

# Let's play ... Video Games

## Aktuelle Trends und Möglichkeiten einer ressourcenorientierten Betrachtung von kommerziellen Computerspielen

Michael Wöste

### Literatur

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D. et al. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of behavioral addictions*, 6 (3), 267-270.
- Adachi, P. J. C. & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of youth and adolescence*, 42 (7), 1041-1052.
- Andree, M. (2020). Gefährliche Medien. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 186-192). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Annema, J. H., Verstraete, M., Abeele, V. V., Desmet, S. & Geerts, D. (2013). Video games in therapy: a therapist's perspective. *International Journal of Arts and Technology*, 6 (1), 106.
- Bavelier, D. & Davidson, R. J. (2013). Games to do you good. *Nature* (494), 425-426.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M. & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature reviews. Neuroscience*, 12 (12), 763-768.
- Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A. & Schrater, P. (2012). Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annual review of neuroscience*, 35, 391-416.
- Besombes, N. (2018). Esports & Social Research: Internetauftritt. Verfügbar unter <https://medium.com/@nicolas.besombes> (30.01.2023).
- Borg-Laufs, M. (2015). Soziale Onlinenetzwerke in der Psychotherapie mit Jugendlichen. *Psychotherapeut*, 60 (2), 151-155.
- Brezinka, V. (2011). „Schatzsuche“ - ein verhaltenstherapeutisches Computerspiel. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 60 (9), 762-776.
- Brezinka, V. (2016). Computerspiele in der Psychotherapie - neue Entwicklungen. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 65, 82-96.
- Brincken, J. von. (2020). Gewalt. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 91-96). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Carbonie, A., Guo, Z. & Cahalane, M. (2018). Positive Personal Development through eSports. *Twenty-Second Pacific Asia Conference on Information Systems*.
- Ceranoglu, T. A. (2010). Video Games in Psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14 (2), 141-146.
- Coyne, S. M. & Stockdale, L. (2021). Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 24 (1), 11-16.

- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B. et al. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43 (3), 814-825.
- Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (Hrsg.). (2021). *Kinderreport Deutschland 2021: Mediensucht und exzessive Mediennutzung im Spannungsfeld von gesundem Aufwachsen und medialer Teilhabe von Kindern (Kinderreport Deutschland)*. Berlin: Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
- Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung. (2020). *Gemeinsame Pressemitteilung: Gaming, Social-Media & Corona: DAK-Gesundheit startet Präventionsoffensive „Medienschucht 2020“*.
- Dittmayer, M. (2014). *stigma-videospiele: Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland*. Verfügbar unter <http://www.stigma-videospiele.de> (30.01.2023).
- Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M. & Facoetti, A. (2013). Action video games make dyslexic children read better. *Current biology*, 23 (6), 462-466.
- Garbe, A. (2020). Killerspiele. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 193–198). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Görlitz, G. (2015). *Psychotherapie für Kinder und Familien: Übungen und Materialien für die Arbeit mit Eltern und Bezugspersonen* (Bd. 179; 5., durchges. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *The American psychologist*, 69 (1), 66-78.
- Helbig-Lang, S. & Fehm, L. (2017). Verhaltenstherapeutische Hausaufgaben. In E.-L. Brakemeier & F. Jacobi (Hrsg.), *Verhaltenstherapie in der Praxis* (S. 213–224). Weinheim, Basel: Beltz.
- Illy, D. (2021). Spielimmanente Faktoren. In D. Illy (Hrsg.), *Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit* (S. 147-153). München: Elsevier.
- Jahic, M. (2019). *Vom Hobbyzocker zum Pro-Gamer*. Heidelberg: Polarise.
- Knop, C. (2013). *Re-Mission 2 - Spielend gegen den Krebs* (Bundeszentrale für politische Bildung, Hrsg.). Verfügbar unter: <https://www.spielbar.de/berichte/146121/re-mission-2-spielend-gegen-den-krebs> (30.01.2023).
- Krause, M., Fernández, O. M. & Bräutigam, B. (2015). Ergebnisqualität von psychotherapeutischen Prozessen mit Jugendlichen: Einflussfaktoren in der Anfangsphase therapeutischer Prozesse. *Psychotherapeut*, 60 (5), 419-425.
- Krüger-Brand, H. E. (2013). Spiel dich gesund: Serious Games. *Deutsches Ärzteblatt*, 110 (4), 126-128.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of behavioral addictions*, 6 (2), 103-109.
- Leo, K. & Lindenberg, K. (2021). Gaming Disorder: Diagnostik und Psychotherapie der neuen ICD-11-Diagnose. *Psychotherapeutenjournal*, 20 (1), 6-13.
- Maur, S. (2017). Transition: Besonderheiten der Psychotherapie in der Altersgruppe 16 bis 25 Jahre. *Psychotherapie Aktuell*, 9 (1), 40-42.
- Messner, C. & Friese, M. (2019). Gewalthaltige Medien und aggressives Verhalten. In S. Schneider & J. Margraf (Hrsg.), *Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Psychologische Therapie bei Indikationen im Kindes- und Jugendalter* (2., vollst. überarb. und akt. Aufl.; S. 91–107). Berlin: Springer.

