

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