

# 5 \ } b[ ][ \_Y]hj cb'Online-Computerspielen im Jugendalter

## Bachelor-Thesis

Philipp Graber

Eingereicht bei Herrn Pascal Amez-Droz  
Olten, 30. Juni 2017

P[ &@&@ |^Á>|Á Soziale Arbeit FHNW  
Bachelor Studium in Sozialer Arbeit, Olten

**Abstract**

Q { ^!Á@~ -á^!Á^\*^à^} Á&@R \*^} á|&@Á ^\*^} ÁÚ { } d { à^•&@ ^!á^} Áá^!Á@} \*á\^á È  
erkrankung von Online-Computerspielen in psychiatrische Behandlung. Zudem wurde die On-  
line-Ô [ ] ~ ^!•} á|&@} \*á\^á Á ÁPa@ÁGEFHÁp ÁáÁ@~ -á•^Á!•&@á ~} \*•-!{ Á^!ÁQ^!È  
} ^&@} \*á\^á Áá^! \ } dÁ, ^•, ^\*^} Á•Ááá•^Á@} \*á\^á^! \ } \*É ááÁ [ &@>à^!Á  
 \ ^á ^Á -á á \ ^ÁÖá } [ •^Á^!>\* dÁ } •^ Á ^@ ^} Á á dÁ Á@!á : ~ -á á^} É á ÁáÁÚ |á ^-  
Ô [ ] ~ ^!•} á|&@} \*á\^á Á^ÁR \*^} á|&@} Á } •^@} Á á } È wurde in Anlehnung an te Wildt  
(2015) ein eigenes Online-Computerspiel-@} \*á\^á á^Á& kreiert und mit dem produkti-  
ç} ÁÜ^áá•ç^!ááá } \*• [ á \ |Áç [ ] ÁP ~ !!^! { á } Á } áÁÜ^ ^} : ^!ÁçGEFDç^!á } á } ÉÖáá^Á  
 \ [ ] } çÁ^•ç^•ç^! |Á ^!á^} Éáá•Á^!ÁÜ^!•4} |&@^á^} ç á | } \*•] ! : ^••Á^!ÁR \*^} á|&@} Á  
vor allem durch die sozialen und personalen Ressourcen ^! |ê\* Á ááÉáÁ^Áá^ \ { Á : áá  
benachteiligten Herkunftsmilieu eher gering vorhanden sind. Sind die Ressourcen unzu-  
!^&@} áÉ 4} } ^} Á ^á ^Á [ ] •d \ ç^} ÁÓ^, ê|á ~} \*• \ [ ] ^ç : ^} Áé ~^ááé ç ^!á^} É [ { á  
unangenehmen Ô^>@n á•^, &@} Á ááÉÖá>!Áá } ^n sich besonders Online-Computer-  
•] á \ É ^á á Áá Áçá-ê|á^•Á^! [ @ ~} \*•^!^à^} Á! { 4\* |&@} ÉÖáá^Á á^ Á^áá@} Éáá•Á  
das exzessive Spielen das Belohnungssystem des Gehirns konditioniert, was die Entstehung  
^á^!Á@} \*á\^á^! \ } \*Á^\* > •á dÉV Á^ { Á } ç^\*^} : ~, á \ } Á^ } >\* ç^ Á &@É á  
Ú!êç^} á } •á ^à [ ç } Á áá |&@^} Á ^áá^} Á d | Á^ Á^!>& •&@^} ÉÜáá^••^} Á >••^} Á  
ááÁR \*^} á|&@} Á Á^!} Ááá^} Á^!ÁÜ^!•4} |&@^Á^•ê| \ ç ^!á^} È

# Inhalt

1	Einleitung .....	1
1.1	Herleitung des Themas .....	1
1.2	Übersicht über die Themen .....	2
1.3	Herleitung der Fragestellung .....	2
1.3.1	Fragestellung .....	3
1.3.2	Unterfragen .....	3
1.4	Vorgehensweise .....	3
2	Belohnungssystem .....	5
2.1	Definition des Belohnungssystems .....	5
2.2	Belohnungssystem .....	6
2.3	Die Wirkung des Belohnungssystems .....	7
2.4	Die Wirkung des Belohnungssystems .....	8
2.5	Begleiterkrankungen .....	9
2.6	Abgrenzung des Belohnungssystems .....	9
3	Online-Computerspiele .....	10
3.1	Spiele im Allgemeinen .....	10
3.2	Spielgemeinschaften .....	11
3.3	Arten von Online-Computerspielen .....	11
3.4	Counter-Strike .....	12
3.4.1	Die Spielweise von Counter-Strike .....	13
3.4.2	Die Wirkung des Belohnungssystems .....	14
3.5	World of Warcraft .....	14
3.5.1	Die Spielweise von World of Warcraft .....	14
3.5.2	Die Wirkung des Belohnungssystems .....	16
4	Sozialisationstheorie .....	17
4.1	Definition der Sozialisation .....	17
4.2	Umfassende Sozialisationstheorie .....	18
4.3	Die Lebensphase Jugend .....	18
4.4	Die Lebensphase Jugend .....	19
4.5	Entstehung des Jugendalters .....	19
4.6	Merkmale des Jugendalters .....	20
4.7	Die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend .....	20
4.8	Soziale und personale Ressourcen .....	25
4.9	Soziales Umfeld .....	26
4.10	Freizeit und Medien .....	27

4.11	Ó, ê ã~}*•\[{ ]^c}:^}	30
4.11.1	Õ^ ã*^}â^ÁÓ, ê ã~}* .....	30
4.11.2	p&@^ ã*^}â^ÁÓ, ê ã~}* .....	31
4.11.3	Ausweichendes Risikoverhalten.....	31
5	Ú êç^}ã}•æ*^à[ c^ .....	32
5.1	Ú êç^}ã} .....	32
5.2	Der Online-Ú ã•c•c^!Á&@}Á ãã .....	33
5.3	Der Online-Selbsttest der Spielsuchtberatung.....	33
5.4	Der Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen (NRW).....	34
5.5	SafeZone.ch.....	35
5.6	Medienbildung.....	36
5.7	Medienkonzept in Niedersachsen.....	37
6	Schlussfolgerungen.....	37
6.1	Beantwortung der ersten Unterfrage .....	38
6.2	Beantwortung der zweiten Unterfrage .....	40
6.3	Beantwortung der dritten Unterfrage .....	43
6.4	Beantwortung der vierten Unterfrage.....	46
6.5	Ó^æç [  č }* Á^!Á>} c} ÁM, c!+æ^ .....	47
6.6	Zusammenfassung in Bezug auf die Fragestellung .....	49
7	Kritische Reflexion.....	49
7.1	Ausblick.....	50
8	Quellenverzeichnis .....	51
9	Ò@^}, 4!d&@Á\ é!~}* .....	60

## 5 V\_~ fni b[ gj YfnY]W b]g

APA	American Psychiatric Association
CS	Counter-Strike
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
DSM-V	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5. Revision
ICD	International Classification of Diseases
MMORPG	Massively Multiplayer Online Roleplay Gaming
WHO	World Health Organization
WoW	World of Warcraft

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die Zielfunktion der Ökonomie (Hurrelmann/Quenzel 2012: 38) .....	24
Abb. 2: Prozess der Individuation und der Integration (De Gruyter Online 2016) .....	25
Darstellung in Anlehnung an: te Wildt 2015: 90) .....	40
Darstellung in Anlehnung an: te Wildt 2015: 90) .....	42
Faktoren (Eigene Darstellung in Anlehnung an: te Wildt 2015: 90) .....	45

# 1 Einleitung

## 1.1 Herleitung des Themas

In der JAMES-Üc ää ÁGFI ÁR \* ^) äÉÖE ääe^} ÉT ^ää} Á- Erhebung Schweiz) wurden 1100 Jugendliche im Alter zwischen : , 4|Á} äÁ ^}: ^ @ ÁRae^} Áe^: >\* |æ@^|ÁT ^ää} } ^ c ^} \* Á &@äqæ@^ ^äe äq\* |ÉY ä^|ÉY ä|^ { ^ÉÖ^} } ^|ÉÜ^ c:ÉÜ>• ÁGFI ÁGFIÖäe^ ä[ ] } c^Á^c^ ^c||á , ^|á^} Éääe• Á äAJJÁ Áe c^|ÁPæ • @c^Á^|Á^ ^äe c} ÁR \* ^) ä|æ@} Á-ä^|Áq ^} ÁÖ[ { ] ^ c:Á oder Laptop und JI Á Á-ä^|Áq ^} ÁQ c:} ^c ^ \* äq \* Áq!->\* ^} ÉÖ^: >\* |æ@^• Á[ : q 4[ ] [ { ä&@} Á Üæe• Á^ä c^ÁæÖäe• ÁÁ@ @|Áä Áæ \ |æc^|ÁQæ ää Á dÄ { • [ Á@ @|Áä Á æ@ &@q |æÉ keit äÉäe• Áä ÁR \* ^) ä|æ@} Á-ä^|Áq ^} Áä ^} ^} ÁÖ[ { ] ^ c:Áq!->\* ^} ÉÜ^ ä{ Áq { c^Á|ÁÖÉ sic Áq ^• ÁÖ[ { ] ^ c:Á äÁ c^} ä{ ÁGFI ÁR \* ^) ä|æ@} Á^ dæ@^ ÉÜ[ Áq!->\* ^} ÁI Á Á^|Á ä-äe c} Á, 4|~ ^} äÖ|^ä^@æ@ä ^} ÉÉÁ Á^|Ák: ^@- ^} äÖ> ~ ^@æ@ä ^} Á} äÁI Á Á^|Á Sechzehn- ^} äÁÜa: ^@æ@ä ^} Á-ä^|Áq ^} Áä ^} ^} ÁÖ[ { ] ^ c:Á ä^|Áä q ] Áq\* |EWaller et al. 2016: 13-FI ÉÖæ• Áä ^ ÁE • ä ^ Áe &@e Áä ÁR \* ^) ä|æ@} Á ÁÖ^ c &@q äÁ d-äÉe• Áæ@ mit der JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media), die das deutsche Pendant zur JA-MES-Üc ää Áä Éä \ |e-ä ^} ÉÖæ>|Á ^|á^} ÁFGÉÁR \* ^) ä|æ@e via Stichprobe befragt, womit festgestellt werden konnte, dass in den Haushalten aller befragten Jugendlichen in 97% ein Internetzugang und bei 98% ein Computer oder ein Laptop vorhanden ist, was in etwa den Ergebnissen der JAMES-Studie entspricht (vgl. Feierabend/Plankenhorn/Rathgeb 2016: 4-6). CE • Á^} ÁÖ^\* ^à) ä • ^} Áe•• c^æ@ &@e•• ^} Éääe• Áä ÁÖ^ c^} ÁR \* ^) ä|æ@} Á , ä&@} Á , 4|Á und neunzehn Jahren in der Schweiz und in Deutschland einen einfachen Zugang zu Computer, Internet und Online-Computerspielen haben.

