

Warum Computerspielen trotzdem gut ist – Neutralisierungsstrategien von Computerspielabhängigen und sozialwissenschaftlichen Forschern

**Beitrag auf der Frühjahrstagung der Sektion Medienpädagogik der
DGfE,
„Spannungsfelder und blinde Flecken. Medienpädagogik zwischen
Emanzipation und Diskursvermeidung“
Aachen, 20. 3. 2015**

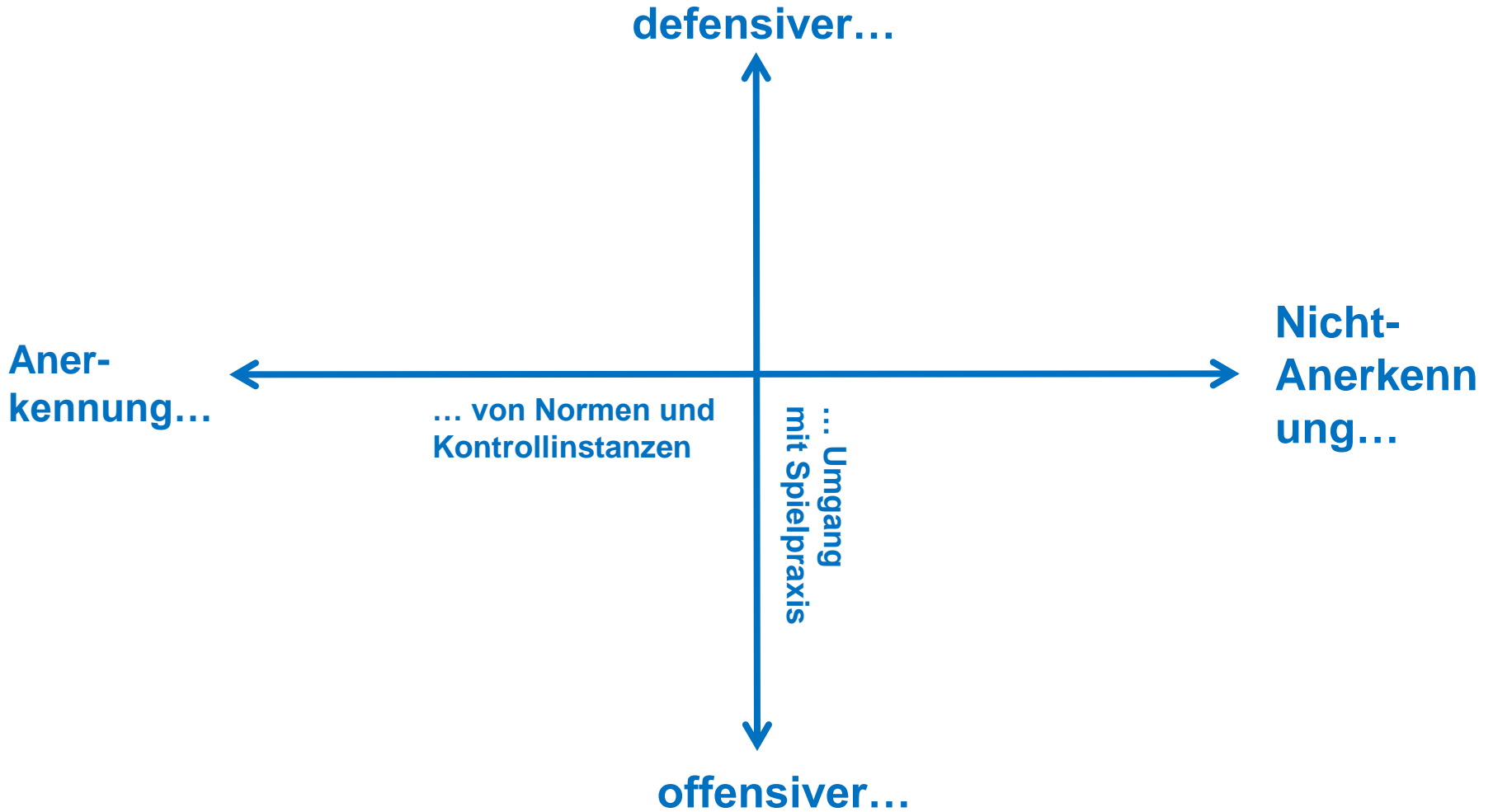
Dr. Paula Bleckmann und Nadine Jukschat, M.A.



