

# Computerspiele- Wie gefährlich sind Computerspiele wirklich?



Verfasser: Teresa Treppner

Klasse: 13/3

Fach: Psychologie

Abgabetermin: 07.01.2015

Wirtschaftsgymnasium

Tauberbischofsheim

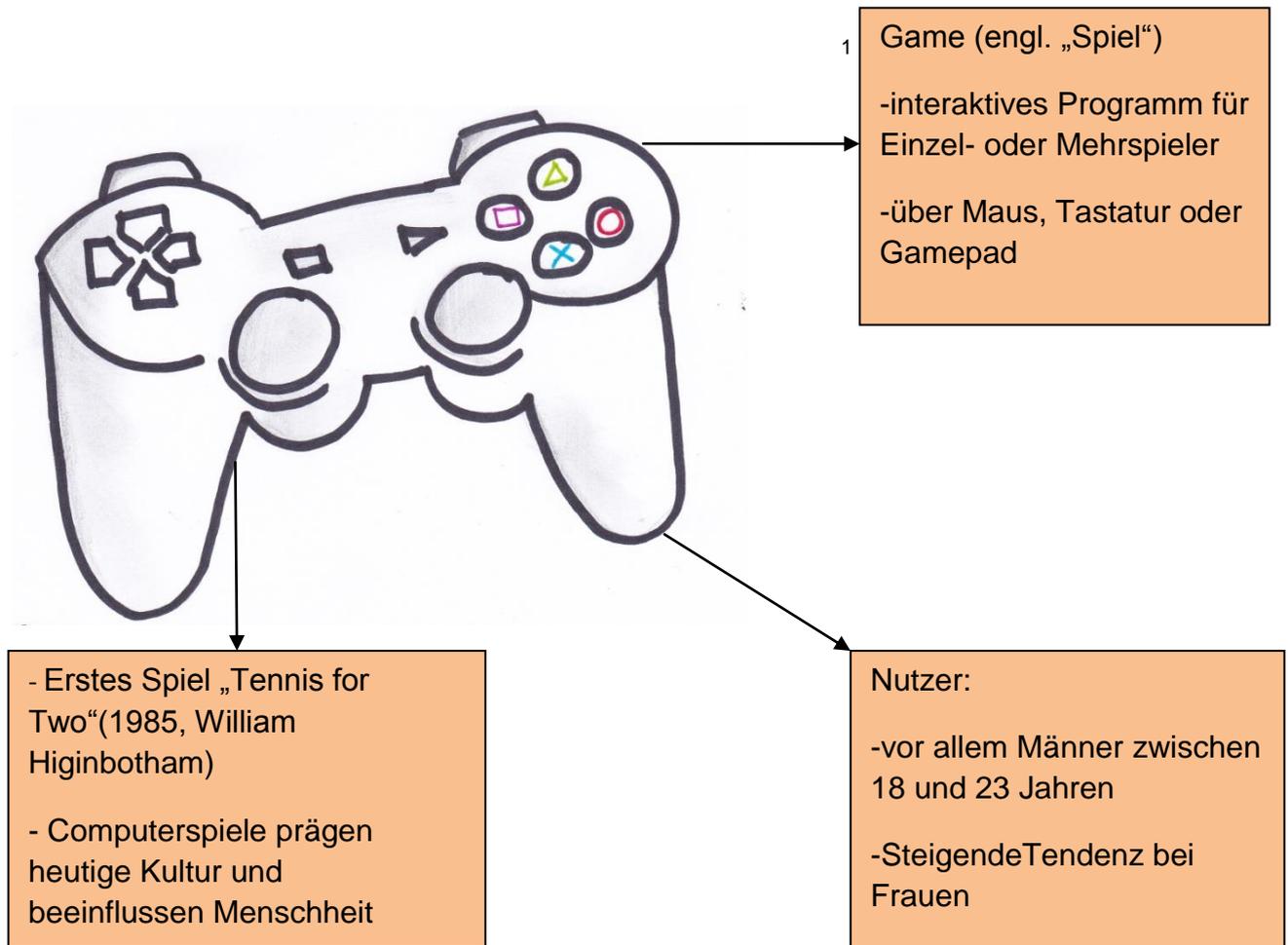
## Inhaltsverzeichnis

## Seiten

1. Definitionen	
1.1 Was sind Computerspiele?.....	3
1.2 Verschiedene Arten von Computerspielen.....	4
1.3 LAN- Partys.....	5
1.4 Online-Community.....	5
1.5 Motorischer Cortex („Motorcortex“).....	6
1.6 Sucht.....	6
2. Gründe für das Spielen von Computerspielen	
2.1 Unterhaltungsmöglichkeit.....	7
2.2 Macht- und Kontrollverlangen.....	7
2.3 Anerkennung.....	8
2.4 Identifikationsfindung.....	9
3. Positive Auswirkungen	
3.1 Reaktionsvermögen und Daumenpräsenz.....	10
3.2 Dimensionsdenken und Kreativität.....	11
3.3 Zivilcourage.....	11
3.4 Auseinandersetzung mit Geschichte und Kultur.....	12
3.5 Verantwortungsbewusstsein.....	13
4. Negative Auswirkungen	
4.1 Körperliche Folgen.....	14
4.2 Soziale Folgen.....	15-19
4.3 Leistungsabfall.....	19
4.4 Desensibilisierung hinsichtlich Gewalt.....	20
4.5 Niedrige Frustrationsschwelle.....	21
4.6 Sucht	
4.6.1 Entwicklung/ Symptome.....	22
4.6.2 Folgen.....	22-23
4.6.3 Gegenmaßnahmen.....	23
5. Quellenverzeichnis.....	24-25
6. Selbständigkeitserklärung .....	26

# 1. Definitionen

## 1.1 Was sind Computerspiele?



2

<sup>1</sup> [www.uni-protokolle.de/Lexikon/Computerspiele.html](http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Computerspiele.html)

<sup>2</sup> [de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel](http://de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel)

## 1.2 Verschiedene Arten von Computerspielen

<p><b>Ego-Shooter</b></p> <p>Bekanntestes Genre seit den 90-er Jahren</p> <p>Ziel: mit verschiedenen Waffen den Gegner schnellstmöglich töten</p>	<p><b>Strategiespiele</b></p> <p>Beliebtestes Genre</p> <p>Ziel: eine Basis aufbauen, Rohstoffe sammeln, Städte und Armeen aufbauen, um einen Gegner zu besiegen</p>	<p><b>Rollenspiele</b></p> <p>Meistgespieltes Genre</p> <p>Versetzen in einen selbsterstellten Charakter und diesen steuern</p> <p>Ziel: Gegner zerstören und eigene Fähigkeiten verbessern</p>
---	--	---