Dieser einfache Zugang kann in Verbindung mit exzessiver Nutzung negative Folgen haben. Ü[ Áe•• c^æ@} c:ÁÖ^: ^ \*} æ@ ^ Áe Á ^•• ^|ÉT >|^|ÉV c^} { ä} Á} äÖ|>•• ^|Á^• c^||^} Éääe• Á heutzutage Computer, Internet und Online-Computerspiele einfacher z ^ \* é} \* |æ@q äÁ} äÁæ@ damit leichter exzessiv nutzen lassen als jemals zuvor. Öæ^ äe•• c^æ@} • ä^• [ ] ^|Á^|Áä Áex: ^•• ä^Á^ c ^} \* Á ä^|ÁPé ~} \* Á^|ÁÖe||Áq ] ÁR \* ^) ä|æ@} Á^|Áq ä^} Éääe• Áæ@} ^\* ^} ÁÜ { ] É q { à^•&@ ^|á^} Áq ^|ÁÖa@} \* ä \ äe ^| |äq \} \* von Online-Computerspielen in psychiatri- &@ÁÖ^@} ä|} \* Á^\* ^à^} Áq\* |ÉY 4|q \* ÁGFIÁHÉZ^ ä{ Á} ä|Áä Ák^ ääeÁ: , Éääe• ÁÖÉ tion, die den Online-Ô[ { ] ^ c:Á} ä|^} Áq ^} , [ @ Éäq Áq æ@ ^ÁÜ| |ÉÜ[ Áe•• c^æ@} c:ÁÖÉ zugnahme auf Adler feststellen, dass Menschen Fiktionen zur Organisation des eigenen Le- à^} • Á^} 4c^} ÉY ^|á^} Áä ÁÖa q } ^} Áä [ &@e ÁÖ^• æ Á>|Áä ÁÜ^ ääe c^|Á-æ@} \* ^} Á^} ^ c á ^} äÁæ ä^|ÁÁq c:Á&@äÁ , ä&@} Á^|ÁÜ^ ääe Á} äÁ^|ÁÖa q } Á: , Éääe• Ák^ ääe Áe ~ ^@ É à^} Éääe• c^æ@} ^|Áä q} Á} äÁæ@} • &@} • ^} ^Á ^|Á^|Á^} ÉÖæ ^|ÁÖ>@} ÁÖa q } ^} Á : ^|ÁÖ^@} ä|^} \* Á^• Á^à^} • Éä ^|Á^|ÁZ^ \* äq \* Á^|ÁÜ^ ääe Á|| |Á} Á^@Áq\* |ÉPæ äÖ|æ ^|ÁÖ>} &@ÉÜ&@ÁGÉJÁFI ÉÖObwohl die Online-Ô[ { ] ^ c:Á} ä|æ@e} \* ä \ äe ^|Á^|Áq \* Á} äÁe Á

relevant^ÁÖä : ^|é||Á^•&@é} \ óá é\* äóÁ•Áã•••ÁÚ@} [ { ^} Á!} •ó~ Á^@ ^} ÈÚ&Qa••|ã@  
wurde die Online-Ö [ ] ^ ó!•] ä|ã@} \*ã\^ãÁ Áã@ÁGFHã ÁãÁ@~ ä•óÁ•&@ã~ } \*•È  
-|{ Á} Áó!} ^ã@} \*ã\^ãÁ ^|\ã} ó@\* |ÈKunczik/Zipfel 2010: 41, te Wildt 2015: 11).

### 1.2 FYYj Ubn'Z f'XjY'GcnjUY'5fVYjh

ÖãÁE ~ äãÁÁ!ÁÚ [ : äã] ÁEã^ãÁ^•ó@Áããã ÈS4~ } \*^} Á>|Á [ : äãÁÚ [ à|^ ^Á~ Áã á^} Á } áÁ  
: ~ Á} ç ä ^|} Á [ , ä Á ^} •&@} Á~ Á} ó!•óç ^} ÈããÁ [ !>à^!•^@} áÁ á!Áãã!} áã Á^!Á^!É  
, ä |ã@} \*Á@^•Á^à^} •Áã \*^•&@é} \ óá ä áÁ á!Á^à!Á } : ^!ã@} áÁ^Áã@ã^Á } áÁZ~ È  
\*ä\*Á : ~ Á \*^•^||•&@ã@} Á Ü^•• [ ^!&} Á ç!->\*^} Á ç\* |È Ó&Èã@|{ È^!•È  
sies/Grand/Schmocker 2010: 6). Zudem ist die Soziale Arbeit bei gesundheitlichen Problemen  
, äÁã^!Á@} \*ã\^ãÁ^|\ã} \*Á~•é} äãÁ>| die psychosoziale Begleitung, Betreuung  
~ } áÁ^Áããã} Á [ , äÁ^!Á^•} á@ã@} ÁÚ!èç^} ä } Áç\* |ÈÜã \*È| { ÁEÈKÁ È

Mit dieser Aufgabendefinition der Sozialen Arbeit |é••óãó••ó||^} Èãss sie dazu verpflich-  
óÁEÄ \*^} ä|ã@Á~ Á} ó!•óç ^} ÈããÁ~ ~!~ } áÁã^!ÁÚ } |ã^-Ö [ ] ^ ó!•] ä|ã@} \*ã\^ãÁ  
á!Á^!Á, ä |ã@} \*Á@^•Á^à^} •Áã \*^•&@é} \ óá ä ÈÖ^ { ^} •|!^&@} áÁ óãÁÁ@} \*ã\^ãÁ  
von Online-Ö [ ] ^ ó!•] ä|^} Áã Á^!^çã óÁV@{ äã>| die Soziale Arbeit (vgl. Beck/Diet-  
helm/Kerssies/Grand/Schmocker 2010: 6, Hardt/Cramer-Ö> } @!È&@Á GEEJÁ Fİ È  
Kunczik/Zipfel 2010: 41, Sting/Blum 2003: 25f, te Wildt 2015: 11, Y 4|ã \*ÁEFGÁHÈ

### 1.3 Herleitung der Fragestellung

In dieser Bachelor-Thesis wird äãÁÖ} óç@} \*Áã^!Á@} \*ã\^ãÁ^|\ã} \*Áç [ } ÁÚ } |ã^-  
Computerspielen im Jugendalter fokussiert.

Öã>|Á äãÁã^•Á^|ããÁ } \*^ÁÚ |{ Áeiner Ö@} \*ã\^ãÁ^|\ã} \*Áã : ä|ÈÚ } |ã^-Compu-  
ó!•] ä|^Á^ : > |ã@^!ÁÖ@ &} Á } áÜãã^} Áç [ !^•ó||ó } áÁãÁ Lebensphase Jugend, mit  
Pã^Á^•Áã^ { ^ã Á^@ç^ } Á | [ á\ç^} ÁÜ^ããéóç!ãã^ã } \*•{ [ á^||Á ç@P~ !!^|{ ç } Á  
çEFGÁ } áÁ Áã^!Á ç@P~ !!^|{ ç } Á } áÁ^~ ^} : ^|ÁçEFGÁ ^ã^!^} ç ä ^|ó } Á^!•ã } Á>|ÁãÁ  
R \*^} áÈ^|\!èÈ Diese beiden Versionen des produktiv^} ÁÜ^ããéóç!ãã^ã } \*•{ [ á^||Á ~!È  
á^} Á>|ÁãÁÖ!ãã^ã } \*Áder Bachelor-V@•ãÁ^, é@È^ äÁã@ãã äãÁÁ^!•4} |ã@^ã^} È  
, ä|^} \*Á^!ÁR \*^} áÁ { ç \*|^ã@^!èç^ &@} Áé••ó (vgl. Hurrelmann 2012: 42-49, Hurrel-  
mann/Quenzel 2012: 90).

ÖE•Áã•^} Á à!|legungen heraus wurden folgende Fragestellung und Unterfragen kreiert.



### 1.3.1 Fragestellung

Y a Äé••Á &@áÁÒ) ••@} \* Áq Á!ÁÖá@} \* ä \ ^ä [ } Á } |ä ^-Computerspielen bei Jugendli- &@} Á äP q^ÁÁ•Á [ á||•ÁÁ!Á | [ ä \ c^} Á^äqé•ç!äà^ä } \* Á ä@P^ ||^ { ä } Á } d Quen- : ^ | Á G F G Á \ | é! ^ } , ~ } áÁ \ | & @ Á Ö \* é : ~ } \* ^ } Á ä • ^ } Á ä Á ä ä • Á • ^ | c! ^ } á } Á Ö \* ^ à } ä • ^ Á > | Á à • • c @ } á ^ Á Ú : êç ^ } c } • ä \* ^ à [ c Á ~ Ñ

### 1.3.2 Unterfragen

1. Y a Äé••Á &@áÁÒ) ••@} \* Áq Á!ÁÖá@} \* ä \ ^ä [ } Á } |ä ^-Computerspielen definieren?
2. Welche Faktoren der Online-Ö [ ] ~ c! • } ä | ^ Á \* > • c! ^ } Á q Á Ö á @ } \* ä \ ^ä Ñ
3. Y ä Äé••Á &@á Á { Á | [ ä \ c^ } Á^äqé•ç!äà^ä } \* • { [ á || Á ä @ P^ ||^ { ä } und Quenzel (2012) > à ^ | Á ä Á S^ à ^ } • ä c! Á R \* ^ } á Ä ä • • ä ^ } , ~ } áÁ \ | & @ Á Ü > & E • & @ • • ^ Á ä • ^ } Á ä • ^ Á Ö • • ä ^ } Á : > \* | & @ Á Á Ö ) • • c @ } \* Á q Á ! Á Ú } |ä ^-Compu- c! • } ä | ä @ } \* ä \ ^ä ~ ?
4. Y \ | & @ Á Ú : êç ^ } c } • ä \* ^ à [ c Á q ä c • , um die Jugendlichen ç [ ! Á q Á ! Á 4 \* | & @ } Á Ö ) • • c @ } \* Á q Á ! Á Ö á @ } \* ä \ ^ä • ^ | | ä } ~ } \* Á [ } Á } |ä ^-Computerspiel ^ } Á ~ Á & @ c Ë zen , ~ } áÁ ä Á \ | & @ } Á Ö \* ^ à [ c } Á 4 } } ^ } Á ä Á Á Ö ä | Á q Á ! Á Á ^ Á ä Á ä [ @ c } Á ~ c Ë zungswise solcher Spiele erreicht werden?
5. Q , ä - ^ | } Á ä • ^ } Á ä Á Ö \* ^ à } ä • ^ Á ä • ^ | Á Ö à ^ Á Ö \* é : ~ } \* ^ } Á ~ Á ^ } Á c [ ! \* ^ • c | c } Á Ú : êç ^ } c } • ä \* ^ à [ c } Á > | Á R \* ^ } ä | & @ Á ~ Ñ

### 1.4 Vorgehensweise

Zur Erarbeitung der Fragestellung dieser Literatuarbeit , ~ | ä ^ } Á > } Á M c! - ä ^ } Á ! ^ á | c ä á Á ä ~ | & @ á Á ä : ^ Á Ö à ^ Á > @ ^ } Á } á Á ^ } Á c \ ~ • Á Á ! Á q : ^ | ^ } Á S ä q ä | Á Á • & @ ^ ä } É Z ~ } é & @ c Á , ä á Á q \* ^ } ^ q Á ä - Á ä Á @ { á Ö á @ } \* ä \ ^ä q \* ^ } ä \* ^ } É ä á Á Ö ) ç ä | ~ } \* Á • Á Ö \* | ä • Á \ | é! c Á ~ } á Á ä Á ^ : ä ä & @ Á c [ { Á Á ! Á Ö á @ } \* ä \ ^ä • ^ | | ä } ~ } \* Á [ } Á } |ä ^-Computerspielen skizziert.

Darauffolgend werden die Chancen und Risiken von Online-Computerspielen dargestellt und ä @ ä á Á ! Á Á ä ^ } Á [ ] ~ | é! ^ } Á Ú } ä | Á Ö [ ~ } c! - Ü ä Á Á } á Á [ | | á Á - Á Y ä & ä c! | é ~ c! - Ö ä ä Á , ä á Á ä - Á ä Á Ö á c ä é c á • ^ | Á } ä | Á q \* ^ } ä \* ^ } É ä ä Á ä q á } á } á ^ Á Ö || @ ~ } \* ^ | ^ à ^ } Á vorgestellt, und es werden die Motivationsfaktoren skizziert, die allesamt zum Spielen animieren.

Danach folgt das Kapitel Sozialisationstheorie, mit dem die Lebensphase Jugend, die dazu \* ^ @! ^ } á } Á c á ! Á ^ } c ä ^ } Á Ö ) ç ä | ~ } \* • ä ~ ä ^ } Á } á Á ä Á Ö , é | c ~ } \* • \ [ [ ] ^ c } : ^ } Á } ä @ P^ ||^ { ä } Á } á Á ~ ^ } : ^ | Á G F G Á \ | é! c } ^ | ä ^ } É Ö ä q ä ä á Á ä • ^ • c | c } ä { Á Á Á ! Á R \* ^ } á Á

Online-Computerspielen, die in der Regel über das Internet gespielt werden, sind in den letzten Jahren stark verbreitet. Die Nutzung von Online-Computerspielen ist insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen sehr beliebt. Dies ist auf verschiedene Gründe zurückzuführen, darunter die Möglichkeit, mit Freunden online zu spielen, die hohe Unterhaltungswerte dieser Spiele sowie die Möglichkeit, in virtuellen Umgebungen zu agieren.

Im Anschluss auf die Sozialwissenschaften, die sich mit dem Verhalten des Menschen beschäftigen, ist die Frage nach den Ursachen für die Nutzung von Online-Computerspielen von zentraler Bedeutung. In der Sozialpsychologie wird die Theorie der sozialen Identität (Tajfel & Turner, 1985) zur Erklärung von Gruppenverhalten herangezogen. Diese Theorie besagt, dass Menschen sich durch die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen identifizieren und ihr Verhalten entsprechend anpassen. Im Kontext von Online-Computerspielen kann dies bedeuten, dass Spieler sich als Mitglieder einer virtuellen Gruppe identifizieren und sich entsprechend verhalten.

