

1 Erscheinungsbild und Klassifikation

Der 17-jährige Tim stellt sich aufgrund einer exzessiven Nutzung von Computerspielen in einer ambulanten Psychotherapiepraxis vor. Er schildert, dass er außerhalb der Schule zu Hause den ganzen Tag über nur Computerspiele spiele und sein Spielverhalten nicht kontrollieren könne. Das Computerspielen (*Gaming*) sei das einzige Hobby, das ihm Spaß mache. Andere Interessen außer dem Gaming habe er nicht. Tim leide sehr stark unter den Konsequenzen seines Spielverhaltens. Am meisten besorgt sei er über seine Antriebs- und Motivationslosigkeit. Er selbst glaube, dass sein Spielverhalten zu einer Depression geführt habe. Zudem berichtet er, dass er viel Stress in der Schule habe und seine Noten schlechter geworden seien. Seine Mutter beschreibt die Interaktion zu Hause als »sehr angespannt«. Tim wolle keinen Kontakt zur Familie und verbringe die ganze Zeit damit, in seinem Zimmer Computerspiele zu spielen. Die Familie richte sich im Alltag nach seinen Computerspielzeiten, um ihn zumindest zu den Mahlzeiten zu sehen.

Lernziele

- Sie können den Begriff Internetnutzungsstörung definieren und kennen alle zugehörigen Subtypen.
- Sie kennen das typische Erscheinungsbild der Internet- und Computerspiel-sucht.
- Sie können diagnostische Kriterien für die Computerspielstörung nach der International Classification of Diseases (11. Edition, ICD-11; World Health Organization) und dem Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5. Edition, DSM-5; American Psychiatric Organization) benennen.

1.1 Erscheinungsbild der Internet- und Computerspielsucht

1.1.1 Internet- und Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen

Die Nutzung von Internetanwendungen ist ein wesentlicher Bestandteil unseres alltäglichen Lebens. Bedeutung und Einfluss der Internetnutzung haben sich durch die COVID-19-Pandemie enorm verstärkt. Die Vielzahl an unterschiedlichen Möglichkeiten, die das Internet bietet (zum Beispiel Gaming, Unterhaltung, Kommunikation oder Wissenserwerb), ist nahezu überall uneingeschränkt verfügbar, leicht zugänglich und entwickelt sich stetig weiter. Dies spiegelt sich auch in entsprechend hohen Nutzungszeiten bei Kindern und Jugendlichen wider. So lagen die täglichen Online-Nutzungszeiten von 12- bis 19-Jährigen in Deutschland 2021 bei durchschnittlich 241 Minuten, im Vergleich zu 134 Minuten 2011 (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand & Glöckler, 2021). Die exzessive Nutzung von Online-Anwendungen kann jedoch auch zu einem suchthaften Verhalten mit gravierenden Folgen führen, im Rahmen dessen eine selbstbestimmte Kontrolle über die Nutzungszeiten nicht mehr möglich ist (Rehbein, Mößle, Arnaud & Rumpf, 2013; Rumpf et al., 2016; Young, 1998a).

Forschende der klinischen Psychologie und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters beschäftigen sich zunehmend mit möglichen Auswirkungen der Internetnutzung auf die individuelle Entwicklung. Der Fokus bei Minderjährigen liegt dabei auf der Nutzung von Computerspielen (online und offline), Sozialen Netzwerken und Streamingdiensten, deren pathologische Nutzung zusammengefasst als Internet- und Computerspielsucht bezeichnet wird.

Die Internet- und Computerspielsucht hat durch die Einführung eines eigenen Kapitels für Verhaltenssuchte in die ICD-11 im klinischen Alltag an Bedeutung gewonnen. Denn dadurch wurde von der Weltgesundheitsorganisation anerkannt, dass nicht nur Substanzen, sondern auch exzessive Verhaltensweisen, wie beispielsweise das exzessive Gaming, online oder offline, abhängig machen können. Als erste Online-Verhaltenssucht wurde in dieses Kapitel die Gaming Disorder (Computerspielstörung) als neue, eigenständige Diagnose eingeordnet (World Health Organization, 2018). Ein Überblick über die Klassifikation aller Verhaltenssuchte nach ICD-11 ist ► Abb. 1.1 zu entnehmen.