<p><b>Adventure</b></p> <p>Bei Jugendlichen nicht sehr beliebt</p> <p>Bauen häufig auf einer bekannten Geschichte auf</p> <p>Ziel: Rätsel lösen, Nachdenken steht im Vordergrund</p>	<p><b>Jump´n´Run</b></p> <p>Fortbewegen einer Figur durch Springen und Rennen</p> <p>Ziel: möglichst viele Punkte und/oder Gegenstände sammeln</p>	<p><b>Sportspiele</b></p> <p>Ziel: virtuelle Geschicklichkeit und Schnelligkeit verbessern</p>	<p><b>Simulationsspiele</b></p> <p>Anspruchsvollstes Genre</p> <p>Verlangt hohes Maß an Geschicklichkeit, Strategiedenken, Schnelligkeit und dimensionaler Sichtweise</p>
--	--	--	---

➔ Ablauf meist ähnlich: Es werden Aufgaben gestellt, die man lösen muss. Zeitgleich muss häufig etwas aufgebaut oder verbessert werden, um am Ende einen Gegner zu schlagen.

<sup>3</sup> [www.bliv.de/Arten.4888.0.html](http://www.bliv.de/Arten.4888.0.html)

<sup>4</sup> [de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel](http://de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel)

## 1.3 LAN-Partys

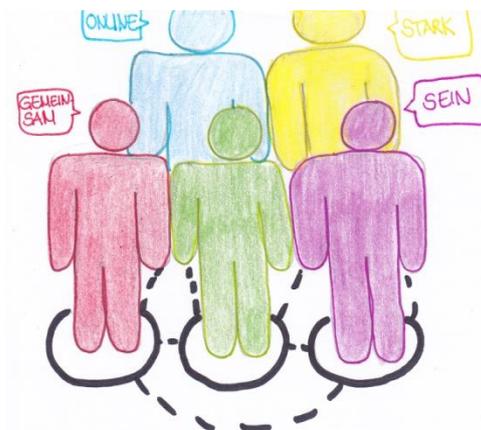


5

LAN → „Local Area Network“

- Zusammenschluss mehrerer Computer in einem Netzwerk, um in verschiedenen Computerspielen gegeneinander anzutreten
- Dauern öfters bis zu mehrere Tage an und haben meist Tausende als Teilnehmer
- Heutzutage ein Teil der Jugendkultur mit dem Ziel des Zusammenschlusses von Freunden<sup>6</sup>

## 1.4 Online-Community



→ Internet Gemeinschaft

Dient der Kommunikation, dem Spielen oder um Informationen und Erfolge auszutauschen

Themen: Alltag, Politik, Religion, Computerspiel, ...

Ziel: Bindung zwischen Usern soll aufgebaut werden

7 8  
,

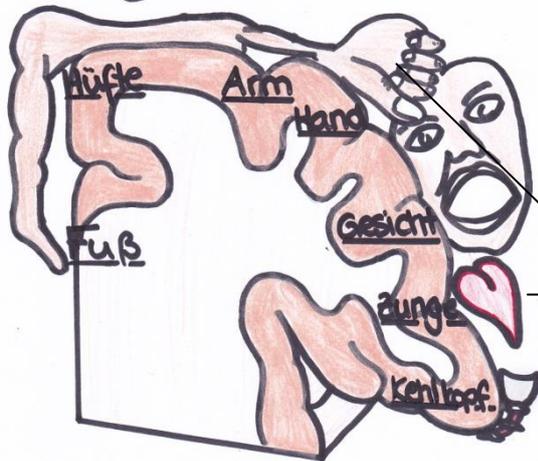
<sup>5</sup> <http://imgbuddy.com/lan-games-logo.asp>

<sup>6</sup> [de.m.wikipedia.org/wiki/LAN-Party](http://de.m.wikipedia.org/wiki/LAN-Party)

<sup>7</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Online-Community>

<sup>8</sup> <http://www.gruenderszene.de/lexikon/begriffe/online-community>

## 1.5 Motorischer Cortex („Motorcortex“)



→ Eine der größten und längsten Bahnen des menschlichen Nervensystems, die den räumlich- zeitlichen Ablauf der Bewegungen steuern

Teile für Hand (Bewegung) und Zunge (Sprechen) sind am größten ausgeprägt

9

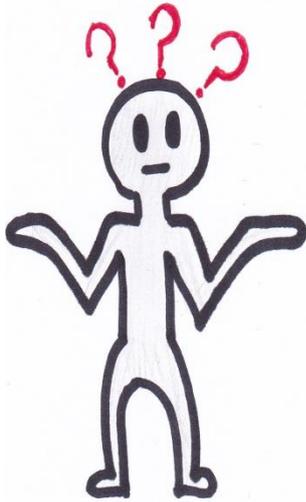
## 1.6 Sucht

- Ständiges Verlangen nach einem bestimmten Zustand
- Mensch hat daher nicht die Möglichkeit sich frei zu entfalten
- Soziale Bindungen leiden darunter<sup>10</sup>

<sup>9</sup> <http://dasgehirn.info/handeln/motorik/kommandozentrale-fuer-bewegungen/>

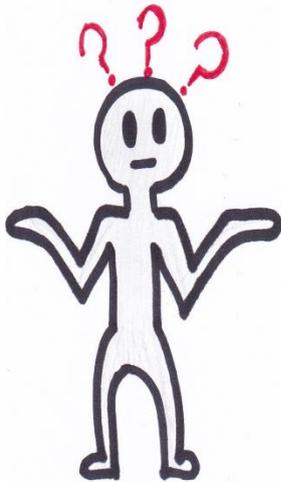
<sup>10</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Abh%C3%A4ngigkeit\\_%28Medizin%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Abh%C3%A4ngigkeit_%28Medizin%29)

## 2. Gründe für das Spielen von Computerspielen



### Unterhaltungsmöglichkeit

- Gegenmittel für Langeweile oder zur Entspannung
- Mehr Spaß durch Online- Communitys
- „Mini- Computer“ wie Laptops, Tablets, Smartphones für unterwegs
- Werbung für PC-Spiele animiert zum Spielen z.B. Sendung „Game one
- Filmspiele wie „Harry Potter“ oder „Indiana Jones“ bieten Fans mehr Spaß



### Macht- und Kontrollverlangen

Freier Handlungsspielraum vermittelt Machtgefühl

- frei wählbarere Charakter inkl. Aussehen, Fähigkeiten und Kontrolle

Verlangen nach Macht und Kontrolle dank fehlendem Respekt anderer, z.B. in der Schule oder im Beruf

