

POGQ

Problematic Online Gaming Questionnaire (Demetrovics i wsp., 2012)

polska adaptacja: Magdalena Rowicka i współpracownicy (2016)

Cel pomiaru: ocena nasilenia cech problemowego grania w gry komputerowe online.

Odbiorcy: uczniowie i studenci w wieku 16-25 lat.

Przeznaczenie: ilościowe badania naukowe.

Właściwości: rzetelne, trafne.

Procedura przeprowadzania pomiaru, obliczania i interpretacji wyników:

1. Wypełnij arkusz testowy POGQ odpowiadając na 18 pytań dotyczących grania w gry online.
Oceń częstość występowania podanych zachowań korzystając ze skali od 1 do 5, gdzie:
1=nigdy, 2=rzadko, 3=czasami, 4=często, 5=zawsze/prawie zawsze.
2. Oblicz wyniki surowe w 6 szczegółowych podskalach sumując punkty przyznane w odpowiedzi na wchodzące w ich skład pytania, tj.:
 - Zaabsorbowanie: pytania numer 1 i 7.
 - Immersja: pytania numer 2, 8, 13 i 17.
 - Symptomy odstawienne: pytania numer 3, 9, 14 i 19.
 - Nadużywanie: pytania numer 4, 10 i 15.
 - Konflikty: pytania numer 5 i 11.
 - Izolacja społeczna: pytania numer 6, 12 i 16.
3. Narzędzie przeznaczone jest do badań ilościowych - im wyższy wynik w każdej skali, tym wyższe nasilenie danej motywacji oznacza.

POGQ - arkusz

Magdalena Rowiska i współpracownicy, 2016 (za: Demetrovics i wsp., 2012)

Płeć: kobieta mężczyzna inna **Wiek:**..... **Data badania:**.....

Instrukcja: Poniższe pytania dotyczą grania w gry online (i tylko w gry typu online). Za pomocą skali od 1 do 5 określ, jak często opisane zachowania dotyczą Ciebie.

	Nigdy	Rzadko	Czasami	Często	Prawie zawsze/ zawsze
1. Jak często myślisz o graniu kiedy zajmujesz się czymś innym?	1	2	3	4	5
2. Jak często zdarza Ci się grać dłużej niż planowałeś/aś?	1	2	3	4	5
3. Jak często jesteś zdenerwowany lub w złym humorze kiedy nie grasz, i ten stan mija jak tylko zaczniesz grać?	1	2	3	4	5
4. Jak często masz wrażenie, że powinieneś/aś ograniczyć czas poświęcany na granie w gry?	1	2	3	4	5
5. Jak często osoby z Twojego otoczenia (np. rodzice) narzekają, że za dużo grasz?	1	2	3	4	5
6. Jak często zdarza Ci się nie przyjść na spotkanie ze znajomymi bo akurat grałeś/aś w grę online?	1	2	3	4	5
7. Jak często wyobrażasz sobie, że grasz?	1	2	3	4	5
8. Jak często zdarza Ci się, że tracisz poczucie czasu podczas grania?	1	2	3	4	5
9. Jak często irytujesz się lub złościś, kiedy nie możesz grać tyle czasu ile byś chciał/a?	1	2	3	4	5
10. Jak często próbowałeś/aś, bez powodzenia, ograniczyć czas grania w gry?	1	2	3	4	5
11. Jak często powodem kłótni z rodzicami i/lub chłopakiem/dziewczyną jest granie w gry?	1	2	3	4	5
12. Jak często zdarza Ci się zapominać o innych aktywnościach ponieważ wolisz grać?	1	2	3	4	5
13. Jak często masz poczucie, że podczas grania czas staje w miejscu?	1	2	3	4	5
14. Jak często zdarza się, że denerwujesz się, gdy nie możesz lub masz utrudnioną możliwość grania w gry przez kilka dni?	1	2	3	4	5
15. Jak często masz wrażenie, że granie w gry jest przyczyną problemów w Twoim życiu?	1	2	3	4	5
16. Jak często zdarza się, że wolisz grać w gry online niż spotkać się ze znajomymi w <i>realu</i> ?	1	2	3	4	5
17. Jak często zdarza się, że gra tak Cię pochłonie, że zapominasz, aby coś zjeść?	1	2	3	4	5
18. Jak często jesteś poirytowany/a albo smutny/a kiedy nie możesz pograć?	1	2	3	4	5