

Inhaltsverzeichnis

1	Öffentliche Meinung über Computerspiele	1
	<i>Tobias C. Breiner</i>	
1.1	Euphorie über Computerspiele	2
1.2	Vorwürfe in Bezug auf Computerspiele	3
1.3	Meinungsunterschiede in Bezug auf Computerspiele	5
	Literatur	6
2	Aggressionsmodelle	9
	<i>Tobias C. Breiner</i>	
2.1	Arten der Aggression	10
2.2	Triebmodelle zur Entstehung von Aggressionen	11
2.3	Frustrationsmodelle zur Entstehung von Aggressionen	14
2.4	Lernmodelle zur Entstehung von Aggressionen	15
2.5	Generelle Modelle zur Entstehung von Aggressionen	18
2.6	Sozialmodelle zur Entstehung von Aggressionen	19
	Literatur	21
3	Physische Aggressionsursachen	23
	<i>Tobias C. Breiner</i>	
3.1	Hirnanatomische Aspekte der Aggression	24
3.2	Hormonelle Aspekte der Aggression	27
3.2.1	Testosteron	27
3.2.2	Cortisol	30
3.2.3	Dehydroepiandrosteron	32
3.2.4	Prolaktin	33
3.3	Genetische und neurochemische Aspekte der Aggression	34
	Literatur	37
4	Computerspiele und Aggressionen	41
	<i>Tobias C. Breiner</i>	
4.1	Erste Studien ab 1984	42
4.2	Anderson-Paradigma	47
4.3	Metastudien ab 2003	48
4.4	Paradigmenwechsel bei Studien ab 2008	50
4.5	Empirische Argumente	52
4.6	Fazit: Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele	55
	Literatur	57
5	Computerspiele und Schulamokläufe	61
	<i>Tobias C. Breiner</i>	
5.1	Schulamokläufer und ihre Beziehung zu Ego-Shootern	62
5.2	Definitionen des Schulamoklaufs	73
5.3	Berichterstattung bei Schulamokläufen	74
5.4	Schulamokläufe statistisch gesehen	80

5.5	Schulamokläufe der prädigitalen Zeit	81
5.6	Ursachenanalyse der Schulamokläufe	82
5.6.1	Geschlechtsaspekte	83
5.6.2	Altersaspekte	85
5.6.3	Ansteckungsaspekte	85
5.6.4	Demütigungsaspekte	87
5.6.5	Bildungsaspekte	90
5.6.6	Charakteraspekte	93
5.6.7	Demografische Aspekte	94
5.7	Politische und didaktische Implikationen	95
5.8	Fazit: Die wahren Ursachen	98
	Literatur	99
6	Computerspielsucht – eine Einführung	107
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
6.1	Computerspielsucht als Extremform	108
6.2	Verbreitung von Computerspielen	109
6.3	Computerspiele als Suchtmittel	109
6.3.1	Studien zur Computerspielsucht	110
6.3.2	Diagnosekriterien im Diagnostischen und statistischen Leitfaden psychischer Störungen (DSM)	112
6.4	Dysfunktionale Kognitionen	118
6.4.1	Vorstellungen über den Belohnungswert	118
6.4.2	Starre Verhaltensmuster in Bezug auf das Spielverhalten	118
6.4.3	Abhängigkeit des Selbstwertgefühls vom Spielen	119
6.4.4	Erlangen von gesellschaftlicher Anerkennung durch das Spielen	121
6.5	Abgrenzung von anderen Konstrukten	122
	Literatur	123
7	Computerspielsucht und Persönlichkeitsmerkmale	129
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
7.1	Das Fünf-Faktoren-Modell und Computerspielsucht	130
7.1.1	Neurotizismus	130
7.1.2	Offenheit gegenüber neuen Erfahrungen	131
7.1.3	Extraversion	132
7.1.4	Verträglichkeit	132
7.1.5	Gewissenhaftigkeit	133
7.2	Geschlechtsunterschiede	133
7.3	Intoleranz gegenüber Unsicherheit	133
7.4	Impulsivität	134
7.4.1	Discounting	135
7.4.2	Sensationslust	135
7.4.3	Selbstregulation	135
7.4.4	Aufmerksamkeitsprobleme	136
7.5	Sozialkompetenz	137
	Literatur	137

8	Neuronale Veränderungen bei Computerspielsucht	141
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
8.1	Das dopaminerge System	142
8.2	Striatum	143
8.3	Insula	143
8.4	Resting-State-Befunde	143
8.5	Funktionale Konnektivität	143
8.6	Graue Substanz	144
8.7	Weißer Substanz	144
8.8	Reaktivität auf Spielreize	145
8.9	Mechanismen der Verhaltensinhibition	145
8.10	Abstumpfung bei Gewaltspielen	146
	Literatur	146
9	Therapie und Interventionen	151
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
9.1	Generelle Informationen für Eltern	152
9.2	Kognitiv-behaviorale Therapie	152
9.3	Motivational Interviewing	152
9.4	Pharmakologische Interventionen	153
9.5	Selbsthilfeforen	153
	Literatur	154
	Serviceteil	
	Personenverzeichnis	159
	Sachverzeichnis	161