

An das DSM-IV-TR angepasste Kriterien für Computerspiel-/Internetsucht:

1. Craving

Das unwiderstehliche Verlangen nach Computerspielen bzw. Onlineaktivitäten sowie die starke gedankliche und emotionale Eingenommenheit von Computerspielen und Internetangeboten. Bspw. Vorzeitige Beendigung der Schultage, um möglichst schnell wieder ein Computerspiel beginnen zu können.

2. Kontrollverlust

Verminderung der Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Dauer und Beendigung der Computerspiele bzw. Onlineaktivitäten. Bspw. systematische Unterschätzung der tatsächlich aufgewendeten Zeit für Computerspiele.

3. Entzug

Auftreten aversiver Zustände (Nervosität, motorische Unruhe, Schlafstörungen, Reizbarkeit, aggressive Verhaltensweisen, depressive Verstimmung) bei veränderter Computerspiel- bzw. Onlinenutzung.

4. Toleranzentwicklung

Steigerung der Häufigkeit und/oder Intensität des Computerspielens bzw. der Onlineaktivitäten. Bspw. sukzessiv ansteigende Spielzeiten/Internetzeiten.

5. Vernachlässigung wichtiger Lebensbereiche

Vernachlässigung von früher als angenehm empfundenen Aktivitäten oder Interessen auf Grund von Computerspielen/Onlineaktivitäten sowie Vernachlässigung sozialer Kontakte (sozialer Rückzug). Bspw. Austritt aus dem langjährigen Sportverein

6. Negative Konsequenzen

Fortsetzung des Computerspielens bzw. der Onlineaktivitäten trotz spürbarer negativer Konsequenzen (Leistungsabfall in der Schule/im Beruf, Übermüdung, Mangelernährung, soziale Konflikte). Bspw. Verfehlung des Klassenziels oder Abmahnung vom Arbeitgeber