

Name:

Datum:



Medien-Fragebogen

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?

		0	1	2	3	4
		stimme überhaupt nicht zu	Stimme eher nicht zu	Stimme teilweise zu/nicht zu	Stimme eher zu	Stimme völlig zu
1.	Ich spiele oft häufiger und länger, als ich es geplant oder mit meinen Eltern vereinbart habe.					
2.	Ich kann oft nicht aufhören zu spielen, obwohl es vernünftig wäre, dies zu tun, oder andere (z.B. meine Eltern) mit gesagt haben, ich solle aufhören.					
3.	Ich verfolge oft keine Interessen außerhalb der digitalen Welt (z.B. Freunde im wirklichen Leben treffen, Vereine besuchen, Bücher lesen, Musik machen) weil ich lieber spiele.					
4.	Ich vernachlässige meine täglichen Pflichten (z.B. Lebensmittel einkaufen, putzen, aufräumen, Verpflichtungen für Schule/Lehrstelle), weil ich lieber spiele.					
5.	Normalerweise spiele ich weiter, auch wenn es mir Stress mit anderen (z.B. meinen Eltern, Geschwistern, Freunden, Lehrern) bereitet.					
6.	Ich spiele weiter, obwohl es meine Leistungen in der Schule/meine Lehrstelle beeinträchtigt (z.B. durch Verspätung, Fehlzeiten, Vernachlässigung der Hausaufgaben, schlechtere Noten).					
7.	Durch das Spielen vernachlässige ich mein Aussehen, meine Hygiene und/oder meine Gesundheit (z.B. in Bezug auf Schlaf, Ernährung, Bewegung).					
8.	Durch das Spielen riskiere ich, wichtige Kontakte (Freunde und Familie) zu verlieren oder habe sie bereits verloren.					
9.	Durch das Spielen habe ich Nachteile in der Schule/der Lehre (z.B. schlechte Noten, Versetzungsgefährdung/kein Abschluss, keine Lehrstelle oder Studienplatz, schlechtes Zeugnis, Abmahnung/Entlassung).					

		Überhaupt nicht	Nur an einzelnen Tagen	Über längere Phasen	Nahezu täglich
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?				

GADIS-A – Auswertung

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	Summe	Summenwert	Cut-off	Cut-off erfüllt
Kognitiv-behaviorale Symptome	1,2,4,5	16		>9	ja <input type="checkbox"/> nein <input type="checkbox"/>
Negative Konsequenzen	3,6,7,8,9	20		>5	ja <input type="checkbox"/> nein <input type="checkbox"/>
Zeitkriterium	Item	Antwort	Kriterium	Kriterium trifft zu	
Frequenz	10		Über längere Phasen oder nahezu täglich	Ja <input type="checkbox"/> nein <input type="checkbox"/>	

Das Screening von Adoleszenten hinsichtlich einer vorliegenden Computerspielstörung 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, 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. eruiert werden sollten.

Zusatzfragen:

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

		einmal	häufiger als einmal
12.	Wenn Frage 10 mit „über längere Phasen“ beantwortet wurde: Hattest Du solch längere Phasen, in denen Du Probleme, Konflikte, Schwierigkeiten wegen des Spielen erlebtest, häufiger oder kam das nur einmal vor?		

		weniger als eine Wche	eine Woche bis weniger als 1 Monat	ein Monat bis weniger als drei Monate	drei bis weniger als neun Monate	neun Monate und mehr
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?					