

IGDS9-SF

Internet Gaming Disorder Scale - Short Form (Pontes, Griffiths, 2015)

polska adaptacja: Maciej Michalak, Martyna Kotyśko, Paweł Izdebski, Kinga Sobieralska-Michalak,
Jarosław Ocalewski, Karolina Stenka (2018)

Cel pomiaru: ocena nasilenia zaburzeń związanych z nadużywaniem gier internetowych.

Odbiorcy: uczniowie w wieku 11-16 lat.

Przeznaczenie: ilościowe badania naukowe.

Właściwości: rzetelne, trafne.

Procedura przeprowadzania pomiaru, obliczania i interpretacji wyników:

1. Wypełnij arkusz testowy IGDS9-SF odpowiadając na 9 pytań dotyczących grania w gry internetowe. Oceń jak często wykazujesz wymienione zachowania na skali od 1 do 5, gdzie:
1=nigdy, 2=rzadko, 3=czasami, 4=często, 5=bardzo często.
2. Zsumuj punkty przypisane w odpowiedzi na wszystkie pytania, aby uzyskać *wynik ogólny* mieszczący się w przedziale od 9 do 45.

IGDS9-SF - arkusz

Michalak, Kotyśko, Izdebski, Sobieralska-Michalak, Ocalewski, Stenka, 2018

(za: Pontes, Griffiths, 2015)

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

Instrukcja: Pytania dotyczą Twojej aktywności związanej z graniem w przeciągu ostatniego roku (to jest ostatnich 12 miesięcy). Przez aktywność, związaną z graniem, rozumiemy wszystkie aktywności związane z grami komputerowymi lub konsolowymi, lub na innym urządzeniu (np. telefonie komórkowym/smartfonie/tablecie, itp.) zarówno online i/lub offline. Przy każdym pytaniu otocz kółkiem właściwą cyfrę.

Oznaczenia:

1 – nigdy 2 – rzadko 3 – czasami 4 – często 5 – bardzo często

1.	Czy czujesz się zaabsorbowany/a swoim zachowaniem związanym z grami? Np. czy myślisz o swoich poprzednich rozgrywkach/sesjach lub czekasz na kolejne rozgrywki/sesje? Czy uważasz, że granie stało się dominującą aktywnością w twoim codziennym życiu?	1	2	3	4	5
2.	Czy odczuwasz większe rozdrażnienie, lęk czy nawet smutek, kiedy próbujesz zredukować swoje granie lub przestać grać?	1	2	3	4	5
3.	Czy odczuwasz potrzebę, by spędzać coraz więcej czasu angażując się w granie, w celu osiągnięcia satysfakcji lub przyjemności?	1	2	3	4	5
4.	Czy podejmowane przez Ciebie próby kontrolowania lub zaprzestania grania kończą się niepowodzeniem?	1	2	3	4	5
5.	Czy straciłeś/łaś zainteresowanie swoimi wcześniejszymi hobby i innymi rozrywkami w wyniku zaangażowania w granie?	1	2	3	4	5
6.	Czy kontynuowałeś/łaś granie wiedząc, że powodowało to problemy między Tobą a innymi ludźmi?	1	2	3	4	5
7.	Czy oszukiwałeś/łaś któregośkolwiek z członków rodziny, terapeutów lub inne osoby, co do czasu poświęcanego na granie?	1	2	3	4	5
8.	Czy grasz, aby chwilowo uciec lub odczuć ulgę od negatywnego nastroju (np. poczucia bezradności, winy, niepokoju)?	1	2	3	4	5
9.	Czy naraziłeś/łaś lub straciłeś/łaś ważną relację, pracę lub szansę edukacyjną bądź zawodową z powodu swojego grania?	1	2	3	4	5