

# Inhalt

Clemens Bohrer, Bernadette Schwarz-Boenneke <b>Einleitung</b>	7
Manfred E. Beutel, Julia Hoch, Kai Müller, Anke Quack und Klaus Wölfling <b>Computerspiel und Internetnutzung</b> Problematisches und süchtiges Verhalten: Diagnostik, Ursachen und Verbreitung	17
Winfred Kaminski <b>Spielerischer Ernst oder ernste Gefahr?</b> Funktionen und Dysfunktionen digitaler Spiele	29
Olaf Zimmermann <b>Kunst hat ein gewisses Suchtpotenzial</b>	39
Klaus Müller <b>Von Parmenides zu Ovid</b> oder: Der Zauber der Virtualität	43
Thomas Fuchs <b>Der Schein des Anderen</b> Zur Phänomenologie virtueller Realitäten	59
Mike Sandbothe <b>Computerspielsucht und Suchtkultur</b>	75

## **Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel**

Alexander Gröschner

### **Suchtkultur versus Lernkultur?**

Pragmatistische Überlegungen zu den Risiken und Chancen von  
Computerspielen im Kindes- und Jugendalter

83

Klaus Wölfling, Kai W. Müller und Manfred E. Beutel

### **Computerspiel- und Onlinesucht**

Psychotherapeutische Erfahrungen aus der Ambulanz für Spielsucht

103

## **Autoren und Herausgeber**

109