

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT.....	7
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS.....	13
1 EINFÜHRUNG.....	15
2 PHÄNOMEN: MMORPGS – MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLEPLAYING GAMES.....	19
2.1 Beschreibung von MMORPGs.....	19
2.2 Geschichte.....	24
2.3 Zukunftsperspektive	26
2.4 Zielgruppe und Spieldauer.....	29
2.5 Faszinationskraft.....	31
2.5.1 Motivationspsychologisches Grundmodell.....	31
2.5.2 Die vier Funktionskreise.....	32
2.5.2.1 Die sensumotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis).....	33
2.5.2.2 Die Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis)....	34
2.5.2.3 Die Regelkompetenz (syntaktischer Funktionskreis).....	35
2.5.2.4 Der Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis).....	36
2.5.3 Macht, Herrschaft und Kontrolle.....	36
2.5.4 Regelkreis der strukturellen Koppelung.....	39
2.5.5 Faszinationskraft der MMORPGs	40

3 RISIKEN.....	43
3.1 Sucht.....	43
3.1.1 Stoffungebundene Süchte.....	46
3.1.2 Computerspielsucht.....	47
3.1.3 Internetsucht.....	48
3.1.4 MMORPGs und Sucht.....	52
3.1.4.1 Suchtpotential von MMORPGs.....	52
3.1.4.2 Suchtkriterien, die MMORPGs erfüllen	54
3.2 Aggressives Verhalten.....	57
3.3 Soziale Folgen.....	59
3.3.1 Minderung der Kontaktfähigkeit.....	59
3.3.2 Minderung der Konfliktfähigkeit.....	60
3.3.3 Vereinsamung.....	61
3.4 Realitätsverlust.....	62
3.5 Physische Folgen.....	63
3.6 Goldfarmen.....	64
4 CHANCEN.....	67
4.1 Förderung kognitiver Fähigkeiten.....	67
4.1.1 Vernetztes Denken.....	67
4.1.2 Reaktionsvermögen.....	67
4.1.3 Induktive Fähigkeiten.....	68
4.1.4 Koordination.....	68
4.1.5 Aufmerksamkeit.....	69
4.1.6 Räumliche Vorstellungskraft.....	69

4.2 Förderung der persönlichen Entwicklung.....	70
4.2.1 Geduld.....	70
4.2.2 Flexibilität.....	70
4.2.3 Flow-Erlebnis.....	70
4.2.4 Ausleben von Phantasien.....	71
4.2.5 Geschlechtsspezifische Identitätsentwicklung.....	72
4.2.6 Aufbau von Selbstvertrauen.....	73
4.3 Förderung der sozialen Interaktion.....	74
4.3.1 Erlernen von Sozialkompetenz.....	74
4.3.2 Förderung der Kontaktfähigkeit.....	74
4.3.3 Erlernen von Führungseigenschaften.....	75
4.3.4 Wettbewerb als Chance.....	76
5 HERAUSFORDERUNG AN DIE SOZIALE ARBEIT.....	77
5.1 Primärprävention durch Förderung von Kompetenzen.....	77
5.1.1 Lebenskompetenzförderung.....	78
5.1.1.1 Lebenskompetenzen als Suchtprävention.....	79
5.1.1.2 Projekt „Spielzeugfreier Kindergarten“	80
5.1.2 Medienkompetenz durch Medienpädagogik.....	82
5.1.2.1 Begriffsbestimmung.....	83
5.1.2.2 Vermittlung von Medienkompetenz.....	84
5.1.2.3 Lernort Familie.....	85
5.2 Sekundärprävention durch Alternativangebote.....	87
5.2.1 Erlebnispädagogik und ihre Ziele.....	88
5.2.1.1 Als Persönlichkeit wachsen.....	89
5.2.1.2 Soziale Kompetenzen erweitern.....	90
5.2.1.3 Planen lernen.....	91

5.2.1.4	Naturerfahrung.....	92
5.2.1.5	Zusammenfassung und Ausblick.....	92
5.2.2	Alternative Freizeitangebote.....	93
5.2.2.1	Jugendzentren.....	94
5.2.2.2	Gemeinschaftssport.....	95
5.2.2.3	Liferollenspiele.....	96
5.3	Tertiärprävention durch Suchthilfeeinrichtungen.....	98
5.3.1	Beratungsangebote.....	98
5.3.1.1	Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit.....	99
5.3.1.2	Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige (HSO).....	101
5.3.2	Fachkliniken für Computerspielsüchtige.....	102
6	AUSBLICK.....	107
	GLOSSAR.....	113
	QUELLENVERZEICHNIS.....	117
	AUTOR.....	124