

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
1. Geschichte und Funktion des Spielens und die Stellung von Computerspielen in der Gesellschaft	5
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
2. Motivationshintergrund des Computerspielens und die Entwicklungsdynamik medienabhängigen Verhaltens	10
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. Sensumotorische 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

3.	Wirkungsweise, Charakteristika und Verbreitung relevanter Computerspiele	38
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
4.	Auswirkungen exzessiven Computerspielens: Neue Formen der Gemeinschaft und ihre gesellschaftlichen und gesundheitlichen Folgen	50
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
5.	Zusammenfassung (mit einem Ausblick auf Interventions- möglichkeiten durch die Soziale Arbeit)	65
	Literatur- und Bildquellenverzeichnis	70