

Inhalt

Geleitwort der Reihenherausgeber	9
Geleitwort von Annette Streeck-Fischer	11
Vorbemerkung des Autors	13
Einführung	19
Ablehnung des Digitalen – eine sinnvolle psychoanalytische Grundhaltung?	29
Teil Eins	
Kultur-, populär- & sozialwissenschaftliche Ansätze	37
Neil Postmans »Verschwinden der Kindheit«	38
Digitale Demenz: Manfred Spitzer	44
Spaß: Hans Mogels spieltheoretische Position	50
Neurowissenschaftliches Erzählen: Gerald Hüther	57
Soziologie des Digitalen: Von Sherry Turkle zu Martin Dornes ...	62
Teil Zwei	
Evidenzbasierte Ansätze	67
Computer- bzw. Mediensucht: Psychiatrische Kriterien	67
Neurobiologische Grundlagen – schematisch zusammengefasst	69
Verhaltens- und Glücksspielsucht: Kritische Diskussion	71
Internet- und Computerspielsucht in Zahlen	74
Komorbidität 1: Digitale Medien und Angst	75
Komorbidität 2: Digitale Medien und Depression	77
Komorbidität 3: Digitale Sucht und ADHS	78

Komorbidität 4: Suchtstörungen und Persönlichkeitsstörungen	81
Manual gegen die Sucht am Digitalen: Die verhaltens- therapeutische Position	82
Verhaltenstherapeutische Ätiologie der Computerspiel- und Internetsucht	86
Digitale Suchtkonzepte: Kritische Diskussion	91
Empirische psychodynamische Ätiologie: Onlinesucht und Bindung	94

Teil Drei

Psychodynamische Ansätze	98
Psychodynamische Grundlagen	98
Unheimliche Spielzeuge: Sigmund Freud	101
Pinball-Spiele und Beziehung: Friedrich Kittler	103
Resonanz in der digitalen Moderne: Martin Altmeyer	111
Ich- Orientierung und Entgrenzung: Rainer Funk	117
Medien als Mutterbrust: Michael Ermann	126

Teil Vier

Vertiefte Psychodynamik und Entwicklungs- Psychopathologie digitaler Störungen	137
Mentalisierung und Symbolisierung des Digitalen	140
Einschub: Michael Balints Medientheorie	143
Mediale Entwicklungspsychopathologie der Latenz und Pubertät	144
Digitale Spiele mit Heinz Kohuts psychoanalytischer Musiktheorie betrachtet	149
Computerspiele, Es und Regression	151
Digitale Verschmelzungspunkte in der zweiten Freud'schen Topologie	153
Digitales Ich zwischen innerem Monolog, Narzissmus und Abwehr	156
Digitale Regulation von Schuld	157
Digitale Spiele und Über-Ich	158

Der heilige Ernst des digitalen Spiels: Johan Huizinga	162
Primär- und Sekundärvorgänge und die zwei interpersonellen Interaktionen des digitalen Ich	168
Digitale Geräte – Spielzeuge oder nicht?	177
Digitale Geräte als Übergangsobjekte	182
Reales und virtuelles Selbst	188
Sekundärer Übergangsraum und die beiden potentiellen Räume	191
Zur Psychodynamik sozialer Netzwerke	194
Digitale Gemeinschaften	197
Digitale Selbstdarstellung	202
Like-Funktion	203
Youtuber: Zwischen Multiplikation, Idealisierung und Identifikation	208
Digitale Abbilder expliziter Sexualität anderer: Online- Pornografie und andere virtuelle Spielarten des Sexuellen als zentrales Nebenthema	209
Die Entwicklung psychodynamischer diagnostischer Kategorien	218
Teil Fünf	
Therapeuten und Medien	223
Mediale Selbsterfahrung	224
Digitale Paranoia – äußere und innere Realität	234
Zusammenfassung und Ausblick	239
Anhang: Literatur	241
Der Autor	247