Die Theorie der sozialen Identität (Tajfel & Turner, 1985) besagt, dass Menschen sich durch die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen identifizieren und ihr Verhalten entsprechend anpassen. Im Kontext von Online-Computerspielen kann dies bedeuten, dass Spieler sich als Mitglieder einer virtuellen Gruppe identifizieren und sich entsprechend verhalten. Die Theorie der sozialen Identität (Tajfel & Turner, 1985) besagt, dass Menschen sich durch die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen identifizieren und ihr Verhalten entsprechend anpassen. Im Kontext von Online-Computerspielen kann dies bedeuten, dass Spieler sich als Mitglieder einer virtuellen Gruppe identifizieren und sich entsprechend verhalten. Die Theorie der sozialen Identität (Tajfel & Turner, 1985) besagt, dass Menschen sich durch die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen identifizieren und ihr Verhalten entsprechend anpassen. Im Kontext von Online-Computerspielen kann dies bedeuten, dass Spieler sich als Mitglieder einer virtuellen Gruppe identifizieren und sich entsprechend verhalten.

Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fließen in die Beantwortung der Hauptfragestellung ein, worauf die kritische Reflexion dieser Arbeit folgt und mit einem Ausblick beendet wird. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fließen in die Beantwortung der Hauptfragestellung ein, worauf die kritische Reflexion dieser Arbeit folgt und mit einem Ausblick beendet wird. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fließen in die Beantwortung der Hauptfragestellung ein, worauf die kritische Reflexion dieser Arbeit folgt und mit einem Ausblick beendet wird.





:~ Áā ^!Áāæ ^!@e} Á!@@} \*Á^•ÁÖ] æ ā •} ā^•!Á ÁÖ^@} Á>@cā æ Áā ^Á/ |!æ :^} t-  
, æ |} \*Á^•^} >à!Á^!Á[ ]• { ā!c} ÁÖ! \*^Á^!ÁÖ! \*^Á^@eÁ \*|ÉP[ ]}^ { æ@!ÁGEFİ àÉEine  
Toleranzentwicklung bedeutet, dass die Wirkung derselben Dosierung einer Substanz immer  
\*!|ā \*^!Á āāÉÖæ ā!āe•^!ā^ÁÖ|>& \*^•>@Á ā^!Á!|àc^!ā^} Áæ} É~ •ÁāÁMenge die-  
•^!ÁÖ! \*^Á!@eÁ ^!ā^} Á \*|ÉY ā•ā& ÁGEFFKFFDÄ

### 2.3 Gi VgHUbni YVi bXYbYi bX'gi VgHUbni b[ YVi bXYbY'5 V } b[ [ ]\_Y]hYb

Ö• Áā^ Á^æ@} Éāe•Á•Á &@^!Á^ à•æ : \*^à^ } ā^}^Á@e} \*ā^!ā^} Áācā[ ]ā!} Áe &Á  
substanzungebundene. Diese lassen sich folgendermassen unterscheiden: Substanzgebun-  
ā^}^Á@e} \*ā^!ā^ā^ c^Éāe•Á^!Á[ ]• { Á[ ]Á^ à•æ :^} ÉāāÁe Ázentrale Nervensystem  
(Motorik, Emotionen und Wahrnehmung) beeinflussen, zu psychischer und / oder \4!}^!É  
licher @e} \*ā^!ā^>@^} Á \*|É~ &@Á&@ ^āÁ.J. a). Im Gegensatz dazu bedeutet substanz-  
~ \*^à^ } ā^}^Á@e} \*ā^!ā^āe•Á &@e•Á ā^ { Ác:••ā^} Á^!@e} Áā Á@e} \*ā^•Á^!É  
@e} Á} c æ |cā ^!@e•Á \*^, æ āc āāÉ { Áā^} Á^•c { c} ÁÖ-^!Á^!&@4!}^!ā^}^Á  
āā &@ { ā &@Á^!é} ā^} \*^} Á@!àā~>@en (vgl. Sucht Schweiz o.J. b). Es \4}^} also  
nicht nur der Konsum von Substanzen auf den *Nucleus accumbens* und damit auf die Regu-  
lierung des Belohnungssystems in negativer Weise einwirken, sondern auch Verhaltenswei-  
•} ÉāāÁ^}•[ Á^} Á4!per und die Psy&@Á^•&@āā^} Á \*|ÉNonnenmacher 2017b, Sucht  
Schweiz o.J. b).

Šæ cY 4|Hā \* Á[ ]} c^} c^!ÁÖ:~ \*} æ@ ^Áe Á[ ÉŠā ÉP•æ ÉY^} ÉYæ \* ÉŠā ÉY^} Á } āÁ@} Á  
mittels funktioneller Magnetresonanztomografie aufgezeigt werden, dass die Gehirnareale von  
untersuchte) ÁÖ[ ]~ c^!} ā|æ@} \*ā^} Á æ@Á^! ÁÖcæ@} Ác[ ]ÁU&^^} •@eÁ@!ÁŠā àÉ  
|ā \*••} ā^!Á!@eÁÉcā^} \*• { ~•c^!Á^} ÁÖ^|!^\*ā^} Áe ~^āc} ÉāÁ^! Á[ ]æ ā^!É  
gen Belohnungssystem, wie bspw. dem *Nucleus accumbens*, zugeschrieben werden. Öā@É  
liche Gehirnregionen aktiviert werden, wenn S~ à•æ : æ@} \*ā^!Á@Á^!c[ ]:~ \*c^!ÁÖ! \*^Á^É  
trachten, kann das Ergebnis dieser Untersuchung dahingehend interpretiert werden, dass bei  
ā^!ÁÖ} •c@} \*Á} āÁÉ ^!&@!@e} \*Á^!Á@e} \*ā^!ā^!|!æ\~ \*Ác[ ]ÁU} |ā^!-Computer-  
spiele} Á@|æ@ÁÖ^} æ^!Á^!cā Áā àÉ āÁ^!ÁÖ!} •c@} \*Á[ ]Á^ à•æ : \*^à^ } ā^}^Á  
@e} \*ā^!ā^!|!æ\~ \*^} Á \*|ÉY 4|Hā \* ÁGEFGÁI É

Dementsprechend kann die Nutzung von Online-Computerspielen ebenso wie der Konsum  
von Substanzen mit einer Konditionierung des Reiz-Reaktions-Musters des Belohnungssys-  
c{ •Á^•æ { ^} @} \*^} ÉÖæ^!>@eÁ^!ā^!ÁÖ! àæ Áā^•ÁU&^^} •@eÁā^•Á^!c[ ]:~ \*c^!  
Ù} ā^!Á^}•[ Á āÁe ÁāÁā^!ÁÖ! \*^Á^!ÁÖ! æc} \*•@e} \*Ác[ ]Á[ •ā^} ÁÖ^>@^} Á \*|É  
P[ ]}^} { æ@!ÁGEFİ àÉY 4|Hā g 2012: 97).



Öffentliche Spielplätze sind für Kinder im Jugendalter ein wichtiger Bestandteil ihrer Freizeitaktivitäten. Die Nutzung dieser Spielplätze kann dazu beitragen, das soziale Verhalten nicht auf das Spielen verzichten kann und sowohl soziale Beziehungen als auch Verpflichtungen im realen Leben zu Gunsten der Aufrechterhaltung stundenlang intensiver Spielaktivitäten zu fördern. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann.

### 2.5 Begleiterkrankungen

Ein weiteres Merkmal der Online-Spiele ist die Entstehung von Begleiterkrankungen, sogenannten SPT (Symptoms of Problematic Television Use). Diese sind durch eine exzessive Nutzung von Online-Spielen gekennzeichnet und können zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann. Dies kann zu einer exzessiven Spielweise führen, die insbesondere im Jugendalter zu einer Entstehung und Aufrechterhaltung der Online-Computerspiele beitragen kann.

### 2.6 5W-Modell

Mit dem „Trias der Entstehungsursachen von Drogenabhängigkeit“, auch Abhängigkeitsdreieck, unter Bezugnahme auf Kielholz und Ladewig die Entstehung einer Drogenabhängigkeit. Dabei werden u. a. folgende Faktoren erfasst: unter der Rubrik „Droge“, deren Art sowie deren Erreichbarkeit, unter der Rubrik „soziales Umfeld“ die berufliche Situation und unter der Rubrik „Persönlichkeit“ die Familiengeschichte und die aktuellen Stresssituationen (vgl. Vojdani 2008: 10). Te Wildt nutzt ein Modell, das stark an jenes von Kielholz und Ladewig erinnert, zur Erkennung der Ursachen und Aufrechterhaltung

<sup>5</sup> Zitiert nach Vojdani (2008: 10). Vgl. auch Vojdani (2008: 10).

ale, soziale und individuelle Faktoren. Im Gegensatz zum Modell von Ladewig und Kielholz wird nicht von einer substanzgebundenen Droge, sondern von einer exzessiven Interaktion der exzessiven Nutzung des Internets zeigt. Nebst diesem medialen Faktor werden wie bei Schecke sowie psychologische Faktoren der betroffenen Person im Wechselspiel mit der Nutzung von Medien in (Wildt 2015: 89f).

### 3 Online-Computerspiele

In diesem Kapitel werden die spezifischen Eigenschaften von Online-Computerspielen anhand von Motivationen beschrieben.

#### 3.1 Spiele im Allgemeinen

Die Spiele sind, die sich inhaltlich, strukturell sowie formal beschreiben lassen. Formal gesehen ist das Spielen frei von einer spezifischen Bestrebung. Es wird lediglich des Spielens wegen gespielt, d.h. sie spielt aus eigenem und innerem Antrieb ein Spiel. Das Spiel stellt eine Handlungskonstruktion dar, die von der Spielerin oder dem Spieler selbst initiiert wird und in der sie sich symbolisieren, sich daran orientieren oder sich zumindest darauf beziehen. Diese Beschreibungen des Spiels im Allgemeinen lassen sich auch auf Computerspiele sowie auf Online-Spiele übertragen.

So sind Computerspiele interaktive Medien, die einen virtuellen Handlungsraum darstellen, in dem die computerspielenden Menschen das Geschehen beeinflussen und dadurch Wirksamkeit ausstrahlen. Die Spielerinnen und Spieler sind in der Lage, sich in der Spielwelt zu bewegen und zu handeln. Dies geschieht durch die Interaktion mit der Spielwelt und den Spielcharakteren. Der Fortschritt





vorzugehen (vgl. Schmidt/Dreyer/Lampert 2008: 20). Dabei gehen u. a. von den beiden Genres *Online-Taktik-Shooter* und *Massively Multiplayer Online Roleplay Gaming* (MMORPG<sup>6</sup>) eine besondere Faszination aus. Das liegt daran, dass *Online-Taktik-Shooter* von den Spielenden eine taktische Vorgehensweise, ein gutes Zusammenspiel im Team, Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit und eine strategische Planung verlangen. MMORPGs sind besonders attraktiv, weil sie es ermöglichen, gemeinsam Abenteuer zu erleben, die virtuelle Welt zu erkunden und zu gestalten. MMORPGs behaupten (vgl. Online-Spiele 4 Me 2016, Trautner 2012).

Im Folgenden wird auf die beiden Online-Computerspiele *Counter-Strike* (CS) des Genres *Online-Taktik-Shooter* und *World of Warcraft* (WoW) des Genres MMORPG eingegangen, weil sie die größten Communities im deutschsprachigen Raum haben. *World of Warcraft* hat eine Spielgemeinde (Community) von über 10 Millionen Mitgliedern sowie hohe Verkaufszahlen. *World of Warcraft* ist das einzige Spiel, das den Guinness-Buch der Rekorde, das Spiel CS besitzen ca. dreizehn Millionen Menschen (vgl. Nguyen 2010, SteamSpy 2017).

