

Forschungsprojekt zum Thema „Onlinesucht“

Dozenten: Brand/Krämer

Montags 16-18 Uhr (Termine für die Gruppentreffen werden vereinbart)

Erster Termin: 20.04.2009

LS 115 (ab Mitte Mai LE 222)

Computer und Internet gehören für die meisten Menschen wie selbstverständlich zum Alltag. Bei einigen Personen ist jedoch der Umgang mit dem Computer bzw. dem Internet exzessiv und problematisch. Auch in Fachkreisen wird diskutiert, ob und wenn ja in welcher Form das Phänomen „Onlinesucht“ eine eigenständige psychische Störung darstellt und von der Spielsucht (pathologisches Glücksspiel) abgegrenzt werden kann.

In dem Forschungsprojekt sollen verschiedene Facetten der Onlinesucht beleuchtet werden. Dabei können insbesondere die exzessive Nutzung von Computerspielen und von sozialen Netzwerkseiten untersucht werden. Mögliche Themen sind:

- Welche Facetten der Onlinesucht gibt es?
- Was motiviert Personen z.B. Internetforen wie Facebook, StudiVZ, Xing etc. exzessiv zu nutzen?
- Welche positiven und/oder negativen Konsequenzen werden von Personen antizipiert, die das web 2.0 suchtartig nutzen?
- Wie verändert sich die Nutzung des web 2.0 aufgrund bisheriger Erfahrungen?
- Was motiviert Personen zu exzessivem Computerspiel?
- Welche Formen von (Online-)Computerspielen werden exzessiv gespielt und warum genau diese?
- Welche positiven und/oder negativen Konsequenzen eines exzessiven Spielens werden von Computerspielern antizipiert?

Zu einer Auswahl aus diesen Themen sollen in Kleingruppen empirische Untersuchungen durchgeführt und die erhobenen Daten ausgewertet werden. Anschließend wird eine Abschlusspräsentation über die Ergebnisse sowie ein Forschungsbericht erstellt.