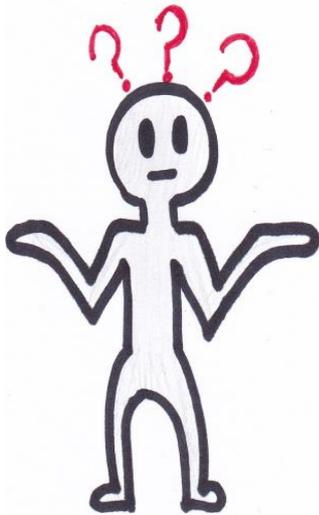
<sup>11</sup> [www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen](http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen)

<sup>12</sup> [de.m.wikipedia.org/wiki/Game\\_One](http://de.m.wikipedia.org/wiki/Game_One)

<sup>13</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 13

<sup>14</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 47

<sup>15</sup> [www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen](http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen)



16

## Anerkennung

- Anerkennung durch hohen Score  
→ wichtig für Persönlichkeitsentwicklung
- Kompetenzen werden bestätigt durch andere Mitspieler und positive Rückmeldungen



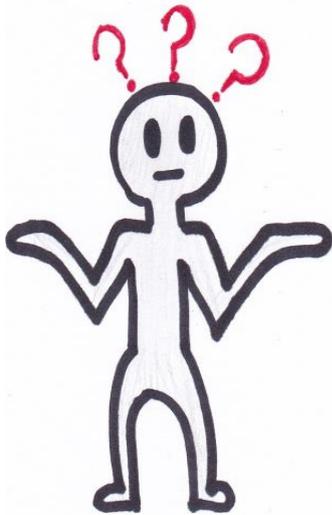
17 18  
,

Nimm das, Endgegner, gleich bist du tot und meine Online-Community verehrt mich wieder!!!!

<sup>16</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 47

<sup>17</sup> <http://pressthebuttons.typepad.com/photos/uncategorized/smwnes.png>

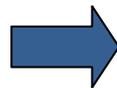
<sup>18</sup> [http://www.toonsup.com/users/b/bommel/zocker\\_s\\_world\\_090614\\_2227\\_3.jpg](http://www.toonsup.com/users/b/bommel/zocker_s_world_090614_2227_3.jpg)



## Identifikationsfindung

- verschiedene Charaktere  
→ **Gut oder Böse ?** ( z.B. Polizist oder Schurke)
- Dinge erleben, wozu sie im realen Leben nicht fähig sind  
→ Grundbedürfnis des Rollentausches wird gestillt
- Kreieren „Alter Ego“ : Geschöpf mit perfekten Eigenschaften

19 20  
,



Identifikation mit einer Person oder einem Vorbild kann auch bei der späteren Berufswahl helfen

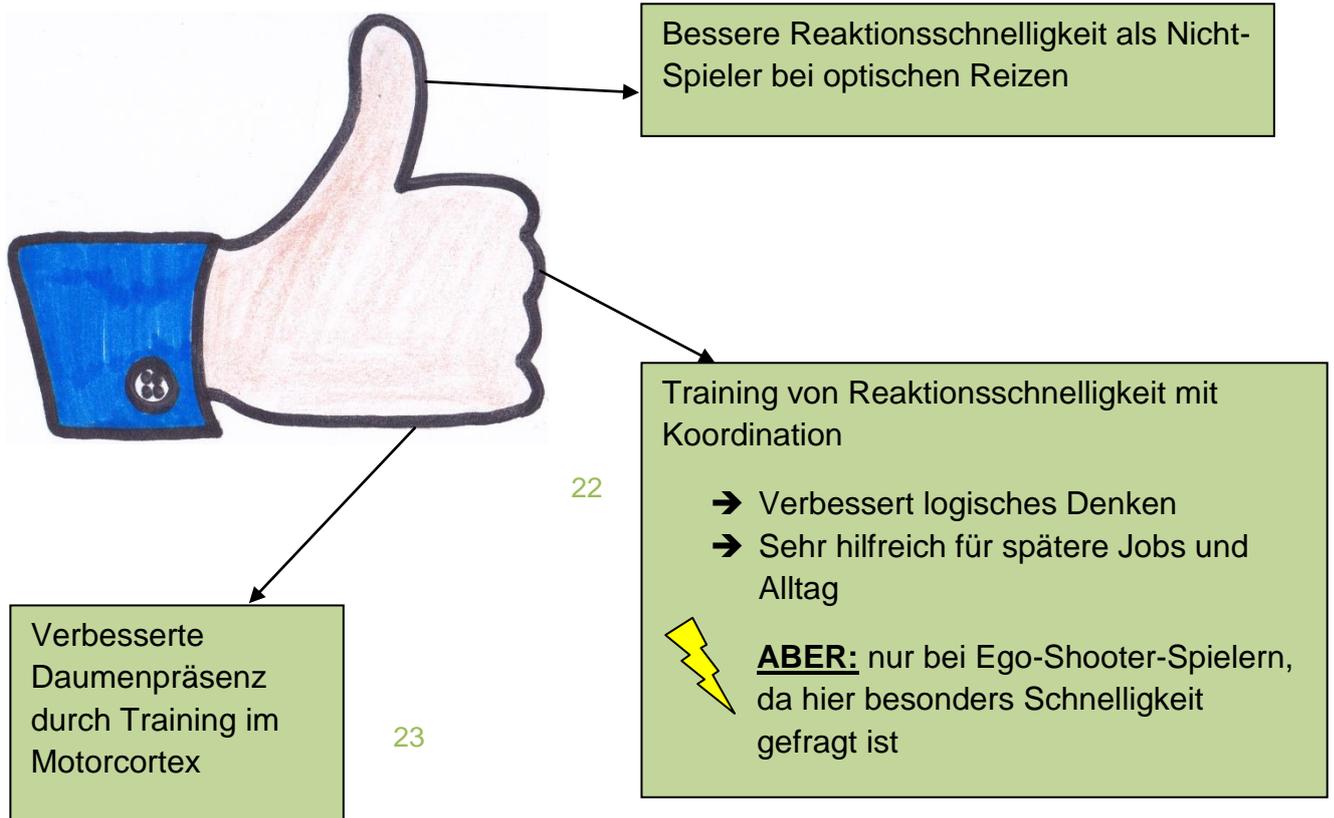
<sup>19</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 48

<sup>20</sup> <http://www.spielbar.de/neu/2012/02/martin-geisler-mein-avatar-und-ich-identitatsarbeit-mittels-computerspielfiguren/>

### 3. Positive Auswirkungen

#### 3.1 Reaktionsvermögen und Daumenpräsenz

21



→ **Niedrigere Fehlerquote durch gezielteres Schießen!** 24

<sup>21</sup> [http://www.focus.de/gesundheit/news/medizin-intensives-spiel-foerdert-das-reaktionsvermoegen\\_aid\\_583226.html](http://www.focus.de/gesundheit/news/medizin-intensives-spiel-foerdert-das-reaktionsvermoegen_aid_583226.html)