### 3.4 Counter-Strike

CS wurde als Freizeitprojekt von einem kleinen Team erarbeitet und 1999 kostenlos als Modifikation des Spiels *Half Life* veröffentlicht. Das Spiel basiert auf den Programmkomponenten des Hauptspiels, wie bspw. der graphischen Darstellung und physikalischen Berechnung, weshalb das Hauptspiel installiert sein muss, damit die Modifikation davon gespielt werden kann. Somit musste das Spiel *Half Life* auf dem Computer installiert sein, damit die Modifikation CS gespielt werden konnte. Da die Modifikation CS grossen Anklang bei den Spielenden fand, erschien es im Jahr 2000 zum ersten Mal auf dem Markt. Die Firma Valve eine Vertriebs- und Spielplattform namens *Steam* und das Spielen der neuesten Version von CS wurde an diese Plattform gebunden, d. h. dass das Spiel ohne die Plattform nicht mehr im Multiplayermodus gespielt werden konnte (vgl. Grunewald 2009: 52). Bis heute sind die neueren Versionen *Counter-Strike: Source* und *Counter-Strike: Global Offensive*. Diese neueren Versionen sind optisch ausgereifter und verfeinert. CS-Spieler (vgl. Wikipedia 2017b).

<sup>6</sup> CE-Ähnlichkeit mit dem deutschen Wort 'Spiel' (vgl. [1]).



### 3.4.2 5HfU\_Hj ]h} hj cb'7 ci bHf-Strike

ÔÙÁ... Durch das rundenbasierte Spielprinzip kommt es zu einem dynamischen Spiel... Die professionellen Spielenden... einen kleineren Anteil ausmachen. Die professionellen Spielenden... Ligen Preisgelder. So wurde bspw. der erste Platz des CS-Wettkampfs der World Cyber Games... grossen Spielgemeinschaft aus, die Internetforen, Spielserver, Kartenerarbeitungen, Artwork, Comics und Filme rund um das Spiel betreibt (vgl. Grunewald 2009: 55-58).

### 3.5 World of Warcraft

Y [ Y Á^... Zeit miteinander spielen. Von einem Computer aus verbinden sich die Spielenden mit einem WoW-Spielserver der Firma Blizzard, die das Spiel herausgegeben hat (vgl. Grunewald 2009: ... und dem Spiel, ein Abonnement, das monatliche Kosten mit sich bringt. Das Spiel kann als Starterversion auf der Internetseite von Blizzard kostenlos heruntergeladen werden. Diese ... Stufe 100 und einen Monat auf den Spielservern der Firma Blizzard spielen. Danach ist jeder ... werden (vgl. Blizzard 2017c).

#### 3.5.1 Die Spielweise von World of Warcraft

Bei WoW geht es darum, seine eigene Spielfigur zu entwickeln und mit anderen Spielenden ...



werden, indem sich die Spielenden einer der beiden Gruppierungen, der Horde oder der Allianz, anschliessen (vgl. Grunewald 2009: 59f.). ... ist, dieses ... daran, dass es durch kontinuierliche Erweiterungen angepasst wird und damit stetig weiterentwickelt wird (vgl. WoW Wiki 2016).

3.5.2 5ffU\_hj]h]hjcb`Korld of Warcraft

ÖäÁ@ @Á... von WoW zeichnet sich u. a. dadurch aus, dass die Spielenden mit anderen realen Menschen zusammen Abenteuer in einer spannenden und abwechslungsreichen Spielumgebung erleben, miteinander kommunizieren, sich mit anderen messen und dank dem Belohnungssystem des Spiels, ... Z`á{ Á} ... ^á^ÁÜj ...

Ö^{ é••Á^^Á... Á... wie WoW zu spielen, in die drei Hauptkategorien „Errungenschaft“, „Soziales“ und „Immersion“ unterteilen. Die von den Errungenschaften motivierten Spielenden messen sich gerne mit anderen ... Errungenslevels ihrer Spielfigur. Die sozial motivierten Spielenden bevorzugen es, sich mit den ... gisches und taktisches Zusammenspiel auszuleben. Die von der Immersion motivierten Spielenden nutzen das Spiel, weil sie darin ihre Freude am Rollenspiel, an der Entdeckung ... wollen. Das Modell nach Yee ist nicht als eine Einteilung von unterschiedlichen Spielenden zu verstehen, sondern als Einteilung von Motivationsfaktoren, die auf alle Spielenden zutreffen ... dass ein Motivationsfaktor einen anderen Motivationsfaktor nicht ausschliesst (vgl. Yee 2007: 5f). Seifert und ... kann. Wenn bspw. Freundschaften unter den Spielenden entstehen, wird nicht mehr des Spieles wegen gespielt, sondern um sich mit den Freundinnen und Freunden innerhalb des Spiels ... Spielende ausmachen, ist die Persistenz. Damit ist gemeint, dass das Spielgeschehen auch dann we... sen (vgl. Schmidt/Dreyer/Lampert 2008: 53).



### 4.2 Umfassende Sozialisationstheorie

Mit der Sozialisationstheorie wird erforscht, was ein Mensch braucht, um die Anforderungen an die Sozialisationsinstanzen Freizeit, Medien, Freundeskreis, Familie und Bildungssystem beschrieben und untersucht (vgl. Hurrelmann 2012: 10). Um eine mehrperspektivische Betrachtungsweise der Sozialisation umfassenden Sozialisationstheorie verbunden. Zu diesen Theorien der Psychologie sowie die Gesellschafts- und Systemtheorie der Soziologie (vgl. Hurrelmann 2012: 54). Die umfassende Sozialisationstheorie und deren metatheoretischen Vorstellunglichkeit vorantreibt, indem er sich kontinuierlich aktiv mit seinen physischen und sozialen Umweltbedingungen sowie gleichzeitig mit seinen psychischen und sozialen Umweltbedingungen (vgl. Hurrelmann 2012: 75).

### 4.3 Die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend

Östergren (1998) stellt vier zentrale Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend dar (vgl. Hurrelmann 2012: 53).

Zunächst die Identifizierung der eigenen Ressourcen, der darauf aufbauenden Herstellung der sozialen Integration und der persönlichen Identifizierung. Zweitens die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit, die Entwicklung der eigenen Werte und Normen sowie die Entwicklung der eigenen Lebensziele. Drittens die Entwicklung der eigenen sozialen Kompetenzen, die Entwicklung der eigenen sozialen Netzwerke sowie die Entwicklung der eigenen sozialen Rollen. Viertens die Entwicklung der eigenen kognitiven Fähigkeiten, die Entwicklung der eigenen kognitiven Strategien sowie die Entwicklung der eigenen kognitiven Fähigkeiten (vgl. Hurrelmann 2012: 53).

Östergren (1998) stellt zehn Maximen, die von Hurrelmann und Quenzel inhaltlich auf die Lebensphase Jugend angepasst wurden (vgl. Hurrelmann 2012: 53). Was die soziale Integration, die Identifizierung und die Ich-Identifizierung, wird im Kapitel „Die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend“ erklärt.



#### 4.4 Die Lebensphase Jugend

W... die Jugend nach Hurrelmann und Quenzel (2012) eingegangen und mit den allgemeiner ge... Mit dieser Vorgehens... Rechnung getragen, weswegen auf eine reine Auflistung der Thesen und Maximen verzichtet wird.

#### 4.5 Entstehung des Jugendalters

Im Verlauf der Industrialisierung wurden die beruflichen Anforderungen immer komplexer, ... es schaffen werden mussten. Dies hatte zur Folge, dass ... tes psychosoziales Moratorium, das einen Raum der Entfaltung und der Entwicklung darstellt, ... und Me}} ... ich in verschiedenen Lebensstilen, der Beziehungsgestaltung und dem Medienkonsum auszuprobieren. So werden die Jugendlichen mit dem heutigen Bildungssystem nicht nur auf die berufliche Zukunft vorbe... Konsum- und Freizeitbereichs verantwortungsvoll... iche Entfaltung zu nutzen. Durch den kontinuierlichen Ausbau des Bildungssystems wurde nicht nur die Ausbildungszeit in akademischen Stu... unter Bezugnahme auf Horstkemper, Tillmann und Scherr feststellen, dass sich geschlechter- und schichtspezifische Unterschiede heutzutage nicht mehr dadurch darstellen lassen, ob die Schule besucht werden kann oder nicht. Vielmehr zeigen sich die Unterschiede darin, welche Art von Schule besucht wird und welche Langzeitperspek...

### 4.6 Merkmale des Jugendalters

Mit Bezug auf Arnett, Casey, Cobb, Flammer und Plant stellen Hurrelmann und Quenzel fest, dass die Lebensphase Jugend die Entwicklung und Lebensgestaltung der jungen Menschen markiert. So ist es den Knaben nach der Pubertät die Lebensphase Jugend, die die Entwicklung des Individuums in die Richtung der Autonomie und Selbstständigkeit führt. Die Lebensphase Jugend ist durch die hormonellen, physiologischen und anatomischen Veränderungen gekennzeichnet, die die Entwicklung des Individuums in die Richtung der Autonomie und Selbstständigkeit führen. Nur so gelingt es ihnen, mit den verschiedenen Anforderungen der Jugendphase umzugehen und die eigenen Ziele zu verfolgen (Hurrelmann/Quenzel 2012: 26f).

Ein weiteres besonderes Merkmal zeichnet sich dadurch aus, dass mit dem Eintritt in die Jugendphase zum ersten Mal ein Bild vom eigenen Selbst entwickelt und eine Ich-Empfindung entsteht (Hurrelmann/Quenzel 2012: 30). Dabei gilt unter Bezugnahme auf Mead und Lerner zu beachten, dass das eigene Selbstbild in der Jugendphase durch die Interaktion mit anderen Menschen und die Übernahme von Rollen entsteht. Die Jugendphase ist durch die Entwicklung der Identität und die Auseinandersetzung mit den eigenen Werten und Normen gekennzeichnet. Die Jugendphase ist eine Zeit der Entdeckung und der Selbstverwirklichung. Die Jugendphase ist eine Zeit der Entdeckung und der Selbstverwirklichung. Die Jugendphase ist eine Zeit der Entdeckung und der Selbstverwirklichung.

### 4.7 Die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend

Wie die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend aussehen, wird im Folgenden auf die vier zentralen Entwicklungsaufgaben eingegangen.

Mit Bezug auf Havighurst stellen Hurrelmann und Quenzel fest, dass die Entwicklungsaufgaben konstitutive Erwartungen der Gesellschaft an die verschiedenen Lebensalter beschreiben, die der Einzelne zu bewältigen hat. Die vier zentralen Entwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend sind: 1. Die Entwicklung der Identität, 2. Die Entwicklung der Intimität, 3. Die Entwicklung der Unabhängigkeit und 4. Die Entwicklung der Verantwortung.

Parallel zu den kognitiven, emotionalen und sozialen Entwicklungsaufgaben, die Jugendlichen in der Adoleszenz begegnen, sind auch die von der Gesellschaft erforderten Erwartungen an die betreffende Lebensphase handlungsleitend. Diese Aufgaben sind: Qualifizieren, Binden, Konsumieren und einer soziokulturellen Dimension skizzieren, womit der umfassenden Sozialisationstheorie als mehrperspektivische Metatheorie durch die Verbindung von psychologischen und soziologischen Ansätzen Rechnung getragen wird (vgl. Hurrelmann 2012: 43f, Hurrelmann/Quenzel 2012: 27-29).

### Qualifizieren

- Psychobiologische Dimension:
  - Qualifizieren bedeutet, dass die Jugendlichen ihre sozialen und intellektuellen Kompetenzen entwickeln. Dabei geht es darum, selbstverantwortlich handeln zu lernen und die eigenen Handlungsmuster zu reflektieren. Dies umfasst die Erlernung von Umgangsformen, die Entwicklung von Problemlösungsstrategien und die Fähigkeit, sich an neue Situationen anzupassen. Qualifizieren ist ein kontinuierlicher Prozess, der durch die Unterstützung von Eltern, Lehrern und Peers gefördert werden kann.
- Soziokulturelle Dimension:
  - Qualifizieren bedeutet, dass es dem Individuum gelingt, basierend auf den sozialen Normen und Werten der Gesellschaft zu handeln. Dies umfasst die Erlernung von Umgangsformen, die Entwicklung von Problemlösungsstrategien und die Fähigkeit, sich an neue Situationen anzupassen. Qualifizieren ist ein kontinuierlicher Prozess, der durch die Unterstützung von Eltern, Lehrern und Peers gefördert werden kann.

### Binden

- Psychobiologische Dimension:
  - Binden bedeutet, dass die Jugendlichen eine stabile Bindung zu anderen Menschen aufbauen. Dies umfasst die Entwicklung von Vertrauen, Empathie und die Fähigkeit, sich Unterstützung zu holen. Binden ist ein kontinuierlicher Prozess, der durch die Unterstützung von Eltern, Lehrern und Peers gefördert werden kann.

sexuellen Orientierung und der Aufbau einer intimen Partnerschaft (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 30).

