IGDS9-SF

Skala zaburzenia związanego z graniem w gry internetowe (IGDS