<sup>22</sup> <http://www.stern.de/wissen/mensch/us-studie-ego-shooter-verbessern-allgemeine-reaktionsfaehigkeit-1602407.html>

<sup>23</sup> Gerald Hüther, "Ballern mit der Maus- Wie gefährlich sind Computerspiele", Südwestrundfunk, SWR2 AULA – Manuskriptdienst, 26.08.2007, Seite 4

<sup>24</sup> Jochen Paulus, „Computerspiele- die Guten“, Psychologie Heute, Heft 10, Oktober 2010, Seite 41

## 3.2 Dimensionsdenken und Kreativität

Verstehen von technischen Zusammenhängen in Verbindung mit Kreativität wird trainiert

3D- Techniken fördern Dimensionsdenken und räumliches Vorstellungsvermögen

Essentiell für Naturwissenschaften, Mathematik und Architektur

## 3.3 Zivilcourage



29



→ Prosoziale Spiele wirken wie Spiegelbild auf Hilfsbereitschaft

**ABER!** müssen häufiger gespielt werden

30

<sup>25</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/LittleBigPlanet>

<sup>26</sup> <http://neuraletes.blogspot.de/2012/11/computerspiele-wir-und-unser-gehirn.html>

<sup>27</sup> Jochen Paulus, „Computerspiele- die Guten“, Psychologie Heute, Heft 10, Oktober 2010, Seite 42

<sup>28</sup> <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>

<sup>29</sup> [http://www.youngstarswiki.org/uploads/tx\\_tdcwiki/Spiegel2.png](http://www.youngstarswiki.org/uploads/tx_tdcwiki/Spiegel2.png)

<sup>30</sup> Jochen Paulus, „Computerspiele- die Guten“, Psychologie Heute, Heft 10, Oktober 2010, Seite 40f.

### 3.4 Auseinandersetzung mit Geschichte und Kultur



31

„Location“ und Spiel-Szenario werden so ausgewählt, dass die Spieler etwas über die Geschichte und Kultur eines bestimmten Zeitalters oder Volkes lernen.<sup>32</sup>

**ABER!** Lernerfolg wird nur bei bestimmten Typen von Computerspielen erzielt

→ „Age of Empire“ bringt den Spielern z.B. den Stadtaufbau und das Leben im Mittelalter näher<sup>33</sup>

<sup>31</sup> <http://media.moddb.com/images/games/1/22/21828/3.jpg>

<sup>32</sup> <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>

<sup>33</sup> [http://www.deutschlandradiokultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article\\_id=300322](http://www.deutschlandradiokultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article_id=300322)

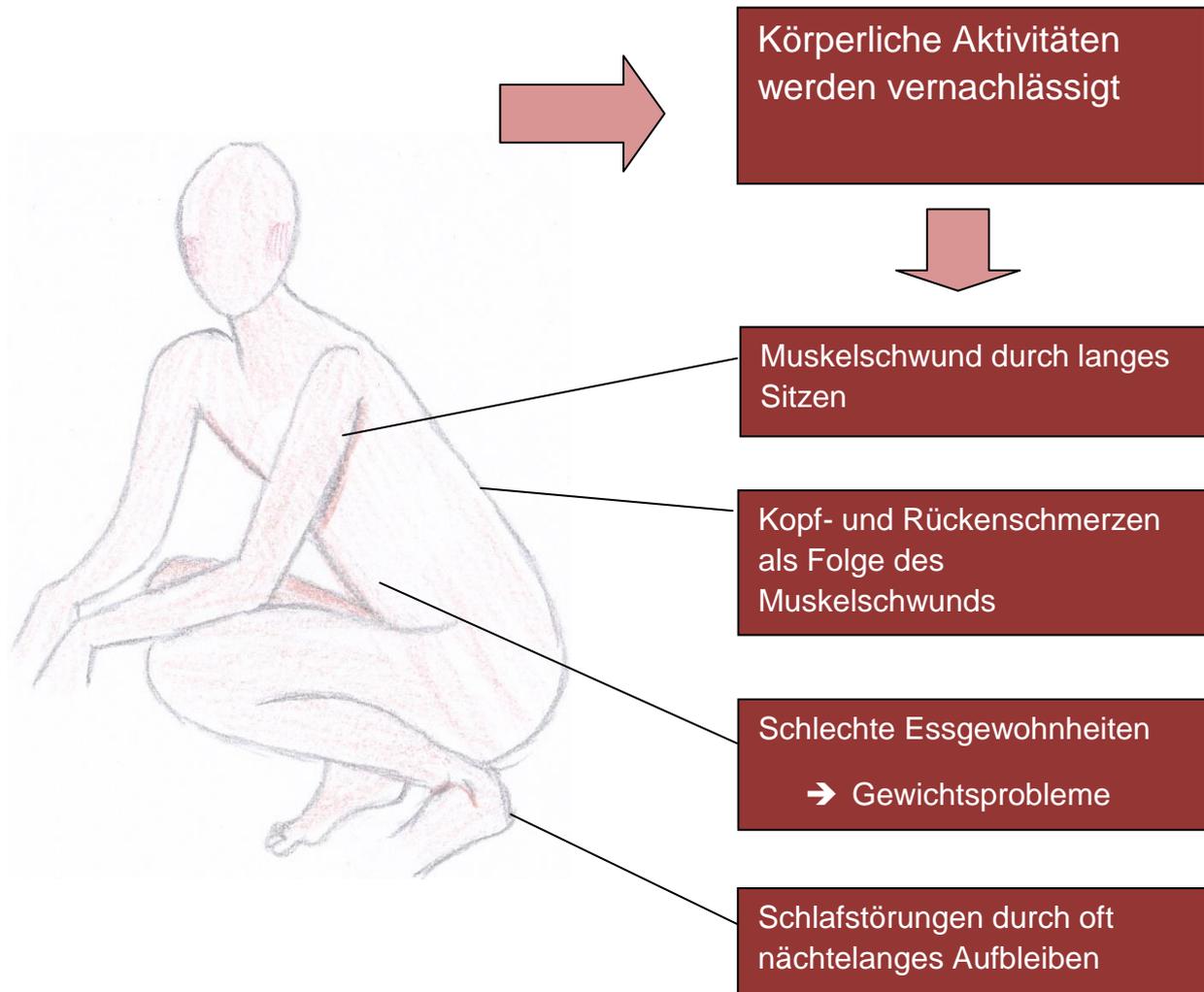
### 3.5 Verantwortungsbewusstsein



<sup>34</sup> <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>

## 4. Negative Auswirkungen

### 4.1 Körperliche Folgen



<sup>35</sup>[http://www.paradisi.de/Freizeit\\_und\\_Erholung/Hobbys/Computerspiele/Artikel/16202.php#Aggressionspotenzial\\_und\\_k.F6rperliche\\_Auswirkungen](http://www.paradisi.de/Freizeit_und_Erholung/Hobbys/Computerspiele/Artikel/16202.php#Aggressionspotenzial_und_k.F6rperliche_Auswirkungen)

