Spielsucht bei PC/Konsolen und Onlinegames: ANGELOCKT & ABGEZOCKT

Autor: Chris Wolker

Verlag: Books on Demand GmbH, Norderstedt; (2. Auflage 11/2010)

ISBN-13: 978-3-8423-3263-8

broschiert, Preis € 15,90

Ein sehr persönliches Statement des Autors:

Ich hatte das Spielen in ganz verschiedenen Bereichen irgendwann nicht mehr unter Kontrolle, es hatte mich unter Kontrolle. Ich bemerkte, dass ich immer schneller und tiefer in dieses Schwarze Loch der Spielindustrie hineingezogen wurde und brauchte Hilfe, um da wieder heraus zu kommen. Diese Hilfe verschaffte ich mir durch intensive und mehrjährige Informationsrecherche. Ich wollte wissen, warum mich dieses Schwarze Loch überhaupt anziehen konnte und warum ich darin anscheinend hoffnungslos gefangen war.

Ich suchte nach Informationen bezüglich Sucht, fand sie und begann selbst Spielsysteme zu entwickeln, um die Mechanismen noch besser zu verstehen. Die Beschaffung dieser ganz verschiedenen Informationen war nicht einfach, doch ich war zunehmend fasziniert und gleichzeitig schockiert, wie einfach Menschen ganz gezielt manipulierbar sind, ohne dass sie es früh genug bewusst bemerken.

Ich entwickle Spielsysteme fast jeder Art und beschäftige mich intensiv mit der Psychologie des Spiels. Aus dem intensiven Kampf gegen meine eigene Spielsucht entstand die Liebe zu dem Hobby, Spiele zu entwickeln und zu analysieren. Nachdem ich meine eigene Sucht besiegt hatte und merkte, dass meine Erkenntnisse auch anderen helfen konnten, entstand die Entscheidung einen Ratgeber für alle Betroffenen und Mitbetroffenen zu schreiben.

Mein langjähriges und gezieltes Selbststudium hatte folgende Schwerpunkte:

- Sucht allgemein
- Speziell Spielsucht
- Neuste neurologische Erkenntnisse zum Thema Sucht
- Die Urtriebe des Menschen- das Jagen, Sammeln, Siegen ...
- Die Manipulationsmöglichkeiten der menschlichen Psyche durch die Wirkung von Schlagworten, Lob, Farben, Formen, Klängen und speziellen rhythmischen Licht- u. Toneffekten
- Gezieltes und gesteuertes Erzeugen von Hormonausstößen durch das Suggestieren von Drucksituationen und Zeitstress
- Die zweckorientierte Nutzung der menschlichen Leistungskurve
- Das Ausnutzen der menschlichen Wünsche und Bedürfnisse
- Die Programmierung von menschlichen Wertvorstellungen
- Die wirtschaftliche Ausbeutung der einprogrammierten Wertvorstellungen
- Das Erzeugen von Hoffnung
- Das Steigern von Gier
- Selbstanalyse beim Spielen
- Verhaltensforschung bei anderen Spielsüchtigen, welche sich selbst als solche betitelten
- Durchleuchtung des sozialen Umfelds von Spielsüchtigen - und Spielern, die nicht süchtig wurden
- Zielgruppenanalyse und viele weitere sachbezogene Themen mehr

Folgende Spielsysteme habe ich bereits entwickelt und analysiert:

- Massive – Multiplayer – Online - Games (MMOGs)
- Gesellschaftsspiele (Brett-/Karten-/Rollen- und Holzspiele)
- Werbespiele (Brett/Karten)
- Rätsel
- Lotteriesysteme
- Casinospiele und Spielideen für das Kleine Glücksspiel

Folgende Spielsysteme habe ich gründlich analysiert:

- Konsolenspiele für ein bis vier Personen
- PC – Spiele für einen Spieler oder Kleingruppen
- Viele Onlinespiele für eine unbegrenzte Mitspieleranzahl (MMOGs)
- Gewaltverherrlichende Spiele
- Social Games in großer Anzahl

Ich schleuste mich als autodidakter Gamedesigner in eine große Spieleschmiede von Onlinespielen ein und arbeitete aktiv in mehreren Bereichen mit, da ich die interne Praxis einer solchen Unternehmung kennen lernen wollte. Ja, ich lernte – und das in einem großen Umfang!