Bei der Internet- und Computerspielsucht handelt es sich um ein komplexes Konstrukt zur Beschreibung verschiedener Online-Verhaltenssuchte. Die Definition, insbesondere ein einheitlicher Begriff, sowie die Abgrenzung verschiedener Verhaltenssuchte, wurden in der Literatur kontrovers diskutiert (Brand et al., 2020; Rumpf et al., 2021). Im deutschsprachigen Raum haben sich Wissenschaftler*innen weitgehend auf den Begriff der Internetnutzungsstörungen geeinigt (Rumpf et al., 2021). Mit Internetnutzungsstörung (Online-Verhaltenssucht) ist eine zunehmend exzessiv ausgeführte Internetnutzung gemeint, die sich durch hohe Dauer und Intensität des ausgeführten Verhaltens, Kontrollverlust über das Verhalten sowie dar-

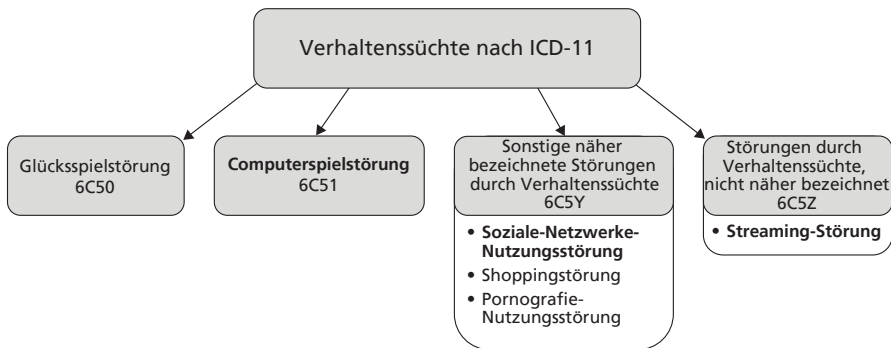


Abb. 1.1: Jede der aufgeführten Verhaltenssüchte kann sich entweder überwiegend online (6C5#.0) oder überwiegend offline (6C5#.1) äußern. Die hervorgehobenen Störungsbilder sind insbesondere für Kinder und Jugendliche relevant. Die Streaming-Störung zählt nicht zu den sonstigen näher bezeichneten Verhaltenssüchten und muss daher gesondert als Verhaltenssucht, nicht näher bezeichnet klassifiziert werden.

aus resultierende negative Konsequenzen in psychosozialen Lebensbereichen äußert (Brand et al., 2019). Die Internetnutzungsstörung kann als Mantelbegriff betrachtet werden, unter dem verschiedene Subtypen von Störungsbildern (unterschiedliche Nutzungsformen) subsummiert sind. Grundlegend fallen unter den Begriff Internetnutzungsstörung alle Bereiche von Online-Anwendungen, die über verschiedene Endgeräte verwendet werden, sowie Computerspiele, die auch offline gespielt werden. Glücksspiele sind nicht inbegriffen, da diese unter der Diagnose pathologisches Glücksspiel gesondert behandelt werden (Rumpf et al., 2016).

Folgende Subtypen zählen zur Internetnutzungsstörung (Müller, 2017; Rumpf et al., 2021):

- Computerspielstörung
- Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung
- Pornografie-Nutzungsstörung
- Shopping-Störung

Besonders relevant für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen sind die Auswirkungen der Nutzung von Computerspielen, Sozialen Netzwerken und Streamingdiensten. Wir beziehen uns daher in diesem Werk hauptsächlich auf diese drei Nutzungsformen und damit einhergehende Störungsbilder und verwenden dafür den Term *Internet- und Computerspielsucht im Kindes- und Jugendalter*.