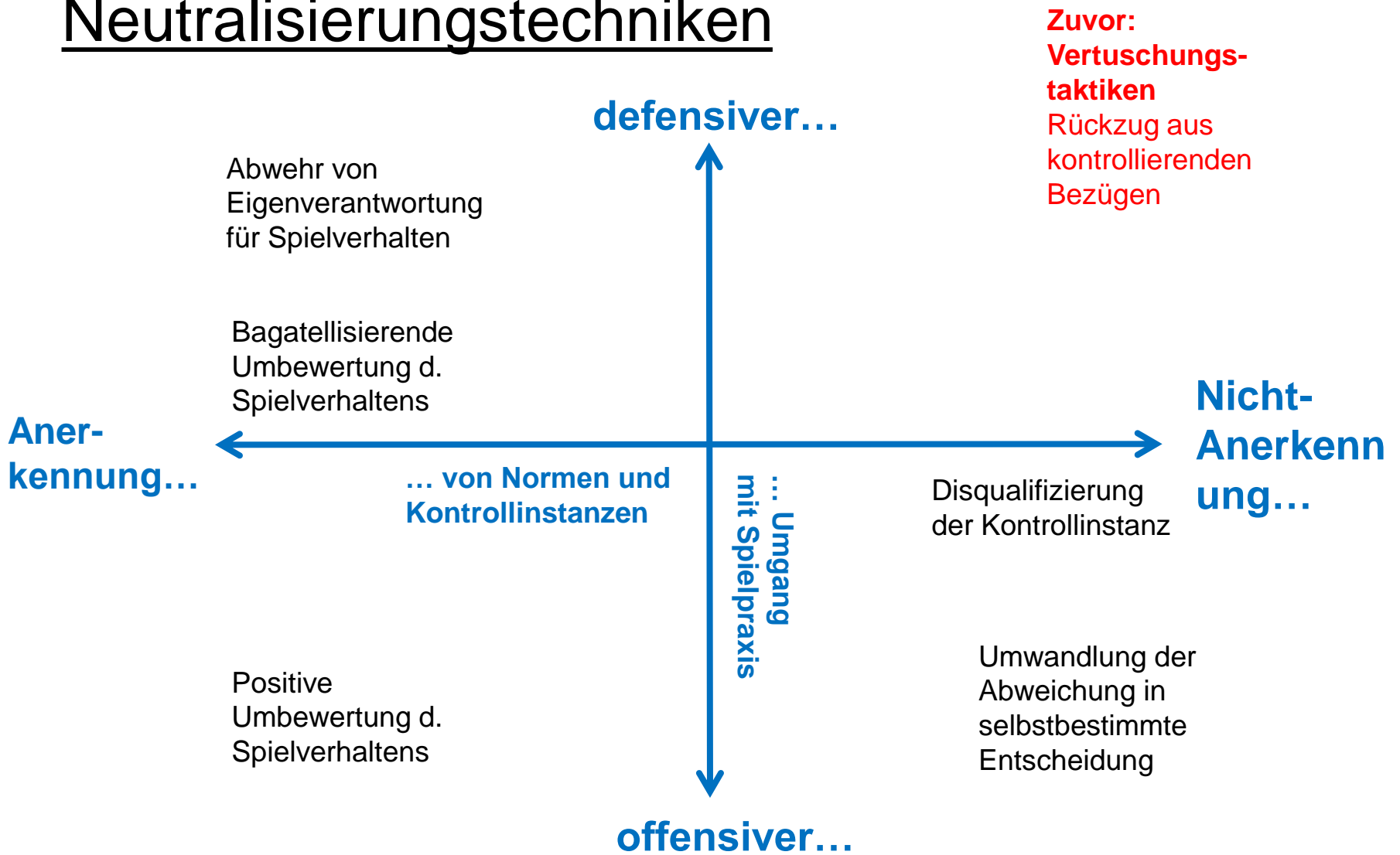
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

**Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany**

Neutralisierungstechniken



Neutralisierungstechniken



Neutralisierungstechniken



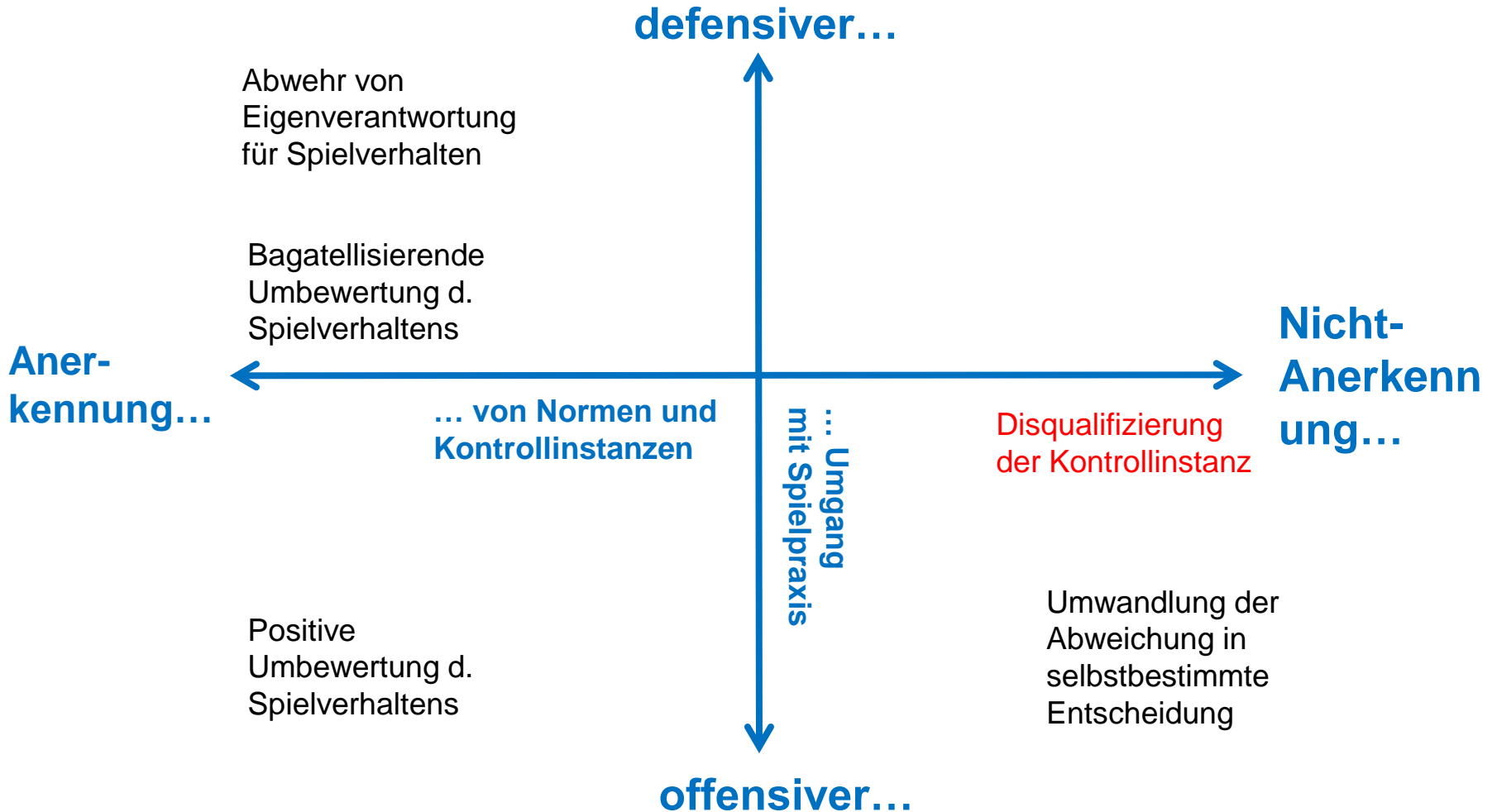
Neutralisierungstechniken



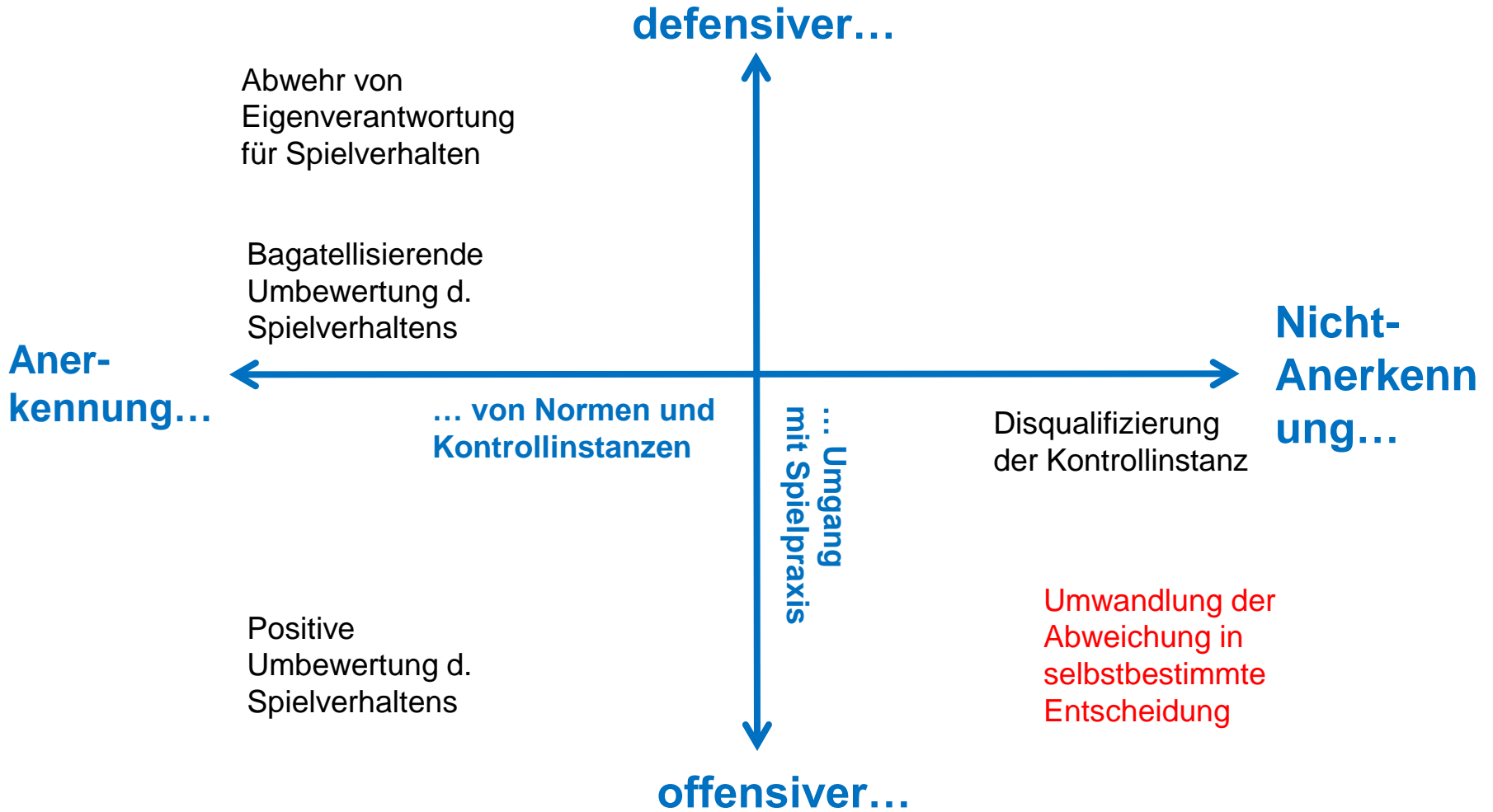
Neutralisierungstechniken



Neutralisierungstechniken



Neutralisierungstechniken



Vielen Dank an Nadine Jukschat, dass Sie uns diese Ergebnisse bereits vor Publikation der Dissertation zur Verfügung gestellt hat!

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Paula.Bleckmann@kfn.de



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

**Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany**

Literatur

- Cover, R. (2006), *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth*. *games studies the international journal of computer game research*. 6(1).
- Bleckmann, P., N. Jukschat, and J. Kruse (2012), *Der virtuelle Geist des Kapitalismus - oder: warum exzessives Computerspielverhalten Arbeit ist*. ZQF - Zeitschrift für Qualitative Forschung.
- Bleckmann, P. , N. Jukschat (accepted for publication), *The integrated model of (dys)functionality: Reconstructing patterns of gaming as self-medication in biographical interviews with video game addicts*. FQS – Forum Qualitative Sozialforschung.
- Jukschat, N. (2014): *Addictive Gaming: Self-analyses of addiction and techniques of neutralizing deviance*. Vortrag auf dem XVIII ISA World Congress of Sociology vom 13. bis 19. Juli. Yokohama: 16.7.2014.