<sup>36</sup> Gerald Hüther, "Ballern mit der Maus- Wie gefährlich sind Computerspiele", Südwestrundfunk, SWR2 AULA – Manuskriptdienst, 26.08.2007, Seite 3-4

## 4.2 Soziale Folgen



### Steckbrief:

Name: Lorena

Alter: 16

Berufsstand: Schüler (wiederholt die 10.Klasse)

Hobbys: Zocken, Essen, Schlafen

Lieblingsspiel: Counter Strike

Lorena sitzt abends mal wieder an ihrem Stamplatz vorm Computer und zockt bis ihr die Augen ausfallen, als plötzlich das Handy klingelt. Ihre Freunde Justin und Betty rufen an und fragen, ob sie Lust hat, mit ihnen was zu unternehmen.

Hey, habt ihr nicht Lust mal wieder was gemeinsam zu unternehmen? Haben uns schon so lange nicht mehr gesehen ☹

16:00 Uhr

Ja klar, super Idee! Bin sofort dabei... Lorena, was hältst du davon?



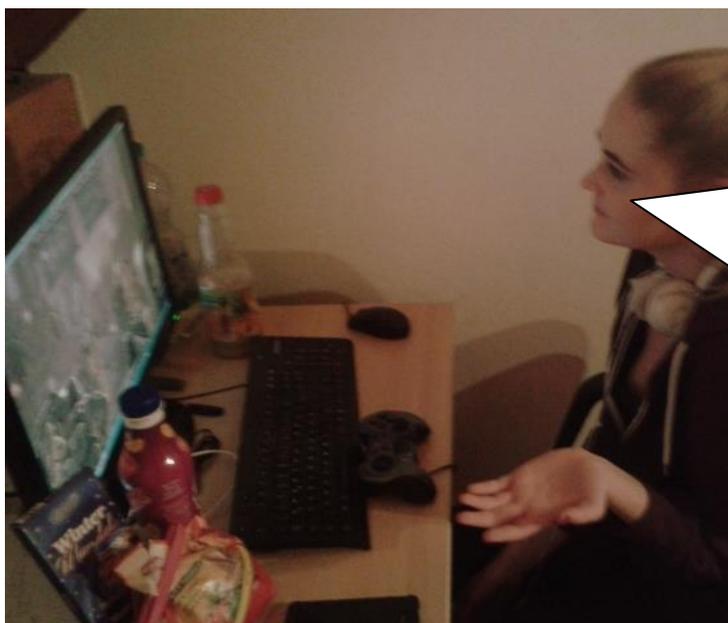
16:00 Uhr



Eyyy, sorry, Leute, aber hab echt keine Zeit... hab grad Wichtigeres zu tun, Counterstrike Endboss eben!! Muss jetzt wieder auflegen, ciao Leute 😊

Lorena ist so beschäftigt mit ihrem Spiel und vernachlässigt lieber ihre Freundschaften, anstatt sie aufrecht zu erhalten und mal von ihrem Bildschirm wegzukommen.

16:30 Uhr



Wieso wollen die nicht verstehen, dass ich das Spiel liebe? Wenn ich schon in der Schule schlecht bin, dann muss ich ja wenigstens hier gut sein!!

16:45 Uhr

Wie kann sie uns nur einfach links liegen lassen? Ist unsere Freundschaft ihr etwa nichts mehr wert?!

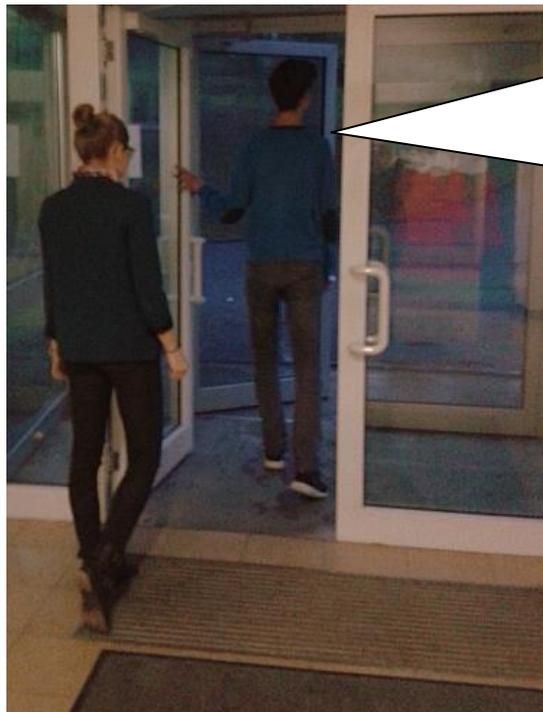


Ich bin so enttäuscht von ihr, seit dieser neuen Liebe für Computerspiele ist sie nicht mehr dieselbe. Sie schwänzt die Schule und vernachlässigt ihre einzigen Freunde!

... Aber wenn sie es so will, wir können auch ohne sie Spaß haben. Komm, lass uns gehen!

Justin und Betty sind sehr enttäuscht von ihrer Freundin. Da sich ihre Verhaltensweise gegenüber ihnen und der Schule so zum Schlechten gewendet hat, möchten sie nichts mehr mit ihr zu tun haben.

16:50 Uhr



Dann feiern wir eben alleine! Haben ja noch andere Freunde im Gegensatz zu ihr... Wenn sie wieder von ihrem Spiele-Trip runter kommt, reden wir weiter.

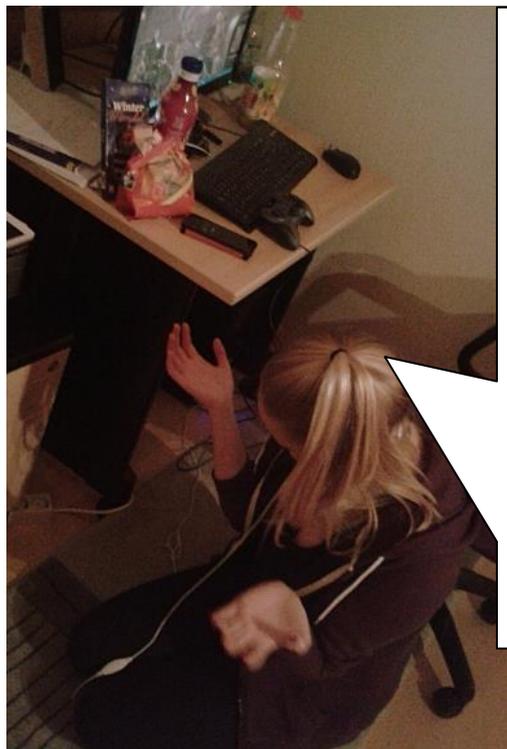
03:45 Uhr



Yes, nur noch 17 Soldaten erschießen und ich komm endlich zum Endgegner!!

