

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	9
Tabellenverzeichnis	11
Zusammenfassung	13
1 Einleitung	15
2 Theoretischer Hintergrund	19
2.1 Computerspiele in Deutschland	19
2.1.1 Begriffsverständnis Computerspiele	19
2.1.2 Verbreitung.....	20
2.1.3 Nutzungszeiten und Nutzungspräferenzen.....	21
2.2 Computerspielgenres.....	25
2.2.1 Möglichkeiten und Schwierigkeiten der Einteilung von Computerspielen	25
2.2.2 Das Genre MMORPG	31
2.3 Nutzungsmotive der Computerspielnutzung.....	34
2.3.1 Die „mood management“-Theorie.....	34
2.3.2 Der „uses and gratifications“-Ansatz	35
2.3.3 Handlungstheoretisches Rahmenmodell medialer Handlung	38
2.3.4 Zusammenfassung der Nutzungsmotive von Computergames.....	42
2.3.5 Die Faszination des Genres MMORPG	43
2.3.6 Fazit.....	45
2.4 Überblick zu aktuellen Forschungsbefunden.....	46
2.4.1 Computerspielabhängigkeit in Deutschland.....	46
2.4.1.1 Nosologie	47
2.4.1.2 Diagnostik	48
2.4.1.2.1 Diagnostische Kriterien	49
2.4.1.2.2 Diagnostische Instrumente.....	57
2.4.1.3 Prävalenz.....	58

2.4.1.4	Ursachenforschung.....	60
2.4.1.4.1	Personenbezogene Faktoren	60
2.4.1.4.2	Faktoren des sozialen Umfeldes.....	65
2.4.1.4.3	Spielimmanente Faktoren.....	66
2.4.1.5	Fazit.....	74
3	Spielstrukturelle Merkmalsanalyse immanenten Abhangigkeitspotenzials.....	77
3.1	Voruberlegungen	77
3.1.1	Fragestellung	77
3.1.2	Zielsetzung.....	78
3.1.3	Methodische Vorgehensweise	79
3.1.3.1	Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring.....	79
3.1.3.2	Gutekriterien.....	81
3.1.4	Stichprobe	81
3.2	Durchführung	83
3.2.1	Entwicklung eines Kategoriensystems anhand des MMORPGs <i>Metin2</i>	83
3.2.1.1	Datenerhebung.....	83
3.2.1.2	Entstehung eines ersten Systems durch die Analyse des MMORPGs <i>Metin2</i>	85
3.2.1.3	Qualitative Inhaltsanalyse der Beobachtungsprotokolle	86
3.2.2	Verifikation am MMORPG <i>World of Warcraft</i>	90
3.3	Das Kategoriensystem	95
3.4	Interkoderreliabilitat.....	96
3.5	Die Ergebnisse	97
3.5.1	Das Belohnungssystem	98
3.5.2	Das soziale System.....	102
3.5.3	Das Handelssystem	103
3.5.4	Die Spielwelt.....	103
3.5.5	Das Bezahlsystem	105
3.6	Diskussion	106
3.7	Hypothesenformulierung	110

3.7.1	Hypothesen zum Belohnungssystem	110
3.7.2	Hypothesen zum sozialen System	110
3.7.3	Hypothesen zur Spielwelt	111
3.7.4	Hypothesen zum Bezahlsystem	111
3.7.5	Hypothesen zum Abhängigkeitspotenzial von MMORPGs insgesamt	111
3.8	Ausblick	112
4	Implikationen für den Jugendmedienschutz	115
5	Fazit	121
6	Literaturverzeichnis.....	123
7	Anhang.....	139
7.1	Beschreibung der Genres der USK	139
7.2	Leitfaden zum Schreiben der Beobachtungsprotokolle	143
7.3	Ergebnisse der spielstrukturellen Merkmalsanalyse von <i>Metin2</i> und <i>World of Warcraft</i>	146
7.4	Begutachtung zum Spiel <i>Metin2</i>	163
7.5	Begutachtung zum Spiel <i>World of Warcraft</i>	196
7.6	Fachspezifische Anlage zum Begutachtungsinstrument	233