert und kooperiert wird mit – in diesem Fall virtuellen – Objekten. Und es gilt zu argumentieren, ob diese Objekte – im digitalen Spiel sogenannte Avatare – im Sinne eines psychoanalytischen Verständnisses von Objekt zu begreifen sind. Es wird also einem vorhandenen, vergleichsweise neuen Phänomen mit Erkenntnissen aus der Psychoanalyse, die sich unter anderem mit dem Übertragen, dem Zuschreiben und dem Übernehmen von Rollen auseinandersetzen, begegnet.

Ziel der Forschungsarbeit ist es, ein Set von Thesen zu entwickeln, die postulieren, wie der Akt des Digitalen Rollenspiels mithilfe ausgewählter psychoanalytischer Theorieaspekte verstanden werden kann.

Persönliches Forschungsinteresse

Mein Forschungsinteresse, das in den ersten Artikel mündete, hängt eng mit dem von mir beschrittenen akademischen Weg zusammen. Als Absolventin der Pädagogik sowie Sonder- und Heilpädagogik an der Universität Wien kann ich auf eine intensive psychoanalytische, wissenschaftliche Sozialisation aufbauen, die von Personen wie Rudi Ekstein, Walter Spiel, Toni Reinelt, Gisela Gerber, Helmuth Figdor, Thomas Stephenson und Wilfried Datler geprägt war. Jene theoretische Auseinandersetzung war auch ausschlaggebend für meine Entscheidung, psychoanalytisch angestrebene Prozesse selbst erfahren zu wollen und eine vierjährige hochfrequente Psychoanalyse im Couch-Setting zu absolvieren. Der Brückenschlag hin zu den Game Studies und damit die Eröffnung des nun vorliegenden Forschungsfeldes wurde erstmals von Michael G. Wagner in einer Lehrveranstaltung an der Donau-Universität Krems angeregt.

Die daraus resultierende Lektüre eines Textes von James P. Gee ließ die erste Idee für diesen Forschungsweg entstehen. Hier wurde der Begriff der *Projective Identity* gebraucht, um das Resultat der Projektion von »one's values and desires onto a virtual character« (Gee, 2004 [2003], S. 67) in-

nerhalb eines Digitalen Rollenspiels zu beschreiben. Der Begriff erinnert an den ursprünglich von Melanie Klein (1975 [1946]) geprägten und später unter anderem von Thomas Ogdens (1979) und auch Catherine Schmidt-Löw-Beer (1987) weiterentwickelten psychoanalytischen Begriff der *Projective Identification*. In der deutschsprachigen Literatur findet sich sowohl die Übersetzung projektive Identität wie auch projektive Identifizierung. Schmidt-Löw-Beer und Datler erklären dies mit den beiden zulässigen Übersetzungsvarianten und weisen darauf hin, dass in Fachpublikationen verschiedene Konkretisierungen dieses Konzepts zu finden sind, die sich in manchen Punkten unterscheiden (vgl. Schmidt-Löw-Beer & Datler, 2012, S. 183, Fn. 5). Die Klein'sche Definition lautet: »Projective identification is an unconscious phantasy in which aspects of the self or an internal object are split off and attributed to an external object« (Bott Spillius et al., 2011; zit. n. o.A., 2018, online).

In Anbetracht dessen, dass diese Begriffserklärung jener von Gee sehr nahekommt, mit dem Unterschied, dass Gee die externen Objekte auf virtuelle Charaktere im digitalen Spiel einschränkt, ist es doch erstaunlich, dass er sich mit seinem Begriff der *Projective Identity* nicht auf die psychoanalytische Theorie bezieht, sondern ihn sozusagen neu geprägt hat. Wie ich bei einem informellen Gespräch mit ihm im Rahmen einer Konferenz erfahren konnte, sei ihm das psychoanalytische Konzept der *Projective Identification* nicht bekannt gewesen. Diese Begebenheit weckte meine Neugier auf einen möglichen Brückenschlag zwischen Psychoanalyse und Game Studies. Weitere Literaturrecherche ergab, dass es eine große Forschungslücke gibt, was Digitales Rollenspiel aus einem psychoanalytischen Blickwinkel betrachtet betrifft.

