

## Rezension: Katharina Mittlböck (2020): Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel - Gaming aus psychoanalytisch- pädagogischer Perspektive

Odrig, Verena

Veröffentlichungsversion / Published Version

Rezension / review

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Odrig, V. (2021). Rezension: Katharina Mittlböck (2020): Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel - Gaming aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive. [Rezension des Buches *Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel: Gaming aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive*, von K. Mittlböck]. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 16(1), 134-135. <https://doi.org/10.3224/diskurs.v16i1.13>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

### Katharina Mittlböck (2020): Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel. Gaming aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive

#### Rezension von Verena Odrig

Im Zuge der Digitalisierung, die sich auch in den privaten Haushalten etabliert hat, entwickeln sich gleichzeitig weitreichende und kontroverse Behauptungen im Kontext digitaler Medien. Der öffentliche Diskurs um Gaming wird dabei bestimmt durch Begrifflichkeiten wie „Computerspielsucht“ oder „Killerspiele“ und insbesondere deren negative Konnotationen. Dem gilt es vor allem, aus bildungswissenschaftlicher Perspektive produktiv zu begegnen. Das Dissertationsprojekt von *Katharina Mittlböck* rückt dafür die psychodynamischen Aspekte von Media Literacy im Kontext von Gaming in den Fokus. Da die Computerspiel-szene jedoch genrespezifisch enorm divers ist, wäre es nicht sinnvoll digitale Spiele im Allgemeinen im Hinblick auf deren Effekte zu pauschalisieren. *Mittlböck* widmet sich daher ausschließlich dem Digitalen Rollenspiel als Computerspiel-Genre, welches eine Vielzahl an kommerziellen *Off-the-shelf Games* wie beispielsweise *Grand Theft Auto IV* und *World of Warcraft* bietet. Mit Hilfe ausgewählter psychoanalytischer Theorieaspekte nahm sich *Mittlböck* zum Ziel, ein Set von Thesen zu postulieren, wie der Akt des Digitalen Rollenspiels im Hinblick auf die Persönlichkeitsentwicklung Spielender verstanden werden könne, um eine Basis für eine empirische Auseinandersetzung mit der Thematik zu schaffen.

In einem einleitenden Kapitel beschreibt *Mittlböck* den aktuellen Forschungsstand im Bereich Game Studies und jenen der Psychoanalyse und verdeutlicht dabei die bisher fehlende Verknüpfung der wissenschaftlichen Felder. Obwohl es bereits vielfältige Erkenntnisse im Bereich der Rollenübertragung sowie dem spielerischen Zugang in Bezug auf die Persönlichkeitsentwicklung gibt, erfolgte bisher noch keine explizite Auseinandersetzung mit den Grundannahmen der Psychoanalyse bezüglich der menschlichen Psyche und wie – basierend auf diesen – Persönlichkeitsentwicklung während des Akts des Digitalen Rollenspiels stattfinden könne. Anhand dessen leitet *Mittlböck* ihre übergeordnete Fragestellung, welche Bedeutung das Phänomen des Spielens von Digitalen Rollenspielen (DRPGs) aus psychoanalytischer Sicht für die Persönlichkeitsentwicklung zugeschrieben werden könne, ab. Der Kern des Buches besteht aus sechs bereits separat publizierten Ar-

**Katharina Mittlböck (2020): Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel. Gaming aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive. – Gießen: Psychosozial-Verlag. 155 S., ISBN: 978-3-8379-2964-5**

tikeln der Autorin, welche den Erkenntnisprozess in Bezug auf die übergeordnete Fragestellung abbilden. Dies hat eine Segmentierung des Inhaltes zur Folge, welcher stellenweise Redundanzen aufweist. Eine inhaltliche Kopplung der Artikel, welche zwischen 2009 und 2015 publiziert wurden, erfolgt durch verbindende Texte und Überleitungen.

