

GAMING DISORDER SCALE FOR PARENTS (GADIS-P)

Die folgenden Aussagen beziehen sich auf die Nutzung digitaler Spiele Ihres Kindes (am Smartphone, Tablet, Computer, Konsole). Wenn Sie an die letzten 12 Monate denken, wie sehr stimmen Sie den folgenden Aussagen zu?

1. Mein Kind spielt häufig öfter und länger, als es sich vornimmt, oder es z.B. mit mir/ meinem Partner abgesprochen hat.

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

2. Mein Kind kann oft nicht mit dem Spielen aufhören, obwohl es vernünftigerweise besser aufhören sollte, oder z.B. ich ihm gesagt habe, dass es aufhören soll.

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

3. Mein Kind verfolgt oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt (z.B. Freunde oder festen Freund/feste Freundin real treffen, Verein besuchen, lesen, musizieren), weil es lieber spielen möchte.

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

4. Mein Kind vernachlässigt alltägliche Aufgaben (z.B. einkaufen, saubermachen, hinter sich aufräumen, Zimmer ordentlich halten, Pflichten für Schule/ Ausbildung/Job), weil es lieber spielen möchte.

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

5. Mein Kind spielt meistens weiter, selbst wenn es dadurch Stress mit anderen bekommt (z.B. mit mir/ meinem Partner, Geschwistern, mit Freunden, der festen Freundin/dem festen Freund oder Lehrern).

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

6. Mein Kind spielt weiter, obwohl die Schule (oder Ausbildung/Job) darunter leidet (z.B. durch Zuspätkommen, Nichtbeteiligung am Unterricht, Versäumnis der Hausaufgaben, schlechtere Noten).

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

7. Durch das Spielen vernachlässigt mein Kind sein Aussehen, seine Körperpflege und/oder seine Gesundheit (z.B. Schlaf, Ernährung, Bewegung).

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

8. Durch das Spielen gefährdet mein Kind wichtige Kontakte (Freunde, Familie, feste Freundin/fester Freund), oder es hat diese bereits verloren.

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

9. Durch das Spielen erlebt mein Kind Nachteile in der Schule oder in der Ausbildung/ im Job (z.B. schlechte Noten, keine/gefährdete Versetzung, schlechter/kein Abschluss, kein Ausbildungs-/ Studienplatz, schlechtes Praktikumszeugnis, Abmahnung oder Kündigung).

- 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 Ihr Kind im Zusammenhang mit digitalen Spielen im letzten Jahr Schwierigkeiten hatte.

10. Wie häufig hatte Ihr Kind im letzten Jahr die oben beschriebenen Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen des Spielens? Kam das nur an einzelnen Tagen vor, gab es längere Phasen von mehreren Tagen bis Wochen oder Monaten, in denen Ihr Kind solche Probleme oder Schwierigkeiten hatte oder war das nahezu täglich?

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

Zusätzliche Fragen:

11. Erlebt Ihr Kind 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:

Hatte Ihr Kind solche längeren Phasen, in denen es Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen des Spielens erlebte, 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 Ihr Kind über einen längeren Zeitraum Probleme, Konflikte oder Schwierigkeiten wegen seines Spielens hatte, 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-P - 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 | <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> | >9 | <input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein |
| Negative Konsequenzen | 3,6,7,8,9 | 20 | <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> | >5 | <input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein |

| Zeitkriterium | Item | Antwort | Kriterium | Kriterium trifft zu |
|---------------|------|--|--|--|
| Frequenz | 10 | <input style="width: 100px; height: 30px;" type="text"/> | über längere Phasen oder nahezu täglich | <input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein |

Das Screening des Kindes 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 by Parental Ratings: Development and Validation of the Gaming Disorder Scale for Parents (GADIS-P). *J. Behav. Addict.* **2021**, doi:10.1556/2006.2020.00105. Epub ahead of print. PMID: 33410767.