Aus diesem ersten Forschungsinteresse entstand meine Masterthesis mit dem Titel »Computer Games and Symbol Formation« im Rahmen meines zweiten Studiums Educational Technology – E-Learning/E-Teaching an der Donau-Universität Krems. Die Forschungserkenntnisse dieser Arbeit präsentierte ich erstmals 2007 bei einer Konferenz in Stockholm. Wesentliche Hypothesen meiner darauf aufbauenden Forschung, wie beispielsweise den Spielraum als »Intermediären Raum« im Winnicott'schen Sinne und den Prozess der Entwicklung infantiler zu reifen Objektrepräsentanzen als Akt der Symbolbildung zu begreifen, wurden bereits in der Masterthesis grundgelegt. Darauf folgte ein systematisches Herangehen an das psychoanalytische Theoriengebäude, das teilweise in den hier vorliegenden Artikeln abgebildet wird. Konferenz-

beiträge¹, Vorträge und Workshops sowie eben Publikationen zu psychoanalytischen Sichtweisen auf Aspekte Digitaler Rollenspiele, die der Persönlichkeitsentwicklung förderlich sind, folgten. Nach und nach konnte ich mich in diesem weltweit noch kaum beforschten Feld international platzieren.

Im Jahr 2011 wurde ich gemeinsam mit Sonja Gabriel vonseiten der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems (KPH) mit der Erstellung eines Curriculums für einen Masterlehrgang »EduGaming-4Prevention« beauftragt, der in Kooperation mit der Donau-Universität Krems abgehalten werden sollte. Die weltweite Games4Health-Bewegung sollte erstmals eine akademisch fundierte Ausbildung erhalten, die sich an Menschen richtet, die im Bereich der Pädagogik, Psychologie, Psychotherapie, Medizin, oder aber im Game Design tätig sind. Der Lehrgang wurde akkreditiert, dann aber vom neuen Rektorat aus dem Angebot der KPH genommen. Seit 2012 thematisieren auch meine diversen Lehraufträge am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien und an der Donau-Universität Krems jenen Forschungsbereich. Im Rahmen meiner Lehr- und Forschungstätigkeit an der Pädagogischen Hochschule Wien liegt mein Fokus auf Play and Learn, beginnend mit der Elementarpädagogik bis hin zur Hochschuldidaktik.

Begriffliche Klärungen

Digitales Rollenspiel

Unter Digitalem Rollenspiel² wird hier jegliches digitale Spiel, unabhängig davon, auf welcher Plattform oder Hardware gespielt, verstanden, das darauf abgestellt ist, dass Spielende in eine Rolle schlüpfen, in ein fiktives

-
- 1 Bspw.: (2007). Interaction Design in Pedagogical Practice, Stockholm; (2009). Frühjahrstagung der DGfE, Sektion Medienpädagogik, Magdeburg; (2010). F.R.O.G. – Future and Reality of Gaming, Wien; (2012). Clash of Realities, International Computer Game Conference, Köln; (2013). F.R.O.G. – Future and Reality of Gaming, Wien; (2014). Forschungssymposium der CliniClowns, Wien; (2017). F.R.O.G. – Future and Reality of Gaming, Wien; (2018). F.R.O.G. – Future and Reality of Gaming, Wien; (2019). Clash of Realities, International Computer Game Conference, Köln.
 - 2 Der Begriff »Rollenspiel« wird als Spielgenre-Bezeichnung mitunter auch anders verwendet. Hier wird von der oben genannten Definition ausgegangen.

Narrativ einsteigen, um in der gewählten Identität eine Handlung voranzutreiben. »(T)he game as a system of rules and processes« stellt nicht Fakten, sondern deren Repräsentationen zur Verfügung, was letztendlich zu einem Verstehen auf unterschiedlichen Ebenen führen kann (Ancuta & Praschak, 2019). Forschungsgegenstand sind neben mit therapeutischer Intention konzipierten Spielen vorwiegend sogenannte *Commercial Off-the-Shelf Games*³.

Psychoanalyse

Einer klassischen Freud'schen Definition folgend steht der Begriff Psychoanalyse für drei unterschiedliche Aspekte, nämlich für ein Diagnoseinstrument, eine Behandlungsmethode neurotischer Störungen und »eine Reihe von psychologischen auf solchem Wege gewonnenen Einsichten, die allmählich zu einer neuen wissenschaftlichen Disziplin zusammenwachsen« (Freud, 1955 [1923], S. 211). Die vorliegende Arbeit bezieht sich in erster Linie auf den dritten genannten Aspekt: Psychoanalyse als Theoriegebäude. Ausgewählte psychoanalytische Theorieaspekte in ihrer über Freud hinausgehenden Weiterentwicklung, insbesondere in der psychoanalytischen Objektbeziehungstheorie, werden herangezogen, um Prozesse der Persönlichkeitsentwicklung zu verstehen. Es wird postuliert, dass Digitale Rollenspiele einen günstigen Möglichkeitsraum für Persönlichkeitsentwicklung darstellen. Hier wird der Vergleich mit Prozessen angestellt, die im Rahmen von psychoanalytischer Psychotherapie stattfinden. Somit wird also auch auf die zweite von Freud genannte Bedeutung des Begriffes Psychoanalyse, jene der Therapiemethode, zugegriffen.