Ausgehend von der Annahme, dass der Akt des Digitalen Rollenspiels Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung von Spielenden habe und dass Erkenntnisse der Psychoanalyse, die die Übernahme von Rollen in Interaktionen betreffen, auch für die Vorgänge während des Aktes des Digitalen Rollenspiels fruchtbar gemacht werden können, nähert sich *Mittlböck* der Deutung des *Game Space* aus psychoanalytischer Sicht. Dabei untersucht sie psychoanalytische Prozesse und Aspekte wie die der primären und sekundären Symbolbildung und dem Intermediären Raum.

Der Begriff des Intermediären Raums ist dabei zurückzuführen auf *D. W. Winnicott* und wird verstanden als co-konstruierter, *virtueller* und geschützter Lern- und Entwicklungsraum (S. 45). Vor dem Hintergrund, dass DRPGs keine z. T. notwendige (psychoanalytische) Psychotherapie ersetzen können, zeige der Akt des Spielens DRPGs dennoch mehrere Parallelen bezüglich geforderter, aber auch *geförderter* psychodynamischer Prozesse der Psychoanalyse. Darunter zählt sie die Co-Konstruktion Intermediärer Räume für kollaboratives Spiel, die sekundäre Symbolbildung, verfügbare chaosordnende Kräfte und die Hin-und-her-Bewegung zwischen Immersion, also dem tiefen Eintauchen, und Reflexion (S. 55). *Mittlböck* zieht anschließend für die Untersuchung der Dienlichkeit von DRPGs für die Persönlichkeitsentwicklung im Hinblick auf die besonderen Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz zusätzlich zur Befragung von Literatur auch Methoden zu Rezeptionsprozessen digitaler Spiele hinzu, um ein *Up-Levelling* in den Artikeln zu erreichen (S. 56). An einem Beispiel zeigt die Autorin, dass der diskursive Akt zur Erschaffung des Intermediären Raumes im Zuge des Spielens DRPGs mit der Interaktion eines Avatars und somit eine Art Kollaboration erfolgen könne. Der Avatar diene dabei als Übergangsobjekt, ähnlich den Therapeut\*innen in der psychoanalytischen Psychotherapie. Der Game Space bietet außerdem viele Symbole, „deren Bedeutsamkeit individuell modifiziert werden [können]“ (S. 97), also der sekundären Symbolbildung dienlich gemacht werden könnten. Die Autorin stellt zudem fest, dass man den Game Space als psychosoziales Moratorium deuten könne, also als einen geschützter Lern- und Entwicklungsraum. Der medial präsenten Annahme, dass digitale Spiele gefährlich seien, begegnet *Mittlböck* mit verschiedenen Charakteristika des Aktes des digitalen Rollenspiels, welche aus psychoanalytischer Sicht festlegen sollen, welche Voraussetzungen der Spielenden vonnöten sind, um aus dem Akt des Spielens von DRPGs Potenzial statt Schaden für die Persönlichkeitsentwicklung ziehen zu können (S. 137).

Die Segmentierung des Inhaltes in bereits separat publizierte Artikel lässt die Lesenden zwar am Erkenntnisprozess der Autorin teilhaben, hat aber eine Herabsetzung der Lesbarkeit zur Folge. Eine kontinuierliche Ausarbeitung auf Basis der Erkenntnisse der Artikel wäre dahingehend sinnvoll gewesen und konnte nicht durch die Überleitungstexte ersetzt werden. *Mittlböck* bietet den Lesenden dennoch in dieser konzeptionell angelegten Ausarbeitung einen Einblick in das hochkomplexe Feld der psychoanalytischen Prozesse im Hinblick auf den Akt des digitalen Rollenspiels, welche in den verschiedenen Artikeln unterschiedlich vertieft werden. Sie leistet damit die Basisarbeit für eine zielgerichtete empirische Forschung im Bereich des Aktes des digitalen Rollenspiels aus psychoanalytischer Sicht, welche eine Modifikation der postulierten Thesen zur Folge haben könnte.