Über die Streaming-Störung, also die süchtige Nutzung von Filmen, Serien, Videoclips oder anderen Inhalten von Streaming-Diensten, ist bisher vergleichsweise wenig bekannt, weshalb diese nicht offiziell als Subtyp von Internetnutzungsstörungen gelistet wird. Das liegt unter anderem daran, dass in diesem Bereich nach wie vor mehr Forschungsergebnisse zu Volljährigen als zu Minderjährigen vorliegen. Insbesondere bei der Beforschung von Kindern und Jugendlichen ist die Nutzung von Streamingdiensten aufgrund der hohen Nutzungszeiten sowie der Über-

schneidung von Videoanwendungen mit Sozialen Netzwerken (z. B. bei TikTok) und Videospielen (z. B. bei Twitch) dennoch von zunehmendem Forschungsinteresse.

Die Glücksspielstörung, Pornografie-Nutzungsstörung und Shopping-Störung wurden fast ausschließlich bei Erwachsenen untersucht, was unter anderem auch auf rechtliche Gründe zurückzuführen ist.

Definition: Internet- und Computerspielsucht im Kindes- und Jugendalter

Internetnutzungsstörungen (Online-Verhaltenssüchte) sind gekennzeichnet durch:

- hohe Dauer und Intensität des ausgeführten Verhaltens
- Priorisierung des ausgeführten Verhaltens
- Kontrollverlust über das Verhalten
- negative Konsequenzen in psychosozialen Lebensbereichen

Fokus im Kindes- und Jugendalter: Computerspielstörung, Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung, Streaming-Störung

Verschiedene Ansätze erklären, warum Kinder und Jugendliche zunehmend viel Zeit mit Internetanwendungen oder Computerspielen verbringen: sie haben grundsätzlich einen stark unmittelbar belohnenden Charakter. Aus lerntheoretischer Perspektive sind dafür vor allem positive Verstärkungsmechanismen (schnelle Erfolge, hohe Reizdichte, Flow-Erleben) ausschlaggebend, die überwiegend intermittierend erfolgen (nicht lineare Spieleverläufe, Glücksspielelemente wie sog. »Loot-Boxen«) und deshalb besonders löschungsresistent sind. Insbesondere Computerspiele beinhalten spezifische Mechanismen, die auf eine möglichst hohe Spieldauer abzielen. Dadurch sollen Nutzer*innen an das Spiel gebunden und somit die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, dass diese durch Mikro-Transaktionen Boni, Spielefortschritte oder neue »Cosmetic Items« etc. erwerben, durch die sich die Spieleindustrie finanziert (Lindenberg & Holtmann, 2021; Lindenberg & Basten, 2021).

Die eigenständige, willkürliche Kontrolle des Medienverhaltens ist dabei stark altersabhängig. Entwicklungsbedingt verbessern sich die Exekutivfunktionen von Kindern und Jugendlichen bis ins Erwachsenenalter (McClelland & Cameron, 2011). Infolgedessen fällt es jüngeren Kindern umso schwerer, eigene Gedanken, Gefühle und Handlungen ausreichend selbst zu regulieren, was insbesondere die eigenständige Kontrolle über die Nutzung von Internetanwendungen und Computerspielen in jüngeren Altersstufen ohne elterliche Unterstützung unwahrscheinlich macht.

Für das Auftreten einer Internet- und Computerspielsucht im Kindes- und Jugendalter gibt es bestimmte individuelle Risikofaktoren, die mit einer übermäßigen Mediennutzung in Zusammenhang stehen und eine Entstehung begünstigen kön-

nen. Dazu zählen hauptsächlich motivationale Schwierigkeiten und Antriebschwierigkeiten, soziale Kompetenzdefizite sowie Emotionsregulationsschwierigkeiten (Lindenberg, Kindt & Szász-Janocha, 2020).