Persönlichkeitsentwicklung

Ausgegangen wird hier von der psychoanalytischen Annahme, dass das Individuum im Laufe seiner Entwicklung in Interaktion mit bedeutsamen Objekten Selbst- und Objektrepräsentanzen ausbildet. Jene Repräsentanzen sind szenisch verfasst und können in Szenen mit aktuell verfügbaren

³ *Commercial Off-the-Shelf Games* sind handelsübliche kommerzielle digitale Spiele, die nicht mit pädagogischer oder (psycho-)therapeutischer Intention konzipiert wurden.

Objekten re-externalisiert und übertragen werden. Aktuelle Interaktionen, die andersartige Erfahrungen ermöglichen, eröffnen die Chance zur Modifikation und Weiterentwicklung der einst aufgebauten Repräsentanzen von Selbst und Objekten und sind als Akt von Persönlichkeitsentwicklung zu verstehen. Jener Sichtweise liegt ein normatives Verständnis von Entwicklung hin zu einer reifen, erwachsenen Persönlichkeitsstruktur zugrunde.

Als Aspekte einer solchen reifen Persönlichkeitsstruktur werden im vorliegenden Buch unter anderem jene in den Blick genommen, die auch als Voraussetzung dafür gelten, dass das Individuum über Media Literacy bzw. in unserem Fall Game Literacy aus psychoanalytischer Sicht verfügt. Hier sei beispielsweise die Fähigkeit genannt, die willentliche Oszillation zwischen Immersion in das Spiel und Reflexion über die Spielhandlung und deren innerpsychische Resonanz weitgehend zu beherrschen. Es gilt, also auch über, wie ich es nenne, chaosordnende Kräfte zu verfügen, die imstande sind, das vom immersiv gestalteten Spiel erzeugte, möglicherweise vonseiten des spielenden Individuums empfundene Bedeutungschaos so weit in Ordnung zu bringen, dass die Wahrnehmung von Virtualität und Realität klar getrennt bleibt. Jene Hin-und-her-Bewegung zwischen Immersion und Reflexion ist auch Voraussetzung dafür, dass mit dem Spielakt einhergehende heftige Gefühle, wie beispielsweise Angst (s. Kap. »Spielen mit der Angst«) nicht als überwältigend erlebt werden.

Wie in den vorliegenden Artikeln argumentiert wird, sind jene psychischen Fähigkeiten einer reifen Persönlichkeit zum einen Voraussetzung, um im Sinne der zuvor genannten Game Literacy unbeschadet spielen zu können. Dies macht auch deutlich, dass Entwicklung via Rollenübernahme im digitalen Spiel nicht voraussetzungslos vonstattengehen kann. Zum anderen werden Digitale Rollenspiele hier als geschützte Räume betrachtet, die gleichsam ein Erproben, Üben und damit Festigen neuer, modifizierter und im besten Fall reiferer Handlungsstrategien ermöglichen (s. z. B. Kap. »Spielen mit der Angst«).

In diesem Zusammenhang wird auch der Vergleich mit Übertragungen oder auch dem szenischen Verstehen in psychoanalytisch-therapeutischen oder pädagogischen Situationen gezogen. Dieser Vergleich macht auch Grenzen des entwicklungsförderlichen oder gar heilsamen Potenzials Digitaler Rollenspiele deutlich. Der sogenannte Game Space ist nicht von absichtsvoll therapeutisch oder pädagogisch agierenden Charakteren bevölkert. Der spielerische Akt wird daher nicht in diesem Sinne professionell

begleitet und Spielende werden nicht mit dem Ziel der Entwicklungsförderung unterstützt.

