

# Inhaltsverzeichnis

---

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

5.5	<b>Schulamokläufe der prädigitalen Zeit</b> .....	81
5.6	<b>Ursachenanalyse der Schulamokläufe</b> .....	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	<b>Politische und didaktische Implikationen</b> .....	95
5.8	<b>Fazit: Die wahren Ursachen</b> .....	98
	<b>Literatur</b> .....	99
6	<b>Computerspielsucht – eine Einführung</b> .....	107
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
6.1	<b>Computerspielsucht als Extremform</b> .....	108
6.2	<b>Verbreitung von Computerspielen</b> .....	109
6.3	<b>Computerspiele als Suchtmittel</b> .....	109
6.3.1	Studien zur Computerspielsucht .....	110
6.3.2	Diagnosekriterien im Diagnostischen und statistischen Leitfaden psychischer Störungen (DSM) .....	112
6.4	<b>Dysfunktionale Kognitionen</b> .....	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	<b>Abgrenzung von anderen Konstrukten</b> .....	122
	<b>Literatur</b> .....	123
7	<b>Computerspielsucht und Persönlichkeitsmerkmale</b> .....	129
	<i>Luca D. Kolibius</i>	
7.1	<b>Das Fünf-Faktoren-Modell und Computerspielsucht</b> .....	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	<b>Geschlechtsunterschiede</b> .....	133
7.3	<b>Intoleranz gegenüber Unsicherheit</b> .....	133
7.4	<b>Impulsivität</b> .....	134
7.4.1	Discounting .....	135
7.4.2	Sensationslust .....	135
7.4.3	Selbstregulation .....	135
7.4.4	Aufmerksamkeitsprobleme .....	136
7.5	<b>Sozialkompetenz</b> .....	137
	<b>Literatur</b> .....	137

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