- Soziokulturelle Dimension:
  - Binden bedeutet, sich von der Herkunft zu lösen und sich in einer neuen Kultur zu verankern. Dies ist ein Prozess, der Zeit und Unterstützung erfordert. In der Jugendzeit ist die Identifizierung mit einer Gruppe ein wichtiger Schritt zur Entwicklung einer eigenen Existenzsicherung (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 37).

### Konsumieren

- Psychobiologische Dimension:
  - Mit Konsumieren wird die Entwicklung von Entlastungsstrategien und sozialen Kontakten beschrieben. Dem Individuum soll es gelingen, Strategien zu entwickeln, die ihm helfen, mit Stress umzugehen. Dabei ist es wichtig, dass es ihm gelingt, Kontakte und Freundschaften mit Gleichaltrigen aufzubauen und seinen Interessen entsprechend einen kontrollierten Umgang mit Genussmitteln und Freizeitangeboten zu erarbeiten (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 30).
- Soziokulturelle Dimension:
  - Konsumieren bedeutet, den eigenen Interessen nachzugehen und sich in einer neuen Kultur zu verankern. Dies ist ein Prozess, der Zeit und Unterstützung erfordert. In der Jugendzeit ist die Identifizierung mit einer Gruppe ein wichtiger Schritt zur Entwicklung einer eigenen Existenzsicherung (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 37).

### Partizipieren

- Psychobiologische Dimension:
  - Partizipieren bedeutet, dass das Individuum eine sinnvolle Lebensorientierung erarbeiten soll, die auf seinen ethischen Prinzipien und Werten basiert und in





### 4.8 Soziale und personale Ressourcen

Wichtig sind Ressourcen u. a. vertrauensvolle Beziehungen zu Erwachsenen ausserhalb der Familie, har-

{ } & @ A O i ~ ] ] ^ } A [ ] A O | & @ c d ä ^ } E A } \* ^ i A e f ä e ! i A Z ~ • æ { ^ } @ e A } ä A ~ c A O i ~ } ä • & @ e E c } E O a • ^ A { 4 \* | & @ } A • A ^ } A R \* ^ } ä | & @ } E A & @ S [ ] - | ä c ~ } ä S i ä ^ } • ä ~ æ } ^ } A M c i • c d E : ~ } \* A ~ A Q | ^ } E Z ~ A ^ } A ^ i • [ ] æ } A U • • [ ~ | & } A ^ @ | ^ } A E a . konstruktives soziales Verhalten, ] [ • ä ~ A U | ä • c ^ i c ^ - > Q A 4 | ^ | & @ S [ ] ä ä } A } ä S [ ] • ä ~ ä } A sowie das Vertrauen darauf, ä a A O ^ • & @ a • A A A M - | ä A ^ ä ~ • • ^ } A ~ A 4 } ^ } A Q \* | E P ~ | | ^ | { æ } E U ~ ^ } : ^ | A G F G A G G - D A

Sind die sozialen und personalen Ressourcen in ausreichender Weise vorhanden, kann das Individuum unter Bezugnahme auf Krappmann, Habermas und Bandura die erlebten Span-

} ~ } \* ^ } A , ä & @ } A ^ i A Q ä ä ä ~ æ } A } ä A ^ i A Q c \* i æ } A 4 • ^ } E A & @ S sozial in die Gesellschaft ä c \* | ä | ^ } E | @ ^ A a A a ^ } A A ^ i • 4 } | & @ A ^ } ä e ä e ~ ~ \* ^ a ^ } A } ä A a a a A a , ^ ä a ^ } A Q | ^ | E derungen, die es wahrnimmt, ausbalancieren. In diesem Fall kann von einer erfolgreichen Be-

, e | ä ~ } \* A a ^ i A O } c ä | ~ } \* • æ ~ æ ^ } A a ^ i A S ^ a ^ } • | @ e ^ A R \* ^ } ä A ^ • | | & @ } A ^ i a ^ } E D damit kann das Q ä ä ä ~ { A ä A [ • ä ~ A U | ä • c ^ i c ^ - > Q A } ä A U | ä • c ^ i d æ ^ } A e - ä æ ^ } E ä æ A A E • ~ } ä @ ä - 4 | ä | ä { A } ä A [ : ä ä } \* ^ } æ • c { A ^ i @ c } A > } ä ^ E A i - > \* ä ä A Q ä ä ä ~ { A O E ä [ & @ a ^ i A } : ~ | ^ & @ } ä A [ : ä ä } A } ä A ^ i • [ ] æ } A U • • [ ~ | & } E ä kann das Gegenteil die Folge se ä A O ^ • ~ } ä @ ä • & @ ä a ^ } ä • A } ä A [ : ä ä } æ \* ^ } æ • c • A ^ i @ c } E N nach der Bildung der Ich-G A } ä e c i m Jugendalter gilt sie als Ausgangspunkt -> | ä a A ^ ä ~ | ^ A U | ä • 4 } | & @ a a ^ } c ä E lung E O a ^ A a } A a ^ A i - | ^ i A & @ A O , e | ä ~ } \* A [ ] A O } c ä | ~ } \* • æ ~ æ ^ } A a ^ i A U ä ä ä e A • A U | ä • ä ä a • A } ä A ^ i A S [ ] ä ~ ä e c d e r Ich - I d e n t i e o Q \* | E P ~ | | ^ | { æ } A G F G A F - 63 ) .

Die beiden Prozesse der Individuation und der Integration, lassen sich visuell mit der Abbildung 2 darstellen:

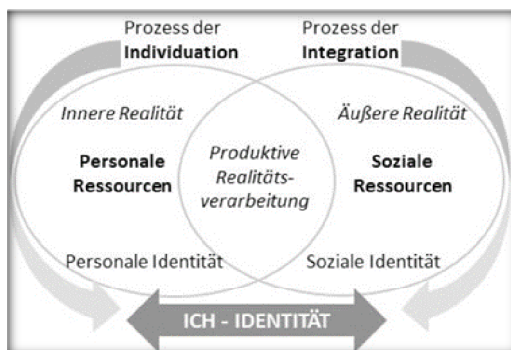


Abb. 2: Prozess der Individuation und der Integration (De Gruyter Online 2016)





... Äußerungen ... (mann/Quenzel 2012: 144f).

... Eltern, sondern an den Gleichaltrigen angepasst werden (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 154f). ... die es ihnen u. ... den (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 158f) ... ng von den Eltern spielen die ... auszu probieren und vertrauensvolle Kontakte zu entwickeln. ... Freunde als Vertrauens- ... sonen in die Verarbeitung des emotionalen und sozialen Erlebens einbezogen, weswegen den Freundschaften ein besonders hoher Stellenwert beigemessen wird. ... die Freundschaften dazu, einander gegenseitig zu ... tung von Problemen erlebt wird (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 172-174).

... Hurrelmann und Quenzel ... fest, dass es in den gleichaltrigen Gruppen zu negativen Folgen einer intensiven Gruppendynamik kommen kann, wenn bspw. eine Person der Gruppe in eine untergeordnete ... weigerung, ... zel: 177f).

4.10 Freizeit und Medien

... bei der Arbeit oder im Bildungsbereich der Fall ist. Die

Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren. Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren.

Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren. Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren.

Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren. Die Jugendlichen sind in der Lage, sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu interagieren. Sie nutzen die digitalen Medien, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu kommunizieren. Die digitale Welt bietet ihnen neue Möglichkeiten, sich zu engagieren und zu partizipieren.

Dabei werden die Jugendlichen, die mit den elektronischen bzw. neuen Medien aufwachsen, als *digital natives* bzw. digitale Eingeborene bezeichnet. Sie erschliessen sich den Markt der

... sind in den Anwend... Gerade die Eltern sind heutzutage oft noch der Gruppe der digital immigrants bzw. der digitalen Zuw... wissen als ihre Kinder (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 196f). Zudem zeichnen sich die digital natives dadurch aus, dass sie lieber aktiv die neuen Medien nutzen und sie mitgestalten, statt passiv vor dem Fernseher zu sitzen (vgl. te Wildt 2015: 96).

Die Wichtigkeit der neuen bzw. elektronischen Medien zeichnet sich unter Bezugnahme auf Vogelsang dadurch aus, dass sie als wichtige Sozialisationsinstanzen zu betrachten sind, weil sie als Symboluniversum u... samen sozialen Umgangsformen und Anschauungsmaterial zur Spiegelung der biografischen... als derjenige der Familie (vgl. Hurrelmann/Quenzel: 199f).

Ö... beschreiben, mit der sich die Jugendlichen konfrontiert sehen. Sie sind gefordert, sich dieser... mit den Medien anzueignen, ... Wenn sich die Jugendlichen stattdessen in eine passive Rolle als Konsu... individuellen Entwicklung zu werden (vgl. Hurrelmann/Quenzel 2012: 200f).









Fragen handeln u. ... Computerspiele vorliegt, ob die Spiele genutzt werden, um Stress abzubauen, ob soziale und ... beantwortet werden, folgt in der Testauswertung der Hinweis, dass die Eltern ihr Kind darin ... tungsstelle angeboten wird. ... kostenlos sind und in Baden oder in Aarau angeboten werden (vgl. ebd.: o.J. c).

### 5.4 Der Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen (NRW)

Der Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen (NRW) aus Deutschland bietet objektive Informationen zu Anforderungen, Inhalt, Bindungsfaktoren und der Wirkung von Computerspielen, womit ... und Computerspiele fungiert. Dabei wird die Meinung von Jugendlichen und Kindern aktiv in den redaktionellen Prozess miteinbezogen, was als Grundstein der Beurteilungen dieser Informationsplattform zu betrachten ist. Zudem ... zung zu den gesetzlichen Kennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbst Kontrolle (USK) darstellt (vgl. NRW 2017a). Die USK organisiert ein Verfahren, in dem die Inhalte von Computerspielen nach den Regelungen des Jugendschutzes in Deutschland durch staatliche Vertreter ... Den Eltern wird empfohlen, dass sie ihre Kinder als Spiel-Expertinnen, Spiel-Experten betrachten und mit ihnen zusammen die von den Kindern bevorzugten Computer- und Online-Com- ... ben empfohlen, die u. ... vier und sechs Jahren in Begleitung der Eltern



Konsolen und Computer ohne elterliche Begleitung mit einer maximalen Zeitdauer von 45 Minuten liche Medienbudgets empfohlen, die es zwischen den Eltern und ihren Kindern zu vereinbaren \* ä Ö ! & @ ä • ^ Ä 4 & @ } q ä @ Ä ^ ä ä ~ ä \* ^ Ä 4 } } ^ } Ä ä Ä Ü } ä | ^ } ä } Ä ä ä Ä } c | • c c Ä ^ | ä ^ } Ä die eigene Spielmotivation und Gewohnheiten kritisch zu hinterfragen. Dabei wird betont, dass diese Angaben lediglich Empfehlungen sind und der individuelle Entwicklungsstand der Kinder ä : , Ä ä Ä Ä \* ^ } ä | ä @ } Ä ^ | > & • ä @ ä t , ^ | ä ^ } Ä ~ • • Ä { Ä ä Ä ä ä ~ ~ ä Ä Ü \* ^ | } \* Ä Ä ^ ä ä | en (vgl. NRW 2017c).