Forschungsstand

Der Forschungsstand, an den dieses Buch anknüpft, lässt sich im Wesentlichen in zwei Bereiche einteilen. Auf der einen Seite gilt es, auf Forschungsleistungen aufzubauen, die sich mit psychoanalytischen Theorieaspekten im Hinblick auf Digitales Rollenspiel im engeren Sinne bzw. dem Einfluss Digitalen Rollenspiels auf die Persönlichkeitsentwicklung respektive auf die Psyche von Spielenden im weiteren Sinne befassen. Auf der anderen Seite sind jene psychoanalytischen Erkenntnisse, die für das Verständnis von Übertragung, Zuschreibung wie auch Übernahme von Rollen erhellend sind, als Voraussetzung für die vorliegende Arbeit zu nennen. In beiden Bereichen erhebt die folgende Auflistung keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und ist eher als exemplarische Übersicht zu verstehen.

Forschungsstand der Game Studies

Der Forschungsstand der für das vorliegende Forschungsvorhaben relevanten Erkenntnisse im Bereich der Game Studies ist nicht sehr umfangreich. Als relevant für dieses Forschungsvorhaben werden jene Forschungsergebnisse angesehen, die im weitesten Sinne vom Spiel beeinflusste oder ausgelöste Prozesse in der Psyche von Spielenden thematisieren.

Büttner und Trescher näherten sich bereits in den 1980er Jahren mit psychoanalytischem Blick dem sich damals noch deutlich anders darstellenden Phänomen Videospiele. Wenn sie meinten, dass in Kriegsspielen der Kampf gegen das Böse eine entlastende Vereinfachung erfährt, da im Gegensatz zur Realität hier das Böse nur im Außen lokalisiert und nicht »auch ein Teil des Selbst« sei, verweist dies auf die Annahme, dass der Avatar die Personifizierung innerer Objektanteile sei. »Der Gegner, der Feind ist ein übermächtiges, verfolgendes, absolut böses Objekt. Ihm kann nur der entronnen, der es radikal vernichtet« (Büttner & Trescher, 1986, S. 52).

Der Medienpädagoge Swertz ging bereits 1998 davon aus, dass via Bildschirmspiel eine »Anpassung der Einstellung« von Kindern und Jugend-

lichen an das Spiel stattfinden könne, was auf die Veränderung auslösende Potenzial jener Spiele verweist.

Eine der wenigen psychoanalytischen Sichtweisen auf das Digitale Rollenspiel liefern Hoeger und Huber. Sie beziehen sich in ihrem Artikel über ein Horrorspiel explizit auf die psychoanalytische Theorie und bezeichnen den Avatar als »personification of aspects of the self« (2007, S. 155).

Auch Fuchs greift auf die psychoanalytische Theorie zu, wenn er versucht, die Spielmotivation für, wie er es nennt, Ruinenspiele⁴ mit dem Todestrieb zu erklären. Im Zuge dessen vermutet er,

»Computer games could then be a way of dealing with trauma. It could well be that one of the psychological aspects of playing with ruins is what Sigmund Freud's theory describes as the trauma of repeatedly reliving creation and destruction via play to get relieve from this circle« (2016, S. 7).

Beltrán befasst sich mit Live Action Role Playing (LARP) aus Sicht der analytischen Psychologie C. G. Jungs. Sie untersucht »basic principles of depth psychology as related to larp through mythic archetypal engagement«. Vergleichbar mit meinem Forschungsinteresse ist ihre Intention »to put forth an elementary framework for understanding the relationship between players and their characters through this lens« (2012, S. 89).

Walz kreiert mit Blick auf den Akt des Spielens den Begriff »symbolic coupling« (2003, S. 198) ergänzend zu dem der strukturellen Koppelung, was meinen Ausführungen zur »Koppelung« zwischen Symbolen und Metaphern, die ein Spiel zur Verfügung stellt, mit den aktuell für Spielende relevanten Themen sehr nahekommt.

Isbister beschreibt in ihrem Buch *How Games Move Us. Emotion by Design* (2017), wie aus ihrer Sicht Spieldesign emotionale Involviertheit befördern kann. Sie argumentiert, dass durch den Akt des Spielens beispielsweise Empathie nach und nach entwickelt werden könne. Weiter meint sie auch, dass Games Spielenden dazu verhelfen, sich selbst zu verstehen, also eine selbstreflexive Position einzunehmen. Mit beiden Punkten, dem spielerischen Üben und Weiterentwickeln von Einfühlen in ein Du via Rollenübernahme – sei es ein virtuelles oder ein von einer Person gespieltes Du –, sowie mit dem Potenzial an Selbstreflexion finden sich Anknüpfungspunkte an meine Arbeit.

⁴ Die Spielwelt besteht vorwiegend aus Ruinen.