1.1.2 Mediennutzung von Kindern

Bereits Kinder haben Zugang zu verschiedenen digitalen Medien. Die meisten wachsen in einem Haushalt mit umfangreichem Medienrepertoire auf, das zunehmend weiter aufgestockt wird (beispielsweise Computer/Laptops, Smart TVs, Tablets, Streamingdienste). Dabei besitzen viele Kinder bereits eigene digitale Medien. Im Rahmen einer querschnittlichen Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger (KIM-Studie 2020; Feierabend, Rathgeb, Kheredmand & Glöckler, 2020b) gaben 50 % der Befragten an, ein eigenes Mobiltelefon zu besitzen, 41 % eine eigene Spielkonsole, 34 % einen eigenen Fernseher, 22 % einen Internetzugang im eigenen Zimmer, 18 % einen eigenen Laptop, 9 % ein Tablet und 7 % einen Zugang zu einem Streamingdienst im eigenen Kinderzimmer (Feierabend et al., 2020b).

Die Nutzung verschiedener Internetanwendungen nimmt bereits in dieser Altersklasse einen hohen Stellenwert ein. So zeigen 6- bis 13-Jährige bei der Befragung zu allgemeinen Themeninteressen ein Interesse (interessiert oder sehr interessiert) an der Nutzung verschiedener Internetanwendungen. 71 % interessieren sich für Handys/Smartphones, 65 % für Internet/Computer/Laptop und 61 % für Computer-/Konsolen-/Onlinespiele. Dabei zeigen sich klare, geschlechterspezifische Unterschiede: Jungen weisen in all diesen Bereichen ein höheres Interesse auf als Mädchen. Während 45 % der Jungen sich sehr für Handys/Smartphones interessieren, sind es bei den Mädchen nur 36 %. Das hohe Interesse an Internet/Computer/Laptop liegt bei Jungen bei 38 %, wohingegen 26 % der Mädchen diese Medien sehr interessant finden. Bei Computer-/Konsolen-/Onlinespielen ist der Unterschied am deutlichsten erkennbar: 42 % der Jungen interessieren sich sehr dafür, während es bei den Mädchen lediglich 16 % sind (Feierabend et al., 2020b).

In Bezug auf Medienbeschäftigungen in der Freizeit, die regelmäßig (mindestens einmal pro Woche) ausgeübt werden, zeigen sich bei den 6- bis 13-Jährigen gravierende Unterschiede im Altersverlauf. Besonders groß sind die Veränderungen hinsichtlich des Computerspielens und der Smartphone-Nutzung. Während lediglich 36 % der Kinder im Alter von 6 und 7 Jahren regelmäßig Computerspiele spielen, verbringen ganze 75 % der 12- bis 13-Jährigen ihre Freizeit regelmäßig mit Computerspielen. Bei der Nutzung des Smartphones zeigt sich die Veränderung noch deutlicher: 27 % der 6- bis 7-Jährigen nutzen ihr Smartphone regelmäßig, wohingegen 96 % der Kinder zwischen 12 und 13 Jahren ihr Smartphone regelmäßig benutzen. Dabei ist ein deutlicher Zuwachs an der alleinigen Nutzung von Internet, Computerspielen, PC/Laptop, Smartphone und Tablet zu verzeichnen (Feierabend et al., 2020b).

Inhaltlich beschäftigen sich 6- bis 13-Jährige im Zuge von Internettätigkeiten insbesondere mit WhatsApp, der Nutzung von Suchmaschinen, Filmen/Videos und YouTube. Zu den beliebtesten, regelmäßig genutzten digitalen Spielen zählen FIFA, Minecraft, Die Sims, Mario Kart, Super Mario, Fortnite und Pokémon. Plattformen

für soziale Medien, die bevorzugt genutzt werden, sind WhatsApp, TikTok, Instagram, Snapchat und Facebook (Feierabend et al., 2020b).

