

Jürgen Hardt/Uta Cramer-Düncher/
Matthias Ochs (Hg.)

Verloren in virtuellen Welten

Computerspielsucht im Spannungsfeld
von Psychotherapie und Pädagogik

Mit 11 Abbildungen und 8 Tabellen



Vandenhoeck & Ruprecht

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 Computerspielabhängigkeit120
Klaus Wölfling Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht132
Die Autorinnen und Autoren151