### 5.5 SafeZone.ch

„SafeZone.ch“ ist ein Online-Ö | ä c } \* • [ | : c ä ~ Ä Ö ä @ } \* ä \ ^ ä ~ | ä c ^ } Ä c • Ä ä Ä Ä Ü & @ ^ ä Ä ä ä Ä { ä Ä ~ ä ä ä | c } Ä ä ä c ^ c } Ä ~ ä ä ä Ä c & @ c @ } ä Ä Ä } ä Ä ä ä ^ { é • • Ä Ö | ä c } \* • ä ä • q ^ ä c } Ä gen anbietet. Damit kann die lokal erbrachte und national koordinierte Online-Beratung Zielgruppen erreichen, die sich durch das klassische Face-to-Face Beratungssetting nicht ange• | [ & @ } Ä > @ en. So kann bspw. die Online-Beratung anonym und kostenlos genutzt werden, was bei einer Face-to-Face-Beratung nicht der Fall ist (vgl. Infodrog 2017b). Ein weiteres besonderes Merkmal dieser Onlineplattform besteht darin, dass 19 Kantone mitwirken, 25 schweizerische Fachstellen involviert sind und ca. 40 Expertinnen und Experten Online-Beratungen via Chat, Mä Ä } ä Ä c | ^ } Ä ~ | & @ ^ } Ä c \* | Ä , SafeZone.ch“ 2017a). Die Fachleute, die -> | Ä ä Ä } | ä ^ -Beratungsportal „SafeZone.ch“ c ä Ä ä ä Ä ^ -> \* ^ } Ä ä Ä Ä ^ @ ä @ ä ^ Ä Ö | ä c } Ä \* ^ } Ä Ä Ä Ä | ä c ^ } q } • - [ ä Ä | Ä ä @ } \* ä \ ^ ä ~ ä ä ä Ä } ä Ä ä ä ä c • ^ ä ä ä ä Ä Ü • & @ [ | \* ä Ä Ü : ä ä ä ä ä Ä ä Ä Ä | : ä ä ä ä [ \* ä Ä c \* | Ä ä ä @ ä } Ä c F I Ä Ä Ä

Die sechs Beratungsoptionen, die „SafeZone.ch“ anbietet, sind Sprechstunden bzw. Einzelchats, Gruppenchat, Forum, E-Mail Beratung sowie Linklisten zu Selbsttests und zu Beratungsstellen vor Ort. Der Einzelchat bzw. die Sprechstunde kann kostenlos gebucht werden ~ } ä Ä c Ä Ä ä \ c | Ä [ , ä Ä ^ | • 4 } | ä @ | Ä c • c ä • & @ Ä , ä & @ } Ä ä Ä | Ä ä ä c ^ | • [ Ä } ä Ä Ä Ä Nutzerin bzw. Nutzer der Online-Plattform. Auch die E-T ä Ä Ö | ä c } \* Ä c ä ~ | & @ ä ä ^ } Ä ^ | • 4 } | ä @ } Ä c • Ä c ä • & @ ^ } | é \* c Ä ^ • & @ c ä ä Ä Ä ^ ä ä c | : 4 \* ^ | c [ Ä ä ä s an Werktagen in der Regel eine c ä c [ | Ä Ä | Ä ä c ^ | • [ Ä } ^ | Ä G Ä Ü c } ä ^ } Ä | { | \* c Ö ä > | Ä 4 } } ^ } Ä ä Ä c ^ } ä ^ } Ä Ä Ä Ü } | ä ^ Ä plattform das gesicherte Mail-System von „SafeZone.ch“ verwenden. Der Gruppenchat und das Forum werden durch Fachpersonen moderiert und enthalten Regeln, an die sich die Nut: ^ } ä ^ } Ä c c } Ä > • • Ä } c Ö ä ä ä c @ } Ä Ä | Ä c • c ä • & @ Ä , ä & @ } Ä Ä } Ä ~ c ^ } ä ^ } Ä } ä Ä ä Ä 4 \* Ä lichkeit die Fachpersonen zu unterschiedlichen Themen zu befragen im Mittelpunkt. Die Linkliste zu Online-Selbsttests und Online-Selbsthilfetools \ 4 } } ^ } Ä ~ | Ä Ö | ä c } \* Ä • Ä ä • • Ä ä Ä Ä ä ä Ä ä ^ } ^ | S [ ] • { c ^ | c c } Ä ^ } > c Ä ^ | ä ^ } c Ö ä Ä linkliste zu den Beratungsstellen ist mit der





Beantwortung der Hauptfragestellung { > } ^}. Im Anschluss daran, folgt die kritische Refle-

### 6.1 Beantwortung der ersten Unterfrage

„Y a-t-il... ^-Computerspielen definieren?“

Öa... ^-... von neun Kri-  
terien der APA festgestellt werden kann. Ö... ^-...  
Online-... u. a. die dauernde gedankliche Auseinandersetzung mit dem Online-...  
{ e... ^-... } ^-... (4glichen) Verlust wichtiger sozialer  
Beziehungen sowie der Arbeitsstelle, die sich auf die Nutzung der Online-Computerspiele zu-  
... ^-... Zu beachten gilt, dass die neun Kriterien, die von der APA im Anhang des  
DSM-V herausgegeben wurden, noch nicht zum offiziellen Teil dieses Diagnostikmanuals ge-  
... ^-... den, ob die Online-...  
nommen wird (vgl. Elze/Elze 2016) ...  
davon aus, dass die Online-...  
ist. Ü[ Á4] ^} ^} ^-... ^-...  
facher als je zuvor exzes... ^-...  
... ^-...  
begeben ... ^-...  
... ^-...  
... ^-... (vgl. te Wildt 2015: 11).

Pä: ~ Á[ { { ... ^-Computerspielen oftmals durch die Verbin-  
dung von Begleiterkranku} ^} ...  
... ^-...  
Online-...  
davon, wirkt das exzessive und langandauernde Spielen von Online-Computerspielen auf das  
Belohnungssystem des menschlichen Gehirns ein, das durch den *Nucleus accumbens* regu-  
liert wird. (vgl. Nonnenmacher 2017b, Sucht Schweiz o.J. b).



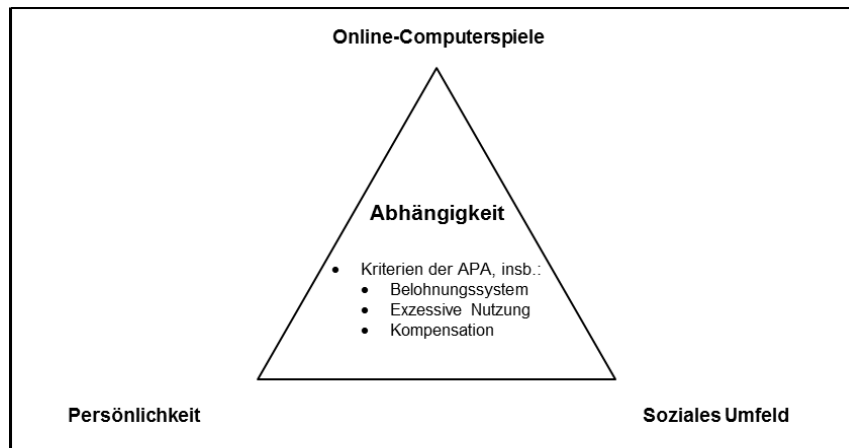


Abb. 3: Online-Computerspiele, 1. Teil (Wildt 2015: 90)

Wird die Abhängigkeit von Online-Computerspielen durch die Kriterien der APA (Belohnungssystem, Exzessive Nutzung, Kompensation) im Zusammenhang mit der Persönlichkeit und dem sozialen Umfeld betrachtet, so lässt sich die Abhängigkeit von Online-Computerspielen besser verstehen.

## 6.2 Beantwortung der zweiten Unterfrage

„Welche Faktoren der Online-Computerspiele sind für die Abhängigkeit verantwortlich?“

Wird die Abhängigkeit von Online-Computerspielen im Zusammenhang mit der Persönlichkeit und dem sozialen Umfeld betrachtet, so lässt sich die Abhängigkeit von Online-Computerspielen besser verstehen.

Die Online-Computerspiele sind in der Regel als interaktive, virtuelle Umgebungen konzipiert, die eine hohe soziale Interaktion, des gemeinsamen Erlebens von Abenteuern, des Kreierens von Strategien, der Identifizierung mit den Charakteren und der damit kreierten Welt rund um das Spiel sind. Die positiven Aspekte dieser Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielenden Verhaltensweisen bzw. Rollen ausprobieren, sich zu einer Online-Gemeinschaft zusammenschließen, sich auch in der Realität engagieren und sich an sozialen Aktivitäten beteiligen (vgl. Grunewald 2009: 55-58, Grunewald 2009: 64). Dabei dienen die Online-Computerspiele manchmal auch als soziale Plattformen (vgl. Yee 2007: 5f). Jedoch sind es gerade auch diese positiven Aspekte der Online-Computerspiele, die zu einer Abhängigkeit von Online-Computerspielen führen können (vgl. Wildt 2015: 91f).

Die Persistenz der Spielwelt von Rollenspielen wie WoW kann in Zusammenhang mit dem hohen sozialen Engagement der Spieler gesehen werden. So ist es bspw. nur durch die hohe soziale Interaktion und die damit verbundenen sozialen Bindungen, die die Spieler in der Spielwelt festhalten und die sie dazu verleiten, die Spielwelt zu verlassen.



- Das Sozialprestige, das in den Spielgemeinschaften, Clans oder Gilden der Spielenden
- Die aus dem Erleben von Belohnungen und Sozialprestige resultierende Stabilisierung
- Ökonomie der Online-Computerspiele (Kühl 2012: 86f).
- Ökonomie der Online-Computerspiele: Die Online-Computerspiele sind ein

Diese Risikofaktoren werden in einer zweiten Fassung (Wildt 2015: 90) in der Abbildung 4 dargestellt.

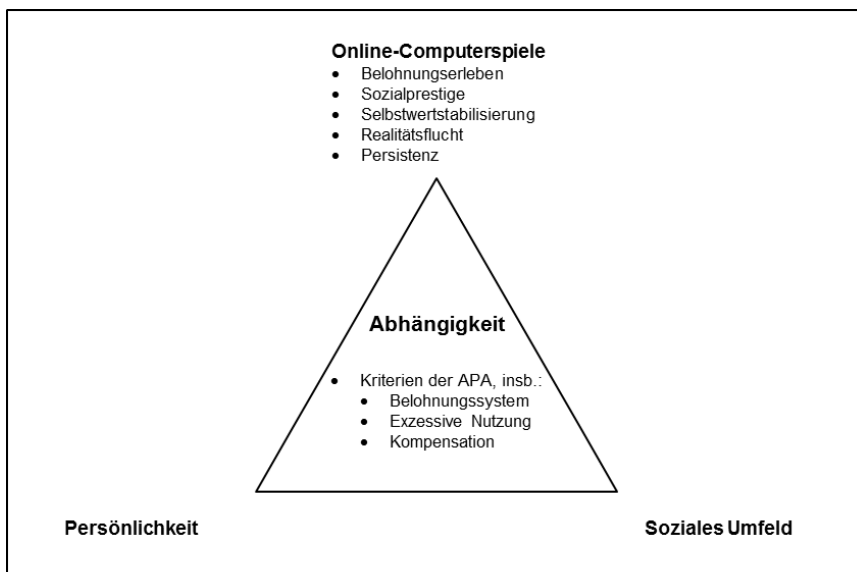


Abb. 4: Online-Computerspiele, 2. Teil: Online-Computerspiele (Eigene Darstellung in Anlehnung an: Wildt 2015: 90)

Ua, [ Online-Computerspiele (Wildt 2015: 90) ] sind als einzige Faktoren zu betrachten, die zu einer Online-Computerspiel-Abhängigkeit führen. Die Entstehung einer Online-Computerspiel-Abhängigkeit ist ein Prozess, der durch die Interaktion von Online-Computerspielen, der Persönlichkeit des Spielers und dem sozialen Umfeld bedingt ist.



Online-Computerspiele spielt) und der sozialen Ebene (das soziale Umfeld des Individuums, indem es sich bewegt,) zu betrachten (vgl. te Wildt 2015: 89f, Vojdani 2008: 10).

Hurrelmann und Quenzel (2012) ... weiterentwickelt haben, die ...

### 6.3 Beantwortung der dritten Unterfrage

„Was lässt sich mit dem produktiven Realitätsverarbeitungsmodell nach Hurrelmann und Quenzel (2012) ...

Zur ...



## Soziales Umfeld

- Das Herkunftsmilieu beeinflusst den Entwicklungsprozess der Jugendlichen massiv. (Pöhlmann & Quenzel 2012: 25f).
- Ökologische Faktoren (z.B. sozioökonomischer Status, Bildung, Einkommen) beeinflussen die Erarbeitung von Verantwortungsvollerem Verhalten bei den Jugendlichen (Hurrelmann/Quenzel 2012: 27-29, Hurrelmann/Quenzel 2012: 230).
- Verfügbarkeit von Freundinnen und Freunden beeinflusst die Nutzung von Online-Computerspielen. Ein Mangel an Freunden führt zu einer erhöhten Nutzung von Online-Computerspielen als Kompensation für soziale Isolation (Hurrelmann/Quenzel 2012: 172-174, Hurrelmann/Quenzel 2012: 230).

Die Zusammenhänge zwischen den Risikofaktoren wird in einer dritten Fassung des Abhängigkeitsmodells (siehe Abbildung 5).