- Jukschat, N. (2015). Computerspielabhängigkeit als unwahrscheinliche Karriere. Weichenstellungen und Mechanismen im Prozess der Entstehung und Verstetigung. Erste Ergebnisse biografischer Fallanalysen. In: Detka, C. (Hrsg.), *Qualitative Gesundheitsforschung. Beispiele aus der Forschungspraxis*. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich.
- Jukschat, N. (2013). Extending the Study of Videogame Dependency: Social Meaningfulness of “Addictive” Gaming and Self-Analyses of Dependency. *RESET - Recherches en sciences sociales sur Internet* 1(2), 73-102.
- Jukschat, N. (in Vorbereitung). (Sehn-)Sucht Computerspiel. Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis: ein rekonstruktiver Ansatz. (Dissertation).
- Lampert, C., C. Schwinge, and S. Teredesai, *Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n), in Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*, J. Fritz, et al., Editors. 2011, Vistas: Berlin. p. 117-179.
- Walter, S. & Schetsche, M. (2003). Internetsucht – eine konstruktionistische Fallstudie. *Soziale Probleme. Zeitschrift für soziale Probleme und soziale Kontrolle*, 14(1), 5-40.
- Wimmer, J. (2013). *Massenphänomen Computerspiele*. Konstanz und München: UVK Verlagsanstalt.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

**Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany**