

Instrumente zur Erfassung der Computerspielstörung bei Kindern und Adoleszenten – Eine systematische Überprüfung psychometrischer Eigenschaften

Samantha Schlossarek^{1*}, Anja Bischof¹, Gallus Bischof¹, Dominique Brandt¹, Hannah Schmidt¹,
Hans-Jürgen Rumpf¹

¹ Universität zu Lübeck, Lübeck

* Corresponding author, email: samantha.schlossarek@uksh.de

© 2023 Samantha Schlossarek; licensee Infinite Science Publishing

This is an Open Access abstract distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Hintergrund und Fragestellung

Die Computerspielstörung wurde von der Weltgesundheitsorganisation als eigenständige Diagnose im Bereich der Verhaltensstörungen in die ICD-11 aufgenommen. Valide Diagnostiktools sind insbesondere in der vulnerablen Gruppe der Kinder und Adoleszenten essenziell. Hierzu wurde bereits eine Vielzahl an diagnostischen Verfahren entwickelt und validiert, jedoch fehlte bislang eine systematische Überprüfung, welche Instrumente bei jüngeren Altersgruppen stabile psychometrische Kriterien aufweisen.

Methoden

Mithilfe einer systematischen Literaturrecherche in fünf Datenbanken (PsycInfo, PubMed, Web of Science, Scopus, PsycArticles) wurden unter Berücksichtigung der PRISMA-Kriterien diagnostische Verfahren zur Erhebung der Computerspielstörung bei Kindern und Adoleszenten identifiziert und psychometrisch untersucht. Auf Basis dieser Kennwerte sowie weiterer Beurteilungskriterien wurden anschließend Empfehlungen für besonders gut validierte Instrumente abgeleitet. Die finale Recherche erfolgte am 25.04.2023.

Ergebnisse

Insgesamt wurden 2.254 Literaturstellen identifiziert. Der schrittweise Selektionsprozess mittels Titel-/Abstractscreening und anschließender Volltextanalyse mündete in einem finalen Einschluss von 36 Studien, die insgesamt 27 Instrumente zur Erfassung der Computerspielstörung validierten. Darunter sind als Fremdrating-Verfahren mit der GADIS-P (Gaming Disorder Scale for Parents), PIGDS (Parental Internet Gaming Disorder Scale) und GAIT-P (Gaming Addiction Identification Test – Parental Version) drei parentale Instrumente sowie zwei Interview-Verfahren IGDI (Internet Gaming Disorder Interview) und SCI-IGD (Structured Clinical Interview for Internet Gaming Disorder) zu nennen.

Diskussion und Schlussfolgerung

Für die Internet Gaming Disorder Scale – Short Form (IGDS9-SF) lag aufgrund der Validierungshäufigkeit die größte Evidenzbasis vor. Unter Berücksichtigung aller Kriterien können neben der IGDS9-SF die Instrumente GADIS-A (Gaming Disorder Scale for Adolescents), IGD Scale (Internet Gaming Disorder Scale), IGDS (Internet Gaming Disorder Scale) und IGGUESS (Internet Game Use-Elicited Symptom Screen) empfohlen werden. Keines der validierten Instrumente erwies sich als eindeutig überlegen, da Stärken in einem Bereich durch Schwächen in anderen Bereichen nivelliert werden. Insgesamt ist durchweg eine nur moderate Qualität der inkludierten Studien zu verzeichnen. Wünschenswert wäre neben einer einheitlichen, standardisierten Diagnostik ein stärkerer Fokus auf klinische Stichproben, external validierte Cut-Off-Werte sowie auf der funktionalen Beeinträchtigung.

OFFENLEGUNG VON INTERESSENSKONFLIKTEN SOWIE FÖRDERUNGEN

Interessenskonflikte: Ich und die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: BMG

DOI: 10.18416/DSK.2023.951