Auch wenn nicht jede Phase exzessiver Mediennutzung in einer Verhaltenssucht mündet, ist diese dennoch eine mögliche Folge. Ob es eine Internet- und Computerspielsucht bereits bei Kindern bis einschließlich Ende des Grundschulalters (etwa 10–11 Jahre) gibt, ist allerdings noch nicht ausreichend erforscht. Insbesondere das Kriterium des Kontrollverlusts ist bei Kindern schwierig zu beurteilen, da aus entwicklungspsychologischer Sicht noch keine eigenständige Kontrolle zu erwarten wäre. Deshalb konzentriert sich die Forschung in diesem Altersbereich insbesondere auf die riskante Nutzung (Definition in ► Kap. 1.2) von Computerspielen, Sozialen Netzwerken und Streamingdiensten.

Eine riskante Nutzung von Computerspielen, Sozialen Netzwerken und Streamingdiensten äußert sich im Kindesalter durch kognitive Beeinträchtigungen wie Aufmerksamkeitsstörungen und verminderte Gedächtnis- und Schulleistungen sowie soziale Probleme (Konflikte und Diskussionen mit Erziehungsberechtigten, Verpassen sozialer Lerngelegenheiten). Darüber hinaus sind Gereiztheit, Interessenverlust sowie Zeitdruck durch aufgeschobene Tätigkeiten weitere Kennzeichen in diesem Altersbereich (Evers-Wölk & Opielka, 2019).

1.1.3 Mediennutzung von Jugendlichen

Die meisten Jugendlichen erhalten ihr erstes eigenes Handy (in der Regel ein Smartphone) mit Eintritt in die weiterführende Schule oder kurz darauf, d.h. im Alter von etwa 11 Jahren. Analog steigt der Besitz weiterer digitaler Medien mit dem Alter. Bei einer querschnittlichen Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger (JIM-Studie 2021; Feierabend et al., 2021) machten die Befragten folgende Angaben zum Besitz digitaler Medien: Ein Smartphone besitzen 94% der 12- bis 13-Jährigen, 90% der 14- bis 15-Jährigen, 92% der 16- bis 17-Jährigen und 96% der 18- bis 19-Jährigen. Mit Computer/Laptop ausgestattet sind 61% der 12- bis 13-Jährigen, 74% der 14- bis 15-Jährigen, 83% der 16- bis 17-Jährigen und 85% der 18- bis 19-Jährigen. Tragbare Spielkonsolen haben 39% der 12- bis 13-Jährigen, 35% der 14- bis 15-Jährigen, 33% der 16- bis 17-Jährigen sowie 42% der 18- bis 19-Jährigen. Über einen Smart-TV verfügen 27% der 12- bis 13-Jährigen, 35% der 14- bis 15-Jährigen, 32% der 16- bis 17-Jährigen und 37% der 18- bis 19-Jährigen (Feierabend et al., 2021, ► Abb.1.2).

In Bezug auf regelmäßige Medienbeschäftigungen in der Freizeit gaben 95% der Jugendlichen an, das Internet sowie das Smartphone täglich oder mehrmals die Woche zu nutzen. Online-Videos werden von 80% der Jugendlichen regelmäßig geschaut. 72% beschäftigen sich regelmäßig mit digitalen Spielen, wobei Jungen (84%) deutlich häufiger spielen als Mädchen (59%). 66% nutzen regelmäßig Video-Streaming-Dienste. Die tägliche Nutzungsdauer von Internetanwendungen steigt im Altersverlauf deutlich an. 12–13-Jährige beschäftigen sich durchschnittlich 160 Minuten täglich im Internet, 14- bis 15-Jährige 232 Minuten, 16- bis 17-Jährige 279 Minuten und 18- bis 19-Jährige 288 Minuten (Feierabend et al., 2021).