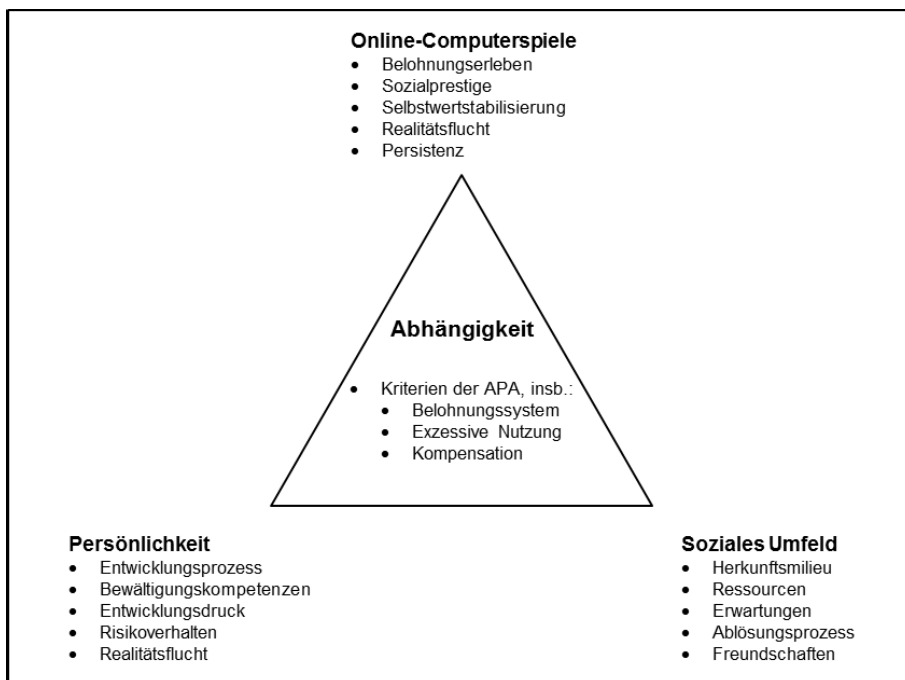


Abb. 5: Das Abhängigkeitsmodell (in Anlehnung an: te Wildt 2015: 90)

Einfluss der Faktoren Online-Ökonomie, die durch die Nutzung von Online-Computerspielen, die in einem sozialen Umfeld der Jugendlichen Rechnung zu tragen, da diese aus der Sicht des Autors dieser Theses die Risikofaktoren der Online-Computerspiele darstellen.

### 6.4 Beantwortung der vierten Unterfrage

„Welche Präventionsangebote gibt es, um die Jugendlichen vor Online-Spielen zu schützen, und mit welchen Maßnahmen können diese erreicht werden?“

Im Folgenden werden die vorgestellten Präventionsmaßnahmen, wie Online-Selbsttest, Online-Beratungsportale, Online-Spieleratgeber und In-Game-Prävention, insbesondere die Online-Beratungsportale, wie „SafeZone.ch“ eine hohe niederschwellige, womit sie für Jugendliche leicht zugänglich sind.

Online-Selbsttest, Online-Beratungsportale, Online-Spieleratgeber und In-Game-Prävention sind besonders die Online-Beratungsportale, wie „SafeZone.ch“ eine hohe niederschwellige, womit sie für Jugendliche leicht zugänglich sind (vgl. Infodrog 2017b, Sting/Blum 2003: 25f). Das liegt u. a. daran, dass die Jugendlichen diese Angebote leicht finden (vgl. Infodrog 2017b, Sting/Blum 2003: 25f). Das liegt u. a. daran, dass die Jugendlichen diese Angebote leicht finden (vgl. Mampel 2014).

Als besonderer Schutz vor der risikohaften Mediennutzung, wird die Medienbildung empfohlen. Dabei ist es besonders wichtig, dass die Schule sich mit den Eltern vernetzt und diese miteinbezieht. Dafür bilden sich Lehrkräfte zu „Eltern-Medien-Trainern“ weiter, womit sie die Eltern in Fragen rund um die Medienbildung unterstützen (vgl. Niedersachsen 2017b). Die Chancen und Risiken von Computer- und Online-Computerspielen informieren, wie bspw. mit dem Spieleratgeber NRW. Dieser empfiehlt insbesondere, dass die Eltern bei den bevorzugen Angeboten (vgl. NRW 2017c).







S: a! a } A > | A a A U } | a ^-O [ { ] ~ c! • } a | a @ ) \* a \ ^ a } a & O a! A U O a ~ ! & @ ~ -> @ ^ } E A { A ^ } a E  
ere Ergebnisse zu dieser V@ { a a A! : a | ^ } A ~ A 4 } ^ } E Dabei gilt zu beachten, dass die Kri-  
terien der APA lediglich im Anhang des DSM-V vorhanden sind, womit sie nicht zum offiziellen  
Teil a a • ^ • A O a } [ • ^ { a ~ a } A ^ @! ^ } A \* | E O : ^ E O : ^ A G F I E

### 7.1 Ausblick

Aus Sicht des Autors dieser A! a ^ a a O a A } > • & @ } • ^ | a a • A a A U O a a ^ A ~ a a | ^ O a } [ • ^ A  
-> | A a A } | a ^-O [ { ] ~ c! • } a | a @ ) \* a \ ^ a } a & O a! A U O a ~ ! & @ ~ -> @ ^ } E A { A ^ } a E  
^ | : a \ } \* A a ^ A @! ^ A O a a } \* A \ [ { { A } a A ^ @ A a > a ^ A ^ { ! • & @ A a a E



## 8 Quellenverzeichnis

American Psychiatric Association APA (Hg.) (2013). Internet Gaming Disorder. URL: [https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA\\_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf](https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf) [Zugriffsdatum: 20.2.2017].

Bachmann, Alwin (2015). Safe Zone Online-Beratung, Informationen und Selbsttests zu Suchtfragen. Weiterbildung Onlineberatung zu Suchtfragen, 19. – 21. Mai 2015 in Bern. URL: [http://www.infodrog.ch/tl\\_files/templates/InfoDrog/user\\_upload/e-suchtportal/schulung2015/Taq1b\\_Einfuehrung-Projekt-und-Angebot-Safe%20Zone\\_2015-05-19.pdf](http://www.infodrog.ch/tl_files/templates/InfoDrog/user_upload/e-suchtportal/schulung2015/Taq1b_Einfuehrung-Projekt-und-Angebot-Safe%20Zone_2015-05-19.pdf) [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Beck, Susanne/Diethelm, Anita/Kerssies, Marijke/Grand, Olivier/Schmocker Beat (2010). Berufskodex der Professionellen. Bern: AvenirSocial - Professionelle Soziale Arbeit Schweiz. URL: [http://www.avenirsocial.ch/cm\\_data/Do\\_Berufskodex\\_Web\\_D\\_gesch.pdf](http://www.avenirsocial.ch/cm_data/Do_Berufskodex_Web_D_gesch.pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Joachim (2002). Drogengebrauch als Risiko- und Schutzverhalten. In: Arnold, Helmut/Schille, Hans-Rüdiger (Hrsg.) (2002). Drogengebrauch als Risiko- und Schutzverhalten. Handlungsfelder- Handlungskonzepte- Praxisschritte. Berlin: Springer, S. 51-59.

Blizzard a (2017). World of Warcraft. Diese Welt hat nur auf euch gewartet. URL: <https://worldofwarcraft.com/de-de/start> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Blizzard b (2017). Shop. URL: <https://eu.battle.net/shop/de/product/world-of-warcraft> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Blizzard c (2017). Spielzeit. World of Warcraft: Dienst. URL: <https://eu.battle.net/shop/de/product/world-of-warcraft-game-time> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

De Gruyter Online (2016). URL: [https://www.degruyter.com/view/i/sug.2016.13.issue-3/sug-2016-0013/graphic/i\\_sug-2016-0013\\_fig\\_001.jpg](https://www.degruyter.com/view/i/sug.2016.13.issue-3/sug-2016-0013/graphic/i_sug-2016-0013_fig_001.jpg) [Zugriffsdatum: 28.6.2017].

Dubliu (2016). Die Auswirkungen von Computerspielen auf die Gesundheit. URL: <https://www.aerzteblatt.de/pdf.asp?id=39336> [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Üã\*^} 4••ã&@•ÄÖ\}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. URL: <http://www.police.be.ch/police/de/index/praevention/praevention/intemet/cyber-mobbing.assetref/dam/documents/POM/Police/de/Praevention/tipps-zum-sicheren-umgang-mit-digitalen-medien-de.pdf> [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Ö: ^ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter-5. URL: <http://dr-elze.com/internetabhaengigkeit-dsm-5> [Zugriffsdatum: 15.5.2017].

Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2016). JIM-Studie2016. Jugend, Information, (Multi-ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. URL: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM\\_Studie\\_2016.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Ø4|ã&@•ÄÖ\}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer.

Öi~}^,ã&@•ÄÖ\}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. eine Darstellung der Internet-Spielwelten von „Second Life“, „World of Warcraft“ und „Counter-Strike“. URL: <http://www.uta-ochs.de> Uta/Ochs, Matthias (Hg.). Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psy-&@•ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. URL: <http://www.uta-ochs.de> -67.

Pã&@•ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. Matthias (Hg.) (2009). Verloren in virtuellen Welten. URL: <http://www.uta-ochs.de> Ruprecht.

Hogrefe (Hg.) (2016) URL: <https://www.hogrefe.de/themen/klinik/klassifikationssysteme> [Zugriffsdatum: 20.2.2017].

P~||^{|ã}ã&@•ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. 3. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz. eISBN 978-3-407-29079-3.

Hurrelmann, Kã&@•ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. 11. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz.

Q-|ã|[ \*ÄÜã}ã\^ã[ ]Á\}ã^•Computerspielen im Jugendalter. URL: <http://www.infodrog.ch/praevention.html> [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Infodrog b (Hg.) (2017). SafeZone.ch. URL: <http://www.infodrog.ch/safezone-de.html> [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Kiszkenow, Stefanie (2017). *Ärztliche Sucht - Der neue Suchtbegriff*. Nordrhein-Westfalen: Psychotherapeuten Kammer. URL: <https://www.ptk-nrw.de/de/mitglieder/publikationen/ptk-newsletter/archiv/ptk-newsletter-sucht/veraenderungen-im-dsmv-der-neue-suchtbegriff.html> [Zugriffsdatum: 14.4.2017].

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010). Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht. URL: [https://www.berlin-suchtpraevention.de/wp-content/uploads/2016/10/2010\\_BMFSFJ\\_Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung.pdf](https://www.berlin-suchtpraevention.de/wp-content/uploads/2016/10/2010_BMFSFJ_Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung.pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Schäfer, Michael (2015). *Sucht und Medien*. Workshop 10 am 3. Nationalen Fachforum Jugendmedienschutz, 7. September 2015 in Bern. URL: [http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user\\_upload/6\\_Fachwissen/Fachforum/3\\_Fachforum\\_Jugendmedienschutz/Abstracts\\_DE/WS\\_10\\_Abstract\\_d.pdf](http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/6_Fachwissen/Fachforum/3_Fachforum_Jugendmedienschutz/Abstracts_DE/WS_10_Abstract_d.pdf) [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

Mampel, Thomas (2014). *Online-Beratung versus Face-to-Face-Beratung*. Berlin: Deutscher Jugendhilfepreis. URL: <http://www.jugendhilfe-bewegt-berlin.de/startseite/aktuelles-detailansicht/article/online-beratung-versus-face-to-face-beratung.html> [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Tschöke, Michael (2017). *Medizin Lexikon zum Medmachen*. URL: [http://flexikon.doccheck.com/de/Nucleus\\_accumbens](http://flexikon.doccheck.com/de/Nucleus_accumbens) [Zugriffsdatum: 2.5.2017].

Nguyen, The-Son (2017). *PC Games Online*. URL: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Guinness-Weltrekorde-rund-um-Games-GTA-WoW-Assassins-Creed-und-echte-Verbrechen-748453/3/> [Zugriffsdatum: 16.5.2017].

Niedersachsen a (Hg.) (2017). *Medienkonzept in Niedersachsen – Ziellinie 2020*. URL: <http://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/landeskonzert/> [Zugriffsdatum: 20.6.2017].

Niedersachsen b (Hg.) (2017). *Schulische Bildung*. URL: <http://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/schulische-bildung/> [Zugriffsdatum: 20.6.2017].