Spielsucht ist längst zu einem globalen Problem herangewachsen! Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind von dieser KRANKHEIT gleichermaßen betroffen.

Der Ratgeber erklärt, wie sich Sucht von einem scheinbar harmlosen Phänomen zu einem ernstzunehmenden Problem entwickelt. Es gibt psychologisch geschulte Spezialisten die genau wissen, wie sie spezielle suchtauslösende Faktoren in Spielsysteme integrieren können. Diese Menschen werden als MAGIER innerhalb dieses Ratgebers betitelt. Ihr Magie wird jedoch völlig offenbart. Der Leser bekommt nach und nach einen wirkungsvollen Selbstverteidigungskurs vermittelt, mit dem er diese Magie in den Würgegriff bekommt und als Sieger aus dem Ring steigt.

Ja, werden Sie ein SIEGER! Jedoch nicht im Spiel, sondern in Ihrem Leben.

Leseprobe Kapitel 1:

Es hat „KLICK“ gemacht!

Gerade bei Konsolen- und/oder Internetspielen waren es in den letzten Jahren vermehrt junge Menschen, welche in diese tückischen Suchtfallen abgestürzt sind. Die Folgen sind drastisch! Je nach Grad der Sucht kann es von totaler Vereinsamung über Selbstaufgabe, Realitätsverlust, bis hin zum absoluten sozialen Ausstieg führen. Noch schlimmere Folgen sind möglich. Dies betrifft natürlich auch ältere Spieler.

Natürlich weiß jeder Betroffene mit der Zeit, dass er unter dem Strich immer zu den Verlierern gehört. Damit meine ich nicht nur Verlierer im Sinne von Geldverlust, denn dieser ist bei Konsolen/PC- und Internetspielen eher noch gering, je nach Ausmaß und Spielart. Ich meine hier, dass der Süchtige zum sozialen Verlierer wird. Diesen Vorgang bemerkt jeder Betroffene mit der Zeit, doch dann ist es bereits zu spät. Mir ging es zumindest so und auch vielen anderen, die ich während meiner intensiven Recherchen kennen lernen durfte. Eine effektive Art der möglichen Hilfe halten Sie gerade in Ihren Händen, nutzen Sie diese Hilfe bitte.

Beginnen Sie nun den Weg in ein besseres Leben!

Können Sie sich vorstellen, dass PC/Konsolen- und/oder Internetspiele HIGH machen können? Fakt ist, dass Sie es können. Nun werden Sie evtl. denken, dass Sie ja gar keine Drogen während des Spiels zu sich nehmen. Beim Spielen sind Drogen von einer externen Quelle auch nicht nötig, um HIGH zu werden. Es gibt Reizfaktoren in Spielen, die in Ihrem Inneren körpereigene Drogen erzeugen können, welche Sie HIGH und süchtig machen. Ich glaubte das anfangs auch nicht, doch ich bemerkte dann zunehmend, wie ich gerade diesen Spielen mit einer hohen Konzentration von entsprechenden Suchtfaktoren verfiel. Konsolen/PC - Spiele gibt es schon seit einigen Jahrzehnten, Internetspiele mit Multispielerfunktionen jedoch erst seit einigen Jahren. Die Mechanismen, welche süchtig machen, basieren immer auf der selben Basis. Je nach Spiel und Spielart kommen sie jedoch verschieden kombiniert und verschieden konzentriert vor.

Als ich auf die Suche nach Informationen ging und mit der Zeit so einige Ordner zusammengetragen hatte, machte es plötzlich gewaltig -> **KLICK!**

Nach diesem KLICK wurde mir plötzlich kristallklar, dass ich nun die Tricks durchschaut hatte, wie man süchtig gemacht wird oder gemacht werden kann. Ich war regelrecht aufgeregt, verärgert und begann diese Erkenntnisse niederzuschreiben. Je mehr Zeilen ich verfasste, desto klarer wurden mir die eigentlichen Suchtfaktoren und Gefahren in Spielen und es dauerte nicht lange, da entstand das Konzept zu diesem Buch. Die dadurch erworbenen Erkenntnisse halfen mir, mich aus meiner eigenen Sucht langfristig zu befreien und sie halfen inzwischen auch schon einigen anderen Süchtigen, die ich aus Spielcentern, dem Internet, Lokalen und anderen realen oder virtuellen Räumlichkeiten kannte, wo gespielt wird. Ich fühle mich regelrecht verpflichtet, dieses Buch zu veröffentlichen, da ich Ihre Sorgen und Verzweiflung verstehen kann. Doch auch die Verzweiflung Ihrer Eltern, Beziehungspartner, Freunde und so weiter kenne ich, da sie Ihre Veränderung auf dem Weg zum Süchtigen bereits bemerkten.