...ohh nein ☹ Ich wurde erschossen!!! So ein Sche\*\*ß, warum so kurz vor dem Ziel ?

Als Lorena nun verloren hat und ihr Spiel beenden muss, beschließt sie gleich nochmal ihr Glück zu versuchen.



Nein, was soll ich jetzt nur tun?

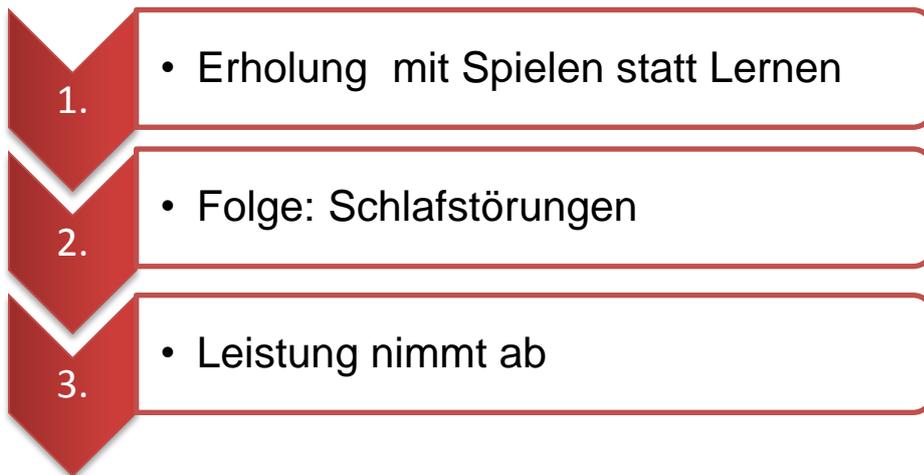
Mein kompletter Spielstand ist nun verloren, aber zum Glück gibt es ja die Möglichkeit, wieder von vorne anzufangen.

So, da ich ja eh die Klasse wiederhole, kann ich meinen Spielstand der letzten Woche bis übermorgen wieder aufholen, wenn ich die Nacht durchmache.



- ➔ Verhaltensweise verändert sich
- ➔ Ausschluss vom realen gesellschaftlichem Leben <sup>37</sup>

### 4.3 Leistungsabfall

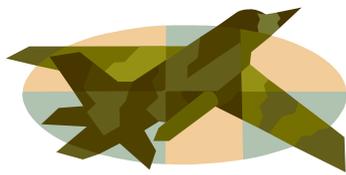


38

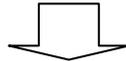
<sup>37</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel#Soziale\\_Auswirkungen](http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel#Soziale_Auswirkungen)

<sup>38</sup> <http://zeugnisangst.de/schlechte-noten-durch-medienkonsum-fernsehen-pc-computerspiele/>

#### 4.4 Desensibilisierung hinsichtlich Gewalt



Häufiges Spielen von  
„Killerspielen“

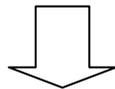


Gewöhnungseffekt an  
gefährliche Reize

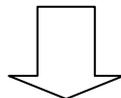
Negative Gefühlsreaktionen  
stumpfen ab, Hemmschwelle  
gegenüber Gewalt sinkt



Nach einer Zeit keine Schock-  
bzw. Angstreaktionen



d.h. Spieler entwickeln eine  
mangelnde  
Empfindungsfähigkeit



→ Normale Reaktion auf Gewalthandlungen wird gelöscht  
→ Gewalt kein Problem mehr, sondern Lösung

<sup>39</sup> [http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik\\_computerspiele2\\_060\\_tvd63.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik_computerspiele2_060_tvd63.pdf)

<sup>40</sup> Gerald Hüther, "Ballern mit der Maus- Wie gefährlich sind Computerspiele", Südwestrundfunk, SWR2 AULA – Manuskriptdienst, 26.08.2007, Seite 4

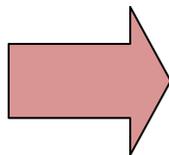
<sup>41</sup> [http://www.kinderaerztliche-praxis.de/fileadmin/KiPra/Artikel\\_des\\_Monats/Moessle\\_Kleimann\\_Computerspiele\\_und\\_Gewaltbereitschaft.pdf](http://www.kinderaerztliche-praxis.de/fileadmin/KiPra/Artikel_des_Monats/Moessle_Kleimann_Computerspiele_und_Gewaltbereitschaft.pdf)

## 4.5 Niedrige Frustrationsschwelle



Durch die Möglichkeit, etwas immer wieder zu wiederholen, entsteht kein Frustrationserlebnis

- Frustrationsschwelle sehr niedrig
- ABER!: Im realen Leben keine zweite Chance etwas zu wiederholen



