Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters

GAming DIsorder Scale for Adolescents (GADIS-A)

Datum_____ Name_____

Die folgenden Aussagen beziehen sich auf Deine Nutzung digitaler Spiele. Damit gemeint sind online- oder offline-Games, die du am Smartphone, Tablet, Computer oder einer Konsole spielen kannst. Wenn Du an die letzten 12 Monate denkst, wie sehr stimmst Du den folgenden Aussagen zu?

1. Ich spiele häufig öfter und länger, als ich mir vornehme, oder es z.B. mit meinen Eltern abgesprochen war.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

2. Ich kann oft nicht mit dem Spielen aufhören, obwohl ich vernünftigerweise besser aufhören sollte oder z.B. meine Eltern mir gesagt haben, dass ich aufhören soll.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

3. Ich verfolge oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt, weil ich lieber spielen möchte. Zum Beispiel treffe ich keine Freunde oder Freundinnen in der wirklichen Welt, besuche keinen Verein, mache keinen Sport oder Musik oder lese nicht mehr wegen des Spielens.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

4. Ich vernachlässige alltägliche Aufgaben, weil ich lieber spielen möchte. Damit gemeint sind Aufgaben wie Einkaufen, Saubermachen, hinter mir aufräumen, Zimmer ordentlich halten, Pflichten für Schule/Ausbildung/Job.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

5. Ich spiele weiter, selbst wenn ich dadurch Stress mit anderen bekomme. Gemeint ist Stress z.B. mit Eltern, Geschwistern, festem Freund/ fester Freundin, mit Freunden/ Freundinnen, Lehrerinnen/Lehrern oder Vorgesetzten durch das Spielen.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

6. Ich spiele weiter, obwohl die Schule (oder Ausbildung/ Job) darunter leidet. Zum Beispiel komme ich wegen des Spielens zu spät, mache nicht im Unterricht mit, mache keine Hausaufgaben und bekomme schlechtere Noten.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

Bitte wenden.⟹

7. Durch das Spielen vernachlässige ich mein Aussehen, meine Körperpflege und/oder meine Gesundheit. Z.B. schlafe ich durch das Spielen weniger, ernähre mich ungesund und bewege mich kaum.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

8. Durch das Spielen gefährde ich wichtige Kontakte oder habe diese bereits verloren. Hierzu zählen Kontakte mit festem Freund/ fester Freundin, Freundinnen/ Freunden, Bekannten oder Familie.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

9. Durch das Spielen erlebe ich Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/ im Job. Zum Beispiel habe ich durch das Spielen schlechtere Noten, meine Versetzung ist gefährdet oder ich bin nicht versetzt worden, ich habe keinen Abschluss oder keinen Ausbildungs-/ Studienplatz bekommen, habe ein schlechtes Praktikumszeugnis oder eine Abmahnung oder Kündigung erhalten.

☐	☐	☐	☐	☐
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

Es folgt nun eine sehr wichtige Frage, um einzuschätzen, wie häufig Du im Zusammenhang mit digitalen Spielen im letzten Jahr Schwierigkeiten hattest.

10. Wie häufig hattest Du im letzten Jahr die in den Aussagen 1 bis 9 beschriebenen Konflikte oder Schwierigkeiten wegen des Spielens? Kam das nur an einzelnen Tagen vor, gab es längere Phasen von Wochen oder Monaten oder war das nahezu täglich?

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

Zusätzliche Fragen (*wenn Frage 10 mindestens mit "über längere Phasen" beantwortet wurde)*

11. Erlebst Du die unter 1 bis 9 genannten Probleme, Konflikte und Schwierigkeiten durch das Spielen seit mindestens einem Jahr?

☐	☐
ja	nein

12. Hattest Du solch längere Phasen mit Problemen, Konflikten oder Schwierigkeiten wegen des Spielens häufiger oder kam das nur einmal vor?

☐	☐
einmal	häufiger als einmal

13. 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

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters

GADIS-A - Auswertung

Punkte:

0	1	2	3	4
stimme überhaupt nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme teilweise zu	stimme eher zu	stimme völlig zu

Faktor	Items	Σ	Summenwert	Cut-off	Cut-off erfüllt
Kognitiv-behaviorale Symptome	1,2,4,5	16		>9	☐ ja ☐ nein
Negative Konsequenzen	3,6,7,8,9	20		>5	☐ ja ☐ nein

Zeitkriterium	Item	Antwort	Kriterium	Kriterium trifft zu
Frequenz	10		über längere Phasen *oder* nahezu täglich	☐ ja ☐ 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,* 2;9(4):993. 2020, 9, 993.