

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	8
<b>Einleitung</b>	10
<b>1 Vorspann – eine Geschichte der Video- und Computerspiele: von <i>Tennis for two</i> bis <i>Call of Duty</i>, <i>World of Warcraft</i>, <i>League of Legends</i> und Co.</b>	17
1.1 Urgesteine, Meilensteine, Wegbereiter	18
1.2 Von Computerspiellandschaften und Genreinteilungen – Versuch eines Überblicks	23
1.2.1 Actionspiele: reagieren	26
1.2.2 Abenteuer- und Rollenspiele: entscheiden	26
1.2.3 Strategiespiele: planen	27
<b>2 Computerspielen zwischen Euphorie, Normalisierung und Pathologisierung</b>	29
2.1 Zur gesellschaftlichen Relevanz von Computerspielen und ihrer utopischen Betrachtung	30
2.1.1 Computerspielen als Massenphänomen, Kulturgut und Wirtschaftsfaktor	30
2.1.2 Verbreitung und Art der Computerspielnutzung in Deutschland	32
2.1.3 Durch die rosarote Brille? Forschungsperspektiven der Geistes- und Sozialwissenschaften auf Computerspiele	35
2.2 Zum Phänomen der Computerspielabhängigkeit	37
2.2.1 Zum Begriff der Computerspielabhängigkeit in medizinisch-psychologischer Forschung	37
2.2.2 Verbreitung, Ursachen und Charakteristika des Phänomens Computerspielabhängigkeit: Stand der Forschung	42
2.2.3 Zur Dominanz medizinisch-psychologischer Deutungen von Computerspielabhängigkeit	51

<b>3</b>	<b>Anknüpfungspunkte in game studies und sozialwissenschaftlicher Suchtforschung für die Erforschung von Computerspielabhängigkeit</b>	54
3.1	Beredtes Schweigen: Beiträge der game studies zum Verständnis des Phänomens Computerspielabhängigkeit	55
3.2	Eine vergessene Tradition: Anknüpfungspunkte sozialwissenschaftlicher Suchtforschung für die Analyse des Phänomens Computerspielabhängigkeit	63
<b>4</b>	<b>Ergebnissicherung, Standortbestimmung und Forschungsfragen</b>	69
4.1	Synthese und Positionierung	69
4.2	Fragestellungen der Arbeit	73
<b>5</b>	<b>Methodologie und Methoden</b>	75
5.1	Zugang zum Feld und Sampling	76
5.1.1	Rekrutierung von Interviewteilnehmern und Interviewteilnehmerinnen	77
5.1.2	Zur Fallauswahl	85
5.2	Erhebung	89
5.2.1	Biografie- und Prozessorientierung: zur Wahl des narrativen Interviews, seiner Anwendung und Widerständen im Feld	90
5.2.2	Revisited: Folgeinterviews in ausgewählten Fällen	101
5.3	Auswertung	104
5.3.1	Überlegungen zur Wahl und Kombination von Objektiver Hermeneutik und Grounded Theory	104
5.3.2	Praktisches Vorgehen: der Weg zur gegenstandsbezogenen Theorie	110
5.4	Forschungsethik: zum Umgang mit Daten- und Vertrauensschutz sowie zur Verantwortung gegenüber den Beforschten	116
<b>6</b>	<b>Computerspielabhängigkeit als unwahrscheinlicher Weg</b>	121
6.1	Ein erstes Fallbeispiel: Sandra – „für mich äh ähm .. <u>gibt es da halt auch wirklich einen Freundeskreis</u> “	124
6.2	Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis: ein Karriere- bzw. Prozessmodell	153
6.2.1	Prädisponierende Bedingungen und situationelle Einflussfaktoren	156
6.2.2	Prozessfaktoren und Verstetigungsmechanismen	159
6.2.3	Schutzfaktoren sowie Abbruchchancen	217

6.3	Zur Funktionalität abhängigen Computerspielens im biografischen Kontext	235
6.3.1	Typus I: (Sehn-)Sucht nach Anerkennung	237
6.3.2	Typus II: (Sehn-)Sucht nach Zugehörigkeit	281
6.3.3	Typus III: (Sehn-)Sucht nach Autonomie	317
6.3.4	Übergreifende Bemerkungen zur Typologie	352
<b>7</b>	<b>Game Over – abhängiges Computerspielen als Versuch der Lebensbewältigung</b>	<b>356</b>
	<b>Literatur</b>	<b>372</b>
	<b>Anlagen</b>	<b>393</b>
	Hinweise zur Transkription	393
	Fallübersicht	394