

Échelle du trouble du jeu vidéo sur Internet (IGDS9-SF)

L'IGDS9-SF est une échelle auto-administrée en 9 items qui permet d'évaluer la sévérité du trouble du jeu vidéo selon les critères du DSM-5. C'est un outil rapide, pertinent pour le dépistage et le suivi clinique du trouble du jeu sur Internet chez l'adulte et l'adolescent.

Nombre de questions	9 questions
Durée estimée	3 minutes
Langue	Français
Nom original	Internet Gaming Disorder Scale
Public cible	Adolescents et adultes
Auteurs	Daria J. Kuss, Halley M. Pontes, Mark D. Griffiths (2015)
Catégorie	Addictions

Aperçu des 9 questions

Au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois) :

Vous sentez-vous préoccupé(e) par votre pratique du jeu vidéo ?

Par exemple : pensez-vous à vos sessions de jeu passées ou anticipez-vous la prochaine ? Pensez-vous que le jeu est devenu l'activité dominante de votre vie quotidienne ?

Jamais | Rarement | Parfois | Souvent | Très souvent

Au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois) :

Ressentez-vous davantage d'irritabilité, d'anxiété, voire de tristesse, lorsque vous essayez de réduire ou d'arrêter votre activité de jeu ?

Jamais | Rarement | Parfois | Souvent | Très souvent

Au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois) :

Ressentez-vous le besoin de consacrer de plus en plus de temps au jeu pour obtenir de la satisfaction ou du plaisir ?

Jamais | Rarement | Parfois | Souvent | Très souvent

Au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois) :

Échouez-vous systématiquement lorsque vous essayez de contrôler ou d'arrêter votre activité de jeu ?

Jamais | Rarement | Parfois | Souvent | Très souvent

Au cours de l'année écoulée (c'est-à-dire les 12 derniers mois) :

Avez-vous perdu l'intérêt pour vos anciens loisirs et autres activités de divertissement en raison de votre investissement dans le jeu ?

Jamais | Rarement | Parfois | Souvent | Très souvent

Faites passer vos questionnaires en ligne

Envoyez un lien à votre patient : il répond depuis son téléphone ou son ordinateur, et vous recevez les résultats cotés par email.

Voir le questionnaire sur mentaal.org ›

Cotations & interprétations

Chaque item est évalué sur une échelle de Likert en 5 points (de "jamais" à "très souvent"). Le score total est la somme des points de chaque item (minimum 9, maximum 45). Un score élevé suggère une sévérité accrue du trouble du jeu vidéo sur Internet. Un seuil est généralement fixé à 21 ou plus pour indiquer un risque significatif.

Vous êtes psychologue ?

Avec Mentaal, disposez d'informations pertinentes pour accompagner vos patients.

- Tests standardisés
- Cotation automatique
- Résultats reçus par e-mail

Essayer gratuitement | Voir tous les questionnaires

★★★★★

“Sceptique au départ, je ne peux finalement plus me passer de cet outil dans ma pratique.”

 Elodie C. - Psychologue TCC