

## GAMING DISORDER SCALE FOR ADOLESCENTS (GADIS-A)

Die folgenden Aussagen beziehen sich auf Deine Nutzung digitaler Spiele (am Smartphone, Tablet, Computer, Konsole). Wenn Du an die letzten 12 Monate denkst, wie sehr stimmst Du den folgenden Aussagen zu?

1. Ich spiele oft häufiger und länger, als ich es geplant oder mit meinen Eltern vereinbart habe.

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

2. Ich kann oft nicht aufhören zu spielen, obwohl es vernünftig wäre, dies zu tun, oder andere (z.B. meine Eltern) mir gesagt haben, ich solle aufhören.

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

3. Ich verfolge oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt (z.B. Freunde oder Partner im wirklichen Leben treffen, Vereine besuchen, Bücher lesen, Musik machen), weil ich lieber spiele.

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

4. Ich vernachlässige meine täglichen Pflichten (z.B. Lebensmittel einkaufen, putzen, aufräumen, Verpflichtungen für Schule / Lehrstelle / Job), weil ich lieber spiele.

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

5. Normalerweise spiele ich weiter, auch wenn es mir Stress mit anderen (z.B. meinen Eltern, Geschwistern, Freunden, Partner/Partnerin, Lehrern) bereitet.

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

6. Ich spiele weiter, obwohl es meine Leistungen in der Schule / meine Lehrstelle / meinen Job beeinträchtigt (z.B. durch Verspätung, Fehlzeiten, Vernachlässigung der Hausaufgaben, schlechtere Noten).

- |                              |                          |                                 |                          |                          |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/>     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| stimme überhaupt<br>nicht zu | stimme eher<br>nicht zu  | stimme teilweise<br>zu/nicht zu | stimme eher zu           | stimme völlig zu         |

GADIS-A

7. Durch das Spielen vernachlässige ich mein Aussehen, meine Hygiene und/oder meine Gesundheit (z.B. in Bezug auf Schlaf, Ernährung, Bewegung).

- stimme überhaupt nicht zu       stimme eher nicht zu       stimme teilweise zu/nicht zu       stimme eher zu       stimme völlig zu

8. Durch das Spielen riskiere ich, wichtige Kontakte (Freunde, Familie, Partner) zu verlieren oder habe sie bereits verloren.

- stimme überhaupt nicht zu       stimme eher nicht zu       stimme teilweise zu/nicht zu       stimme eher zu       stimme völlig zu

9. Durch das Spielen habe ich Nachteile in der Schule / der Lehre / im Job (z.B. schlechte Noten, Versetzungsgefährdung / kein Abschluss, keine Lehrstelle oder Studienplatz, schlechtes Zeugnis, Abmahnung / Entlassung).

- stimme überhaupt nicht zu       stimme eher nicht zu       stimme teilweise zu/nicht zu       stimme eher zu       stimme völlig zu

Bitte beantworte nun die folgende Frage:

10. Wie häufig hattest Du im vergangenen Jahr solche Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen des Spielens? Kam das nur an einzelnen Tagen vor, gab es längere Phasen von mehreren Tagen oder Wochen, oder war das nahezu täglich?

- überhaupt nicht       nur an einzelnen Tagen       über längere Phasen       nahezu täglich

Zusätzliche Fragen:

11. Erlebst Du die zuvor genannten Probleme, Konflikte und Schwierigkeiten durch das Spielen seit mindestens einem Jahr?

- ja       nein

12. Wenn Frage 10 mit "über längere Phasen" beantwortet wurde:

Hattest Du solch längere Phasen, in denen Du Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen des Spielens erlebtest, häufiger oder kam das nur einmal vor?

- einmal       häufiger als einmal

13. Wenn Frage 10 mit "über längere Phasen" beantwortet wurde:

Wie lange dauerte eine solche Phase, in der Du über einen längeren Zeitraum Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen Deines Spielens hattest, maximal an?

- weniger als eine Woche       eine Woche bis weniger als ein Monat       ein Monat bis weniger als drei Monate       drei bis weniger als neun Monate       neun Monate und mehr

### GADIS-A - Auswertung

Punkte:

0	1	2	3	4		
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu/nicht zu	stimme eher zu	stimme völlig zu		
Faktor	Items	$\Sigma$	Summenwert	Cut-off	Cut-off erfüllt	
Kognitiv-behaviorale Symptome	1,2,4,5	16	<input type="text"/>	>9	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
Negative Konsequenzen	3,6,7,8,9	20	<input type="text"/>	>5	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
Zeitkriterium	Item	Antwort	Kriterium	Kriterium trifft zu		
Frequenz	10	<input type="text"/>	über längere Phasen oder nahezu täglich	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein		

Das Screening von Adoleszenten hinsichtlich einer vorliegenden Computerspielstörung (eng. *gaming disorder*) ist positiv, wenn die Cut-off-Werte beider Faktoren erreicht werden und das Zeitkriterium zutrifft. Ist lediglich der Cut-off für den Faktor „Kognitiv-behaviorale Symptome“ erfüllt, deutet dies auf eine riskante Nutzung digitaler Spiele hin (eng. *hazardous gaming*), die ein erhöhtes Risiko für negative Konsequenzen aufgrund des Computerspielverhaltens indiziert. Wird lediglich der Cut-Off für den Faktor „negative Konsequenzen“ erfüllt, liefert dies einen Hinweis auf das Bestehen unspezifischer psychischer Probleme, die weiter untersucht werden sollten. Werden Cut-off-Werte ohne zutreffendes Zeitkriterium erreicht, könnte dies ebenfalls hinweisgebend auf riskante Verhaltensweisen sein, die weiter beobachtet bzw. weiter eruiert werden sollten.

**Originalpublikation:**

Paschke, K.; Austermann, M.I.; Thomasius, R. Assessing ICD-11 Gaming Disorder in Adolescent Gamers: Development and Validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). *J. Clin. Med.* 2020, 9, 993.