Niedersachsen (2016). Medienkonzept in Niedersachsen Ziellinie 2020. URL: [http://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept\\_Medienkompetenz\\_Niedersachsen\\_2016\\_06\\_24\\_.pdf](http://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept_Medienkompetenz_Niedersachsen_2016_06_24_.pdf) [Zugriffsdatum: 20.6.2017].

NLM (Hg.) (2017). Aktion Sicheres Internet. Info-Veranstaltung „Digital spielen – Online-Spiele und virtuelle Welten“. URL: <http://www.nlm.de/computer-spiele.html> [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

Nonnenmacher (2016). Dopamin. URL: [http://symptomat.de/Impulskontrolle#Was\\_kennzeichnet\\_eine\\_Impulskontrolle](http://symptomat.de/Impulskontrolle#Was_kennzeichnet_eine_Impulskontrolle) [Zugriffsdatum: 24.6.2017].

Nonnenmacher a (2017). Mesolimbisches System URL: [http://symptomat.de/Mesolimbisches\\_System](http://symptomat.de/Mesolimbisches_System) [Zugriffsdatum: 13.4.2017].

Nonnenmacher b (2017). Nucleus accumbens. URL: [http://symptomat.de/Nucleus\\_accumbens](http://symptomat.de/Nucleus_accumbens) [Zugriffsdatum: 13.4.2017].

NRW a (Hg.) (2017). Spieleratgeber Nordrhein Westfalen. Wieso Weshalb Warum. NRW: Fachbereich Jugendkultur. URL: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/Wieso-Weshalb-Warum.8.de.1.html> [Zugriffsdatum: 19.6.2017].

NRW b (Hg.) (2017). Spieleratgeber Nordrhein Westfalen. Medienwirkung. Jugendmedienkultur. URL: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/Medienwirkung.1909.de.1.html>

NRW c (Hg.) (2017). 10 Tipps für die Familie. URL: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/10-Tipps-Familie.4592.de.1.html> [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

Online-Spiele 4 Me (Hg.) (2016). Entwicklung des MMOG. URL: <http://www.online-spiele.me/die-entwicklung-des-mmog> [Zugriffsdatum: 14.5.2017].

Übersicht über die verschiedenen Formen der Internet- und Computersucht. In: *Kindes- und Jugendpsychiatrie* (2010), S. 108-118. URL: [http://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB\\_108.pdf](http://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB_108.pdf) [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Rosenkranz, Lena (Hg.) (2017). *Exzessive Nutzung von Onlinespielen im Jugendalter*. Wiesbaden: VS Springer. ISBN 978-3-658-15360-1.

„SafeZone.ch“ a (2017). *SafeZone.ch in Zahlen 2016*. URL: Onlineberatung zu Suchtfragen. Bern: Infodrog. URL: [https://www.safezone.ch/files/safezone/content/news/safezone1+2\\_17\\_de.pdf](https://www.safezone.ch/files/safezone/content/news/safezone1+2_17_de.pdf) [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

„SafeZone.ch“ b (2017). *Anmelden*. Bern: Infodrog. URL: <https://beratung.safezone.ch/views/sitzung/anmelden.html> [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

„SafeZone.ch“ c (2017). *Onlinesucht*. Bern: Infodrog. URL: <https://www.safezone.ch/online-sucht.html> [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

„SafeZone“ (2015). *Realisierungsplan Pilotprojekt 2015-2016 Safe Zone*. Bern: Infodrog. URL: [http://www.infodrog.ch/tl\\_files/templates/InfoDrog/user\\_upload/e-suchtportal/Realisierungsplan\\_Safe-Zone\\_2015-2016\\_Mai2015.pdf](http://www.infodrog.ch/tl_files/templates/InfoDrog/user_upload/e-suchtportal/Realisierungsplan_Safe-Zone_2015-2016_Mai2015.pdf) [Zugriffsdatum: 21.6.2017].

Schmidt, Jan/Dreyer, Stephan/Lampert, Claudia (2008). *Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“*. Arbeitspapier (19). Hans-Bredow-Institut für Medienforschung. URL: <http://epub.sub.uni-hamburg.de/epub/volltexte/2010/5041/pdf/19Online-spiele.pdf> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Übersicht über die verschiedenen Formen der Internet- und Computersucht. In: *Kindes- und Jugendpsychiatrie* (2010), S. 108-118. URL: <http://www.schoen-kliniken.de/ptp/medizin/psyche/persoenslichkeitsstoerung/computer-sucht/selbsttest/> [Zugriffsdatum: 19.6.2017].

Übersicht über die verschiedenen Formen der Internet- und Computersucht. In: *Kindes- und Jugendpsychiatrie* (2010), S. 108-118. URL: <http://www.schoen-kliniken.de/ptp/medizin/psyche/persoenslichkeitsstoerung/computer-sucht/selbsttest/> [Zugriffsdatum: 19.6.2017].

Ü] a|• &@^!æ } \* ÁÁÇ ÈÈÙ^|à•c•Á>|ÁÔ[ { ] ~ c!•] a|!ÉWÜŠÁ <http://www.spielsucht-beratung.ch/computerspielsucht/selbsttest-fuer-computerspieler>

Ü] a|• &@^!æ } \* ÁÁÇ ÈÈÙ^|à•c•Á>|ÁÔ[ { ] ~ c!•] a|!ÉWÜŠÁ <http://www.spielsucht-beratung.ch/computerspielsucht/test> [Zugriffsdatum: 19.6.2017].

Spielsuchtberatung c (o.J.). Kontakt. URL: <http://www.spielsucht-beratung.ch/computerspielsucht/kontakt> [Zugriffsdatum: 23.6.2017].

Ü] a|• &@^!æ } \* ÁÁÇ ÈÈÙ^|à•c•Á>|ÁÔ[ { ] ~ c!•] a|!ÉWÜŠÁ Reinhardt.

Steam a (2017). Willkommen bei Steam. URL: <http://store.steampowered.com/about/> [Zugriffsdatum: 25.6.2017].

Steam b (2017). Counter-Strike Complete. URL: <http://store.steampowered.com/bundle/236/> [Zugriffsdatum: 5.5.2017].

SteamSpy (2017). Counter-Strike. URL: <https://steamspy.com/search.php?s=counter-strike> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Sucht Schweiz a (o.J.). Substanz und Sucht. Was ist eine Droge? URL: <http://www.suchtschweiz.ch/infos-und-fakten/substanzen-und-sucht/> [Zugriffsdatum: 24.4.2017].

Sucht Schweiz b (o.J.). Folgen. <http://www.suchtschweiz.ch/infos-und-fakten/onlinesucht/folgen/> [Zugriffsdatum: 24.4.2017].

Swiss SMP a (o.J.). Gaming und E-Sport. Infos. URL: <https://swissmp.ch/infos/> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Swiss SMP b (o.J.). Gaming und E-Sport. Foren. URL: <https://swissmp.ch/> [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

cÁ] a|• &@^!æ } \* ÁÁÇ ÈÈÙ^|à•c•Á>|ÁÔ[ { ] ~ c!•] a|!ÉWÜŠÁ { ^}[ [ \* aÁ] aÁ[ • [ [ \* aÁ] } Á c! ^ c@ } \* a ^ aŠ } \* a! &@Á c• É

... (unintelligible text) ...

VP 4) ... (unintelligible text) ... <http://spielraum.web.th-koeln.de/warum-faszinieren-games/> [Zugriffsdatum: 3.3.2017].

Trautner, Pit (2012). Die 84 wohl besten Shooter mit Taktik-Elementen bis heute – Welche ... (unintelligible text) ... URL: <http://www.pcgameshardware.de/Battlefield-3-Spiel-18708/Specials/Taktik-Shooter-PC-Bestliste-874951/> [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

Uni Freiburg (o.J.). Operantes- / instrumentelles Konditionieren (Lernen am Erfolg). URL: [http://www.medpsych.uni-freiburg.de/OL/body\\_operantes\\_konditionieren.html](http://www.medpsych.uni-freiburg.de/OL/body_operantes_konditionieren.html) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

USK (Hg.) (o.J.). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. URL: <http://www.usk.de/die-usk/ueberuns/> [Zugriffsdatum: 19.6.2017].

X [ ... (unintelligible text) ... ] Dissertation zur Er- ... (unintelligible text) ... URL: <http://hss.ulb.uni-bonn.de/2008/1558/1558.pdf> [Zugriffsdatum: 4.3.2017].

Y ... (unintelligible text) ... D JAMES. Ju- ... (unintelligible text) ... Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Üc ... (unintelligible text) ... URL: [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2016/Ergebnisbericht\\_JAMES\\_2016.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2016/Ergebnisbericht_JAMES_2016.pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Wanke, Klaus (1985). Normal – ... (unintelligible text) ... In: Deutsche ... (unintelligible text) ... Hoheneck. S. 11-23.

Y ... (unintelligible text) ... (2017) ... (unintelligible text) ... URL: <http://www.medizininfo.de/sucht/sucht/abhaengigkeit.shtml> [Zugriffsdatum: 15.5.2017].

Y ^ @ ^ | R > | \* ^ } A A C F I D A ^ a a Q | E V a e @ } \* a ^ Q | ! { a e } ^ } A a ^ | S | a e \ @ a } E U { ] e me,  
Therapien und Vorbeugemassnahmen. URL: <http://www.medizininfo.de/sucht/ursachen/dopamin.shtml>  
[Zugriffsdatum: 15.5.2017].

Wiesbeck, Gerhard (2011). Der neue Suchtbegriff nach DSM-5. Be a ^ c } \* A > | A a A U | a e a E D I A E  
O a e a e } \* A a ^ | A U [ @ | a { ~ \* - und Therapieforschung der Schweiz. 18. November 2011, Technopark  
Z > | a e A U S A [www.atf-schweiz.ch/file/download/26/Wiesbeck\\_DSM-5.pdf](http://www.atf-schweiz.ch/file/download/26/Wiesbeck_DSM-5.pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].

Wikipedia a (2017). Mehrspieler. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Mehrspieler> [Zugriffsdatum:  
15.6.2017].

Wikipedia (2014). Psychotizismus. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Psychotizismus> [Zugriffs-  
datum: 28.6.2017].

Wikipedia b (2017). Counter-Strike: Global Offensive. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Counter-  
Strike: Global Offensive](https://de.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive) [Zugriffsdatum: 16.6.2017].

World Health Organisation WHO (Hg.) (2017). Management of substance abuse. Dependence  
syndrome. URL: [http://www.who.int/substance\\_abuse/terminology/definition1/en/](http://www.who.int/substance_abuse/terminology/definition1/en/) [Zugriffsdatum:  
15.6.2017].

WoW Wiki (2016). World of Warcraft. URL: [http://de.wow.wikia.com/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://de.wow.wikia.com/wiki/World_of_Warcraft) [Zu-  
griffsdatum: 16.6.2017].

Y 4 | h a \* E S | a e • A C E E U D O E a | a e c A O i ~ ] ] ^ } • ^ & q c @ | a e a A a A O [ { ] ~ c i • ] a | ~ & c A Q I P a e a d A  
R > | \* ^ } E D | a e ^ | - O > } & @ | E V a e U & @ E A a e @ e A P \* E E X ^ | [ ! e n i n v i r t u e l l e n W e l t e n . C o m p u t e r s p i e l s u c h t i m  
U ] a e } ~ } \* • ^ | a A [ ] A U ^ & q c @ | a e a A } a A U e a a e [ \* a E O 4 c a \* ^ } K a e a ^ } @ ^ & A B U ~ ] ! ^ & c A U E H G 150.

Y 4 | h a \* E S | a e • A C E F I D O [ { ] ~ c i • ] a | ~ } a A Q c i } ^ • & c A a A ^ | A C U ] e e D O a [ | • : ^ } : K U @ } [ E  
m e n o l o g i e – D i a g n o s t i k – t h e r a p e u t i s c h e I m p l i k a t i o n e n . I n : G r i m m e r , B e r n h a r d / S a m m e t , I s a / D a m m a n n ,  
O ^ | c e a A P \* E E U ^ & q c @ | a e a A a A ^ | A U ] e a a [ | • : ^ } : E O } c a | ~ } \* a e ~ a e ^ } E U c i ~ } \* ^ } E O ^ @ a E  
l u n g s f o r m e n . S t u t t g a r t : K o h l h a m m e r . S . 9 2 - 1 0 2 .



Yee, Nick (2007). Motivations of Play in Online Games. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computern. S. 41-56.

Yee, Nick (2007). Motivations of Play in Online Games. URL: [http://www.nick-yee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nick-yee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf) [Zugriffsdatum: 15.6.2017].