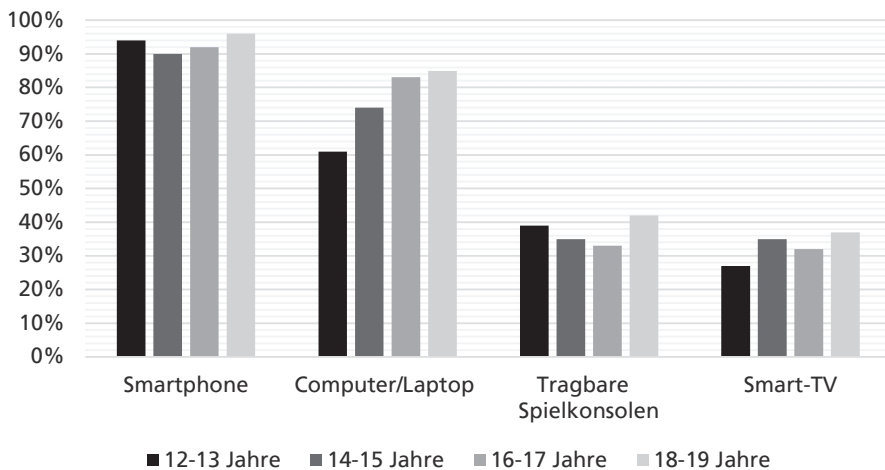


Abb. 1.2: Besitz digitaler Medien im Jugendalter (Feierabend et al., 2021).

WhatsApp ist die wichtigste Smartphone-App für Jugendliche. Darauf folgen Instagram, YouTube, TikTok, Snapchat, Spotify und Facebook. Bezüglich der Nutzung von Sendungen, Serien und Filmen im Internet liegen Netflix, YouTube, Amazon Prime, Mediatheken und Sky am weitesten vorne. Zu ihren digitalen Lieblingsspielen zählen Jugendliche Minecraft, FIFA, Fortnite, Call of Duty und GTA (Grand Theft Auto) (Feierabend et al., 2021). Während der COVID-19-Pandemie wurden Jugendliche nach dem Grund für das Computerspielverhalten und die Nutzung der Sozialen Netzwerke gefragt. Bezüglich des Computerspielverhaltens gaben 89% an, aus Langeweile gespielt zu haben und 55% beabsichtigten, dadurch ihre Sozialkontakte aufrechtzuerhalten. Ungefähr je ein Drittel gab als Nutzungsgrund das Entfliehen aus der Realität (38%), Stressabbau (35%) oder das Vergessen von Sorgen (30%) an. Etwa 12% berichteten, Gaming zum Abbau von Wut verwendet zu haben. Als Grund für die Nutzung von Sozialen Netzwerken gaben 89% an, dadurch ihre Sozialkontakte aufrechtzuerhalten und 86% nannten Langeweile als Grund. Circa ein Drittel der Befragten nannte das Vergessen von Sorgen (38%), Stressabbau (36%) und das Entfliehen der Realität (36%) als Nutzungsgrund. 13% nutzten die Sozialen Netzwerke, um Wut abzubauen (DAK-Gesundheit [Hrsg.], 2020).

Begleiterscheinungen einer Internet- und Computerspielsucht bei Jugendlichen zeigen sich häufig in Form von Problemen im schulischen, sozialen und gesundheitlichen Bereich. Zu den Problemen im schulischen Bereich zählen Konzentrations- und Aufmerksamkeitsschwierigkeiten, schulischer Leistungsabfall sowie Sitzbleiben. Probleme im sozialen Bereich äußern sich durch sozialen Rückzug, das Vernachlässigen von sozialen Kontakten, Beziehungsabbrüche und Konflikte mit Peers und Familie. Gesundheitliche Beeinträchtigungen treten in Form von Schlafstörungen, Erschöpfung, Kopfschmerzen und Überlastung der Augen auf (Evers-Wölk & Opielka, 2019; Lindenberg et al. 2017; Lindenberg & Wartberg, 2022; Müller & Wölfling, 2017b).

