

MOGQ

Motives for Online Gaming Questionnaire (Papay i wsp., 2013)

polska adaptacja: Magdalena Rowicka i współpracownicy (2016)

Cel pomiaru: ocena nasilenia różnych motywacji do 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 MOGQ ustosunkowując się do 27 twierdzeń dotyczących powodów grania w gry online. Oceń jak często kierujesz się każdym z motywów na skali od 1 do 5, gdzie: 1=nigdy lub prawie nigdy, 2=rzadko, 3=czasami, 4=często, 5=prawie zawsze lub zawsze.
2. Oblicz wyniki surowe w 7 szczegółowych podskalach sumując punkty przyznane w odpowiedzi na wchodzące w ich skład pytania, tj.:
 - Motywacja społeczna:* pytania numer 1, 8, 15, 22.
 - Motywacja ucieczkowa:* pytania numer 2, 9, 16, 23.
 - Motywacja rywalizacyjna:* pytania numer 3, 10, 17, 24.
 - Radzenie sobie:* pytania numer 4, 11, 18, 25.
 - Motywacja rozwojowa:* pytania numer 5, 12, 19, 26.
 - Fantazjowanie:* pytania numer 6, 13, 20, 27.
 - Motywacja rekreacyjna:* pytania numer 7, 14, 21.
3. Narzędzie przeznaczone jest do badań ilościowych - im wyższy wynik w każdej skali, tym wyższe nasilenie danej motywacji oznacza.

MOGQ - arkusz

Magdalena Rowicka i współpracownicy, 2016 (za: Papay i wsp., 2013)

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

Instrukcja: Gramy w gry typu online (w które można grać na komputerze, ale także na konsolach czy na telefonach komórkowych) z różnych powodów. Poniżej zostały wypisane niektóre nich. Zaznacz, proszę jak często grasz w gry typu online z wymienionych powodów. Nie ma dobrych albo złych odpowiedzi! Interesują nas jedynie powody dla których grasz.

Gram w gry ...	Nigdy lub prawie nigdy	Rzadko	Czasami	Często	Prawie zawsze lub zawsze
1. ...ponieważ mogę poznać nowych ludzi.	1	2	3	4	5
2. ...ponieważ granie pomaga zapomnieć o codziennych problemach.	1	2	3	4	5
3. ...ponieważ lubię rywalizację.	1	2	3	4	5
4. ...ponieważ granie poprawia nastrój.	1	2	3	4	5
5. ...ponieważ granie wyostrza zmysły.	1	2	3	4	5
6. ...ponieważ mogę robić rzeczy, których nie jestem w stanie lub nie wolno mi <i>w realu</i> .	1	2	3	4	5
7. ...dla rozrywki.	1	2	3	4	5
8. ...ponieważ mogę poznać różnych ludzi.	1	2	3	4	5
9. ...ponieważ granie pozwala zapomnieć o prawdziwym życiu.	1	2	3	4	5
10. ...ponieważ lubię wygrywać.	1	2	3	4	5
11. ...ponieważ granie pomaga radzić sobie ze stresem.	1	2	3	4	5
12. ...ponieważ poprawiam swoje umiejętności.	1	2	3	4	5
13. ...ponieważ granie pozwala poczuć się kimś innym.	1	2	3	4	5
14. ...ponieważ jest to dobra zabawa.	1	2	3	4	5
15. ...ponieważ jest to dobre doświadczenie społeczne.	1	2	3	4	5
16. ...ponieważ granie pozwala uciec od rzeczywistości.	1	2	3	4	5
17. ...ponieważ dobrze jest poczuć się lepszym od innych.	1	2	3	4	5
18. ...ponieważ granie pomaga rozładować agresję.	1	2	3	4	5
19. ...ponieważ granie poprawia koncentrację.	1	2	3	4	5
20. ...ponieważ przez chwilę mogę być kimś innym.	1	2	3	4	5

21. ...ponieważ lubię grać.	1	2	3	4	5
22. ... ponieważ granie sprawia że nie jestem sam.	1	2	3	4	5
23. ...ponieważ granie pozwala zapomnieć o nieprzyjemnych sytuacjach.	1	2	3	4	5
24. ...dla przyjemności płynącej z pokonania kogoś.	1	2	3	4	5
25. ...ponieważ granie redukuje napięcie.	1	2	3	4	5
26. ...ponieważ granie poprawia koordynację.	1	2	3	4	5
27. ...ponieważ mogę być w innym świecie.	1	2	3	4	5