

Inhalt

Vorwort der Herausgeber	7
Einleitung	15
Thomas Graf Trendsetter Onlinegames – zwischen Spielmarkt und Spielsucht	21
Michael Grunewald Ausflüge in virtuelle Welten – eine Darstellung der Internet-Spielwelten von »Second Life«, »World of Warcraft« und »Counter-Strike«	44
Angelika Beranek, Uta Cramer-Düncher und Stefan Baier Das Online-Rollenspiel »World of Warcraft« aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler	68
Antje Hornung und Helmut Lukesch Die unheimlichen Miterzieher – Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche	87
Hinderk M. Emrich Internet- und Computerspielabhängigkeit: Kulturwissenschaftliche Anmerkungen und zwei Kasuistiken	114

Stefanie Lampen-Imkamp und Bert Theodor te Wildt Phänomenologie, Diagnostik und Therapie der Internet- und Computerspielabhängigkeit	120
Klaus Wölfling Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht	132
Die Autorinnen und Autoren	151