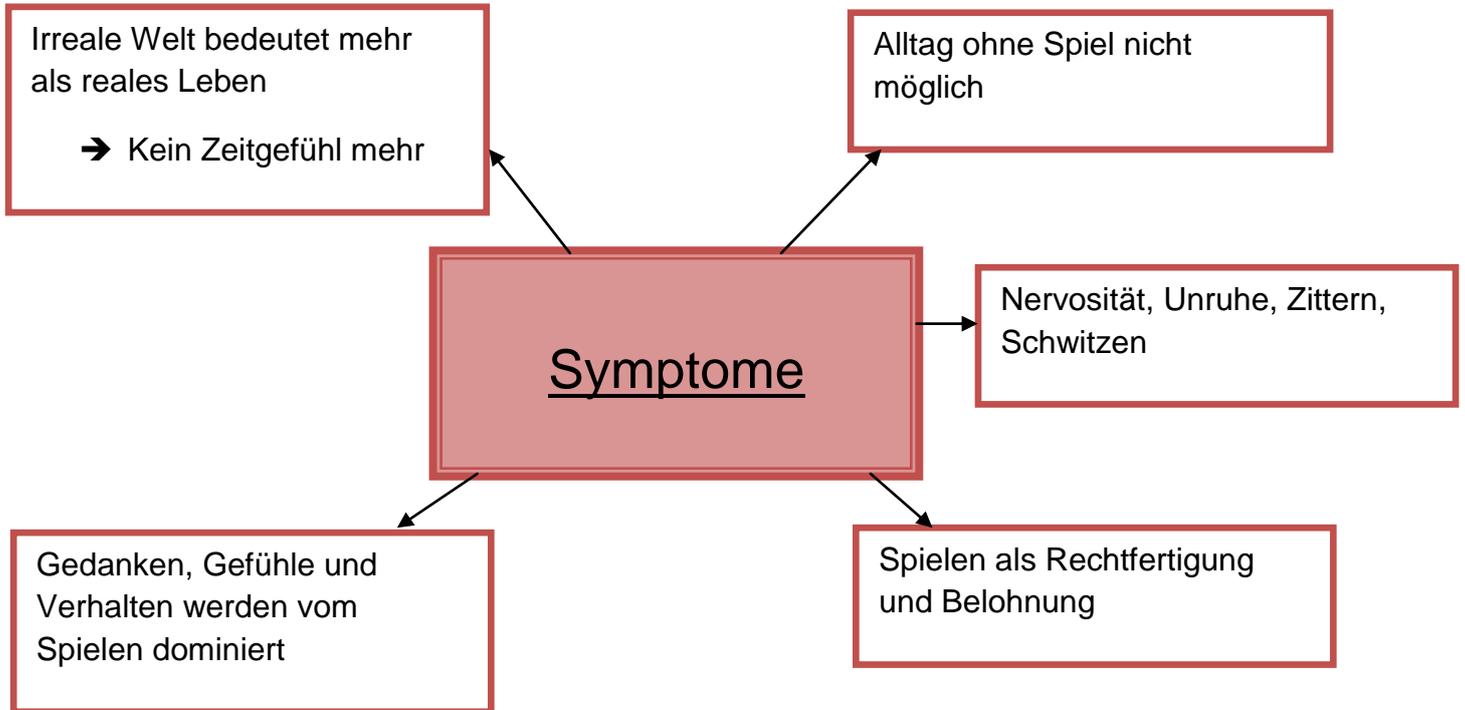
Nur wer lernt, mit Misserfolgen umzugehen, kann daraus Erfahrungen sammeln und es beim nächsten Mal besser machen

<sup>42</sup> [http://cdn4.raywenderlich.com/wp-content/uploads/2013/10/lose\\_screen.png](http://cdn4.raywenderlich.com/wp-content/uploads/2013/10/lose_screen.png)

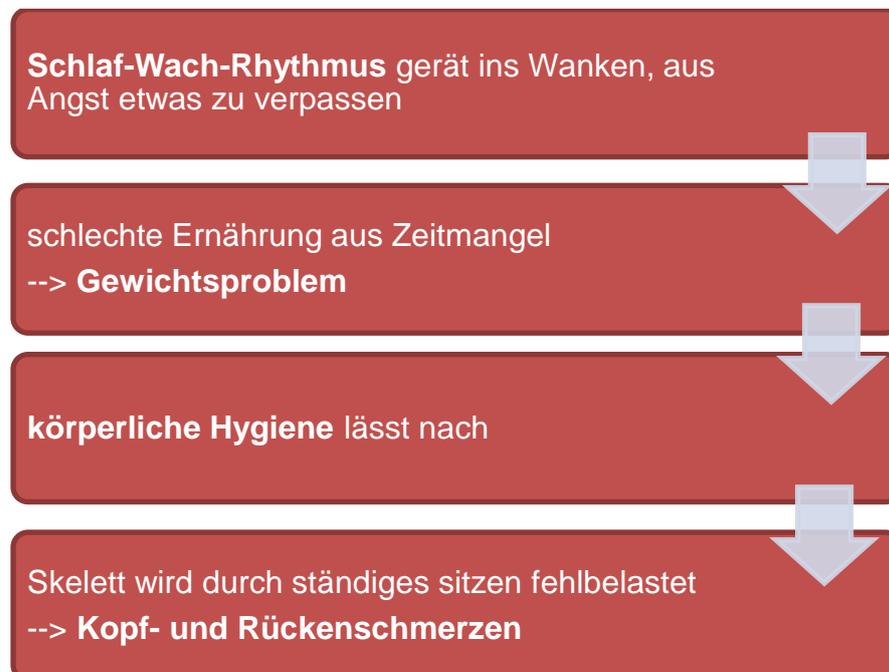
<sup>43</sup> <http://indub.io/blog/2014/04/08/studie-computerspiele-gewalt-amoklauf/>

## 4.6 Computersucht

### 4.6.1 Symptome



### 4.6.2 Folgen



<sup>44</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 64f.

<sup>45</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielabh%C3%A4ngigkeit>

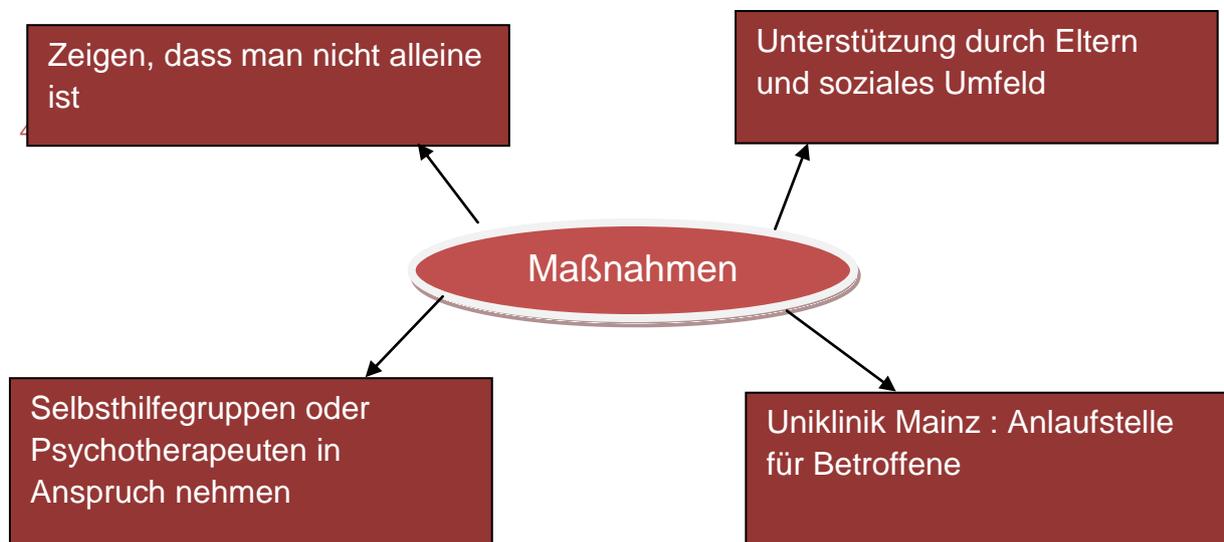
Hobbys, Familie, Freunde, Schule und Beruf werden vernachlässigt