- Michels, H.-P. & Borg-Laufs, M. (2003). The times they are a-changin ... Theorie und Praxis der Jugendtherapie im Wandel. In H.-P. Michels & M. Borg-Laufs (Hrsg.), *Schwierige Zeiten. Beiträge zur Psychotherapie mit Jugendlichen (KiJu – Psychologie und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter*, Bd. 1, S. 9–23). Tübingen: Dgvt-Verl.
- Müller, K. W. & Wölfling, K. (2017). Both sides of the story: Addiction is not a pastime activity. *Journal of behavioral addictions*, 6 (2), 118-120.
- Oggers, C. L. & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61 (3), 336-348.
- Orben, A. & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature human behaviour*, 3 (2), 173-182.
- Petermann, F. & Petermann, U. (2018). Aggressives und oppositionelles Verhalten. *Kindheit und Entwicklung*, 27 (2), 67-70.
- Portz, P. (2013). *Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen: Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik*. Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen: Dissertation.
- Raczkowski, F. (2020). Gamification. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 214–218). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Rizzo, T. (Inven Global - The ESports Company, Hrsg.). (2021). Understanding the culture of sexism in Hearthstone: A pit fight for a seat at the table. Verfügbar unter: <https://www.invenglobal.com/articles/14057/hearthstone-culture-of-sexism-and-toxicity?lbt=true> (30.01.2023).
- Rumpf, H.-J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z. et al. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective. *Journal of behavioral addictions*, 7 (3), 556-561.
- Schneider, S. & In-Albon, T. (2010). Angststörungen und Phobien im Kindes- und Jugendalter: Evidenzbasierte Diagnostik und Behandlung. *Psychotherapeut*, 55 (6), 525-540.
- Spitzer, M. (2019). E-Sport: Lobbyismus versus Gemeinnützigkeit und Gesundheit. *Nervenheilkunde*, 38 (04), 157-168.
- Stream Hatchet (2022). *Video Game Streaming Trends Report. 2022 First Quarter Report*. Internetauftritt. Verfügbar unter: <https://streamhatchet.com/> (30.01.2023).
- van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E. et al. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of behavioral addictions*, 7 (1), 1-9.
- Wechsler, T. F., Kümpers, F. & Mühlberger, A. (2019). Inferiority or Even Superiority of Virtual Reality Exposure Therapy in Phobias? A Systematic Review and Quantitative Meta-Analysis on Randomized Controlled Trials Specifically Comparing the Efficacy of Virtual Reality Exposure to Gold Standard in vivo Exposure in Agoraphobia, Specific Phobia, and Social Phobia. *Frontiers in Psychology*, 10, 1758.
- Zayeni, D., Raynaud, J.-P. & Revet, A. (2020). Therapeutic and Preventive Use of Video Games in Child and Adolescent Psychiatry: A Systematic Review. *Frontiers in psychiatry*, 11, 36.