1.2 Diagnostische Kriterien (ICD-11 und DSM-5)

Nachdem die American Psychiatric Association die »Internet Gaming Disorder« bereits 2013 als Forschungsdiagnose in das DSM-5 aufnahm (American Psychiatric Association, 2013), folgte 2018 die Aufnahme der »Gaming Disorder« (Code: 6C51) in die ICD-11 als neue Diagnose innerhalb der ebenfalls neuen Kategorie der »Störungen durch süchtiges Verhalten«. Diese wird gemeinsam mit den »Störungen durch Substanzkonsum« in der übergeordneten Kategorie »Störungen durch Substanzkonsum und süchtiges Verhalten« zusammengefasst (World Health Organization, 2018). Damit ist die Computerspielstörung das am besten erforschte und am deutlichsten klassifizierbare Störungsbild unter den Internetnutzungsstörungen. Die WHO erkennt dadurch an, dass es neben Störungen aufgrund des Konsums abhängigkeiterzeugender Substanzen auch Störungen gibt, die auf süchtiges Verhalten zurückzuführen sind.

Neben der »Computerspielstörung« (Gaming Disorder) wird auch die bereits in der ICD-10 enthaltene Diagnose der »Gambling Disorder« (Glücksspielstörung, 6C50) in der Kategorie »Störungen durch süchtiges Verhalten« gelistet. Die »Gaming Disorder« wird durch ein exzessives Maß an Computerspielnutzung – sowohl überwiegend online (6C51.0) als auch überwiegend offline (6C51.1) – charakterisiert und ist durch folgende drei Diagnosekriterien definiert:

- Kontrollverlust bezüglich Beginn, Beendigung, Intensität, Dauer und Kontext des Spielens
- Priorisierung des Computerspielens gegenüber anderen Aktivitäten und Pflichten
- Fortsetzung des Computerspielens trotz negativer Konsequenzen (resultierend in einer signifikanten Beeinträchtigung des Funktionsniveaus im persönlichen, familiären, sozialen, schulischen oder beruflichen Lebensbereich)

Zusätzlich zu diesen Kriterien muss das pathologische Computerspielverhalten über einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten bestehen und das psychosoziale Funktionsniveau der Betroffenen dauerhaft belasten. Der Zeitraum von 12 Monaten kann jedoch auch immer dann vernachlässigt werden, wenn eine besonders schwerwiegende Symptomatik vorliegt, bei der alle Diagnosekriterien zutreffen (World Health Organization, 2018).

Anstelle von drei breiteren Kriterien in der ICD-11 werden im DSM-5 insgesamt 9 etwas enger definierte Kriterien für die »Internet Gaming Disorder« aufgeführt. Hierzu zählen die übermäßige Beschäftigung mit Computerspielen (Kriterium 1: Vereinnahmung), eine Entzugssymptomatik bei Wegfall des Computerspielens (Kriterium 2: Entzugssymptome), die Toleranzentwicklung (Kriterium 3: Toleranzentwicklung), der Kontrollverlust über das Computerspielen (Kriterium 4: Kontrollverlust), der Verlust an Interesse früherer Beschäftigungen (Kriterium 5: Interessensverlust), die Fortführung des exzessiven Computerspielens trotz negativer psychosozialer Folgen (Kriterium 6: Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen), das Täuschen von Bezugspersonen im Hinblick auf das Ausmaß des

Computerspielens (Kriterium 7: Verheimlichung des Konsumausmaßes), die Nutzung von Computerspielen zur Kompensation negativer Gefühle (Kriterium 8: Emotionsregulation) sowie die Gefährdung oder der Verlust wichtiger Beziehungen aufgrund des Computerspielens (Kriterium 9: Gefährdung wichtiger Beziehungen, American Psychiatric Association, 2013). Von diesen 9 Kriterien müssen mindestens 5 Kriterien in den letzten 12 Monaten erfüllt worden sein.

Tab. 1.1: Gegenüberstellung der diagnostischen Kriterien der »Störung durch Spielen von Internetspielen« nach DSM-5 (Abdruck erfolgt mit Genehmigung vom Hogrefe Verlag Göttingen aus dem Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, © 2013 American Psychiatric Association, dt. Version © 2018 Hogrefe Verlag.) und der »Gaming Disorder« nach ICD-11 (World Health Organization, 2018. Von den Autorinnen aus der ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics ins Deutsche übersetzt. Die WHO ist nicht verantwortlich für den Inhalt oder die Richtigkeit dieser Übersetzung. Im Falle von Unstimmigkeiten zwischen der englischen Fassung und der Übersetzung ist die englische Originalfassung die verbindliche und authentische Fassung).