Ich werde Ihnen hier zeigen, wie Sie den eigentlichen Feind in den Griff bekommen können und bekommen werden. Ich erkannte, dass das eigentliche Problem nicht nur die „Spiele“ an für sich sind, sondern dass der Ansatz für die Lösung wo anders zu suchen und zu finden ist. Verzeihen Sie mir bitte, dass ich nicht schon früher dieses Buch schrieb, doch für so

manche Erkenntnis braucht es im Leben einfach etwas Zeit.

Das Ergebnis wird für Sie um so befreiender sein und ich bin heute davon überzeugt, dass jeder süchtig werden kann, wenn die individuellen Umstände entsprechend sind. Ebenso bin ich davon überzeugt, dass es jeder durch die Erkenntnis der Sache schaffen wird, wieder aus dieser Sucht für immer zu entkommen. Das Potenzial für Sucht wird immer vorhanden bleiben, doch das bedeutet nicht, dass Sie es nicht schaffen können, die Sucht fest in den Griff zu bekommen. Sie werden es hier lernen, wie Sie genau dieses Ziel erreichen können. Dass genau dies funktioniert, kann ich durch mich selbst beweisen und den Schlüssel zum Erfolg halten Sie gerade in Ihren Händen.

Ich bin heute ein zufriedener Mensch, ausgeglichen und ruhiger als früher. Früher war ich in Spielhallen, Internetforen und anderen Örtlichkeiten „scheinbar“ immer wieder erfolgreich. Heute bin ich es im realen Leben und genau dieses Ziel sollten auch Sie ansteuern.

das Video zum Buch: [klick hier](#) [3]

Inhalt:

Einleitung:5 – 6

Inhaltsverzeichnis:7 - 9

Vorwort:11 – 16

Kapitel 1:

Es hat „KLICK“ gemacht!17 – 20

Kapitel 2:

WAS IST SUCHT?21 – 28

Kapitel 3:

Die Magier unserer Zeit und ihre Tricks:29 - 32

Kapitel 4:

DIE SUCHE nach einprogrammierten Werten:33 - 44

Kapitel 5:

Ich mache Sie nun wütend!45 – 48

Kapitel 6:

WIE SEHR HAT ES SIE BEREITS ERWISCHT?49 – 58

Kapitel 7:

SO WERDEN SIE SÜCHTIG GEMACHT!59 – 76

Kapitel 8:

Die Gefahren bei PC – und Konsolenspielen:77 – 84

Kapitel 9:

MULTISPIELER-ONLINESPIELE85 – 92

Kapitel 10:

Das Zauberwort heißt93 – 98

Kapitel 11:

ACHTUNG, JETZT KOMMT MAGIE INS SPIEL!99 – 122

Kapitel 12:

Die Magie der SOCIAL GAMES123 – 134

Kapitel 13:

NUN WERDEN SIE BEFREIT!135 – 159

Kapitel 14:

Gewaltverherrlichende Spiele und Amokläufer160 – 172

Kapitel 15:

Gefährliche Faktoren bei Spielen, die Gewaltausbrüche auslösen können173 - 176

Kapitel 16:

Mein Tipp an die Spielhersteller:177 – 180

Kapitel 17:

Wie sollten Eltern oder Partner mit der Sucht eines geliebten Menschen umgehen?181 – 188

Anhang:

Wichtige Adressen und Hinweise184

□

Quell-URL: <https://kritisches-netzwerk.de/forum/spielsucht-bei-pckonsolen-und-onlinegames-angelockt-abgezockt-chris-wolker>

Links

[1] <https://kritisches-netzwerk.de/user/login?destination=comment/reply/1038%23comment-form>

[2] <https://kritisches-netzwerk.de/forum/spielsucht-bei-pckonsolen-und-onlinegames-angelockt-abgezockt-chris-wolker>

[3] <http://www.youtube.com/watch?v=1RcDZhVBqx4&feature=relmfu>