

Inhalt

Logging in	7
------------------	---

1st Task – Aufwachen:

Die Beschaffenheit der Welten, in die unsere Kinder und Jugendlichen hineinwachsen	11
Die Verlockungen virtueller Welten	11
Aufbruch in eine neue Welt	13
Ein Beispiel: »World of WarCraft«	17
Die ersten Ankömmlinge	25
Die Auflösung Sicherheit bietender Ordnungen	27
Vom Hier und Jetzt zum Überall und Jederzeit	27
Vom Besonderen zum Austauschbaren	32
Von der Gemeinsamkeit zur Einsamkeit	34
Die Unbeständigkeit der Dateninhalte	41
Nirgends Beständigkeit	42
Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Halt	44

2nd Task – Hinschauen:

Die Auswirkungen von Computerspielen auf die Seele und das Gehirn	47
Was den Sinnen und dem Verstand im Internet und bei Computerspielen zustößt	47
Wahrnehmung	49
Raum- und Zeiterfahrung	51

Kommunikationsfähigkeit	55
Realitätsbezug	62
Was dabei im Gehirn passiert	67
Weshalb das Gehirn so wird,	
wie man es benutzt	69
Sensomotorische Netzwerke	77
Assoziative Netzwerke	79
Frontokortikale Netzwerke	81
Die Folgen – Beispiele aus der	
psychotherapeutischen Praxis	85
Getragen und umhüllt,	
mitten im Cyberraum	93
Der Wunsch nach Autorität und die	
Flucht in die Spiele	101
Viel Verwöhnung, dann die Fiktion und	
dann die Sucht	110
So sind sie alle: gehetzt und	
orientierungslos	113

3rd Task – Verstehen:

Die Hintergründe und Mechanismen der	
Herausbildung einer Computersucht	115
Wie Autobahnen im Gehirn entstehen	119
Wer wird computersüchtig?	126
Weshalb sind Jungen besonders gefährdet?	133

4th Task – Nachdenken:

Die Suche nach Ursachen und Lösungen	139
Woher kommt das Vertrauen und wie	
stärkt man es?	143
Wie entsteht die Entfremdung und wie	
verhindert man sie?	150

Logging out	159
Literatur	163