Störung durch Spielen von Internetspielen (DSM-5)	Gaming Disorder (ICD-11)
---	--------------------------

Dauerhafte und wiederkehrende Nutzung des Internets, um sich mit Spielen zu beschäftigen, häufig mit mehreren anderen Spielern, führt in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens fünf der folgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten vorliegen.

- | | |
|--|---|
| <p>1. Übermäßige Beschäftigung mit Internetspielen (Der Betroffene denkt über vorhergehende Spielaktivitäten nach oder beabsichtigt, das nächste Spiel zu spielen; das Spielen von Internetspielen wird zur Haupttätigkeit des Tages). Beachte: Diese Störung ist von Glücksspiel im Internet zu unterscheiden, das der Diagnose Störung durch Glücksspielen zuzuordnen ist.</p> | <p>1. Kontrollverlust über das Spielen (in Bezug auf Beginn, Frequenz, Intensität, Dauer, Beendigung und Kontext des Spielens).</p> |
| <p>2. Entzugssymptomatik, wenn das Spielen von Internetspielen wegfällt (Die Symptome werden typischerweise als Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit beschrieben, es finden sich jedoch keine körperlichen Zeichen eines pharmakologischen Entzugssyndroms).</p> | <p>2. Bevorzugung des Computerspielens gegenüber anderen Interessen und Alltagsaktivitäten.</p> |

Tab. 1.1: Gegenüberstellung der diagnostischen Kriterien der »Störung durch Spielen von Internetspielen« nach DSM-5 (Abdruck erfolgt mit Genehmigung vom Hogrefe Verlag Göttingen aus dem Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, © 2013 American Psychiatric Association, dt. Version © 2018 Hogrefe Verlag.) und der »Gaming Disorder« nach ICD-11 (World Health Organization, 2018. Von den Autorinnen aus der ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics ins Deutsche übersetzt. Die WHO ist nicht verantwortlich für den Inhalt oder die Richtigkeit dieser Übersetzung. Im Falle von Unstimmigkeiten zwischen der englischen Fassung und der Übersetzung ist die englische Originalfassung die verbindliche und authentische Fassung). – Fortsetzung

Störung durch Spielen von Internetspielen (DSM-5)	Gaming Disorder (ICD-11)
3. Toleranzentwicklung – das Bedürfnis, zunehmend mehr Zeit mit dem Spielen von Internetspielen zu verbringen.	3. Fortsetzung oder Steigerung des Computerspielens trotz resultierender negativer Konsequenzen. Das Verhalten ist so schwerwiegend, dass es zu einer Beeinträchtigung in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen oder beruflichen Funktionsbereichen führt.
4. Erfolgreiche Versuche, die Teilnahme an Internetspielen zu kontrollieren.	
5. Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen als Ergebnis und mit Ausnahme des Spielens von Internetspielen.	
6. Fortgeführtes exzessives Spielen von Internetspielen trotz der Einsicht in die psychosozialen Folgen.	
7. Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens von Internetspielen.	
8. Nutzen von Internetspielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit).	
9. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund der Teilnahme an Internetspielen.	

Während es auf die Computerspielstörung bezogen inzwischen einheitliche Kriterien gibt, werden andere Formen von Internetnutzungsstörungen noch nicht explizit in den beiden diagnostischen Manualen aufgeführt. Für die süchtige Nutzung von Sozialen Netzwerken liegt die Empfehlung vor, diese, ebenso wie die Pornographie-Nutzungsstörung sowie die Shoppingstörung, als »sonstige näher bezeichnete Störungen durch Verhaltenssüchte« (6C5Y) in der ICD-11 einzuordnen. Die