

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	Σ	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.