

Patrick Hentschke

## **Wenn Computerspiele zur Sucht werden**

*Der Wandel von Sozialbeziehungen bei  
nicht-stoffgebundener Abhängigkeit*

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

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

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2009 Diplomica Verlag GmbH  
ISBN: 9783836632850

**Patrick Hentschke**

## **Wenn Computerspiele zur Sucht werden**

**Der Wandel von Sozialbeziehungen bei nicht-stoffgebundener Abhängigkeit**



Patrick Hentschke

## **Wenn Computerspiele zur Sucht werden**

*Der Wandel von Sozialbeziehungen bei  
nicht-stoffgebundener Abhängigkeit*

Patrick Hentschke

**Wenn Computerspiele zur Sucht werden**

Der Wandel von Sozialbeziehungen bei nicht-stoffgebundener Abhängigkeit

ISBN: 978-3-8366-3285-0

Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2009

Zugl. Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences, Darmstadt, Deutschland,  
Bachelorarbeit, 2009

---

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und der Verlag, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Diplomica Verlag GmbH

<http://www.diplomica.de>, Hamburg 2009

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	4
<b>1. Geschichte und Funktion des Spielens und die Stellung von Computerspielen in der Gesellschaft .....</b>	<b>5</b>
1.1. Warum spielen wir? – Geschichte und Funktion des Spielens und seine Rolle in der Sozialisation .....	5
1.2. Die Stellung von Computerspielen in der heutigen Gesellschaft .....	8
<b>2. Motivationshintergrund des Computerspielens und die Entwicklungsdynamik medienabhängigen Verhaltens .....</b>	<b>10</b>
2.1. Warum spielt jemand Computerspiele? – Motivation und Wirkung .....	10
2.1.1. Die Bedeutung von Macht, Kontrolle und Herrschaft .....	10
2.1.2. Die vier Funktionskreise .....	13
2.1.2.1. Sensusmotorische Synchronisierung .....	13
2.1.2.2. Bedeutungsübertragung .....	14
2.1.2.3. Regelkompetenz .....	15
2.1.2.4. Selbstbezug .....	16
2.2. Diagnose Medienabhängigkeit? – Begriffsumfang, Charakteristika und Verbreitung mediengebundener Verhaltenssüchte .....	18
2.2.1. Internet- und Computerspielsucht als Erscheinungsformen medienabhängigen Verhaltens .....	18
2.2.2. Charakteristika medienabhängigen Verhaltens am Beispiel der Computerspielsucht .....	20
2.2.3. Häufigkeit und Verbreitung der Computerspielsucht .....	23
2.3. Wann wird Computerspielen zur Sucht? – Faktoren, Konzepte und Phasen der Suchtentstehung .....	24
2.3.1. Gibt es eine Suchtpersönlichkeit? – Erklärungsansätze und Faktoren der Suchtentstehung .....	24
2.3.2. Die Trias der Suchtentstehungsursachen .....	29
2.3.3. Die Phasen der Abhängigkeitsentwicklung .....	34

<b>3.</b>	<b>Wirkungsweise, Charakteristika und Verbreitung relevanter Computerspiele .....</b>	<b>38</b>
3.1.	Schnittstelle Spiel—Spieler: Die Bedeutung der strukturellen Kopplung für das Suchtpotenzial .....	38
3.2.	Computerspielgenres im Fokus der Suchtforschung .....	40
3.2.1.	Massive-Mehrspieler-Online-Rollenspiele (MMORPGs) .....	41
3.2.2.	Militärisch-taktische Spiele und Ego-Shooter .....	44
3.3.	Genrepräferenz bei nachteiligen psychosozialen Bedingungen und Spielertypologie nach BARTLE .....	46
<b>4.</b>	<b>Auswirkungen exzessiven Computerspielens: Neue Formen der Gemeinschaft und ihre gesellschaftlichen und gesundheitlichen Folgen .....</b>	<b>50</b>
4.1.	Neue Formen der Gemeinschaft .....	52
4.1.1.	Soziale Aspekte in Online-Spielgemeinschaften .....	52
4.1.2.	E-Sport und exzessive Mediennutzung .....	54
4.1.3.	Clans als funktionale und soziale Gruppen .....	55
4.1.4.	LANs als multifunktionale Interaktionsräume .....	56
4.2.	Auswirkungen exzessiv-dysfunktionalen Spielens auf Sozialbeziehungen und die Gesundheit .....	57
4.2.1.	Wandel der sozialen Beziehungen .....	58
4.2.1.1.	Beziehungen und soziales Netzwerk .....	58
4.2.1.2.	Suchtspezifische Veränderungen im sozialen Netzwerk .....	59
4.2.2.	Gesundheitliche Auswirkungen auf physiologischer und psychischer Ebene .....	63
<b>5.</b>	<b>Zusammenfassung (mit einem Ausblick auf Interventions- möglichkeiten durch die Soziale Arbeit) .....</b>	<b>65</b>
	Literatur- und Bildquellenverzeichnis .....	70