Leistungen lassen nach durch Konzentrationsprobleme

Verschuldung und Verlust von Job und Partnern

47

### 4.6.3 Gegenmaßnahmen



<sup>46</sup> <http://www.spektrum.de/ratgeber/computerspielsucht/1061393>

<sup>47</sup> <http://www.uni-mainz.de/presse/50438.php>

<sup>48</sup> Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht- Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh, Seite 65

<sup>49</sup> [http://www.focus.de/familie/kinderspiele/gamelexikon/computerspielsucht-verloren-in-der-online-welt\\_id\\_2971401.html](http://www.focus.de/familie/kinderspiele/gamelexikon/computerspielsucht-verloren-in-der-online-welt_id_2971401.html)

<sup>50</sup> <http://www.testedich.de/quiz22/quiz/1175460544/Computersucht>

## 5. Quellenverzeichnis

Literatur: Christoph Möller, Vanessa Glaschke, Computersucht-Was Eltern tun können, 2013, Ferdinand Schöningh

Gerald Hüther, "Ballern mit der Maus- Wie gefährlich sind Computerspiele", Südwestrundfunk, SWR2 AULA-Manuskriptdienst, 26.08.2007

Jochen Paulus, „Computerspiele-die Guten“, Psychologie Heute, Heft 10, Oktober 2010

Internetquellen:

1. [www.uni-protokolle.de/Lexikon/Computerspiele.html](http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Computerspiele.html)
2. [de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel](http://de.m.wikipedia.org/wiki/Computerspiel)
3. [www.bliv.de/Arten.4888.0.html](http://www.bliv.de/Arten.4888.0.html)
4. <http://imgbuddy.com/lan-games-logo.asp>
5. [de.m.wikipedia.org/wiki/LAN-Party](http://de.m.wikipedia.org/wiki/LAN-Party)
6. <http://de.wikipedia.org/wiki/Online-Community>
7. <http://www.gruenderszene.de/lexikon/begriffe/online-community>
8. <http://dasgehirn.info/handeln/motorik/kommandozentrale-fuer-bewegungen/>
9. [http://de.wikipedia.org/wiki/Abh%C3%A4ngigkeit\\_%28Medizin%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Abh%C3%A4ngigkeit_%28Medizin%29)
10. [www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen](http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen)
11. [de.m.wikipedia.org/wiki/Game\\_One](http://de.m.wikipedia.org/wiki/Game_One)
12. [www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen](http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/was-fasziniert-viele-kinder-und-jugendliche-computerspielen)
13. <http://pressthebuttons.typepad.com/photos/uncategorized/smwnes.png>
14. [http://www.toonsup.com/users/b/bommel/zocker\\_s\\_world\\_090614\\_2227\\_3.jpg](http://www.toonsup.com/users/b/bommel/zocker_s_world_090614_2227_3.jpg)
15. <http://www.spielbar.de/neu/2012/02/martin-geisler-mein-avatar-und-ich-identitatsarbeit-mittels-computerspielfiguren/>
16. [http://www.focus.de/gesundheit/news/medizin-intensives-spiel-foerdert-das-reaktionsvermoegen\\_aid\\_583226.html](http://www.focus.de/gesundheit/news/medizin-intensives-spiel-foerdert-das-reaktionsvermoegen_aid_583226.html)
17. <http://www.stern.de/wissen/mensch/us-studie-ego-shooter-verbessern-allgemeine-reaktionsfaehigkeit-1602407.html>
18. <http://de.wikipedia.org/wiki/LittleBigPlanet>
19. <http://neuraletes.blogspot.de/2012/11/computerspiele-wir-und-unser-gehirn.html>
20. <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>
21. [http://www.youngstarswiki.org/uploads/tx\\_tdcwiki/Spiegel2.png](http://www.youngstarswiki.org/uploads/tx_tdcwiki/Spiegel2.png)
22. <http://media.moddb.com/images/games/1/22/21828/3.jpg>
23. <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>

24. [http://www.deutschlandradiokultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article\\_id=300322](http://www.deutschlandradiokultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article_id=300322)
25. <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/>
26. [http://www.paradisi.de/Freizeit\\_und\\_Erholung/Hobbys/Computerspiele/Artikel/16202.php#Aggressionspotenzial\\_und\\_k.F6rperliche\\_Auswirkungen](http://www.paradisi.de/Freizeit_und_Erholung/Hobbys/Computerspiele/Artikel/16202.php#Aggressionspotenzial_und_k.F6rperliche_Auswirkungen)
27. [http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel#Soziale\\_Auswirkungen](http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel#Soziale_Auswirkungen)
28. <http://zeugnisangst.de/schlechte-noten-durch-medienkonsum-fernsehen-pc-computerspiele/>
29. [http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik\\_computerspiele2\\_060\\_tvd63.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/63/kunczik_computerspiele2_060_tvd63.pdf)
30. [http://www.kinderaerztliche-praxis.de/fileadmin/KiPra/Artikel\\_des\\_Monats/Moessle\\_Kleimann\\_Computerspiele\\_und\\_Gewaltbereitschaft.pdf.pdf](http://www.kinderaerztliche-praxis.de/fileadmin/KiPra/Artikel_des_Monats/Moessle_Kleimann_Computerspiele_und_Gewaltbereitschaft.pdf.pdf)
31. <http://indub.io/blog/2014/04/08/studie-computerspiele-gewalt-amoklauf/>
32. [http://cdn4.raywenderlich.com/wp-content/uploads/2013/10/lose\\_screen.png](http://cdn4.raywenderlich.com/wp-content/uploads/2013/10/lose_screen.png)
33. <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspielabh%C3%A4ngigkeit>
34. <http://www.spektrum.de/ratgeber/computerspielsucht/1061393>
35. <http://www.uni-mainz.de/presse/50438.php>
36. <http://www.testedich.de/quiz22/quiz/1175460544/Computersucht>
37. [http://www.focus.de/familie/kinderspiele/gamelexikon/computerspielsucht-verloren-in-der-online-welt\\_id\\_2971401.html](http://www.focus.de/familie/kinderspiele/gamelexikon/computerspielsucht-verloren-in-der-online-welt_id_2971401.html)

## 6. Selbständigkeitserklärung

Ich, Teresa Treppner, versichere, dass ich die hier geschriebene Hausarbeit selbständig, ohne fremde Hilfe und nur mit den angegebenen Quellen verfasst habe.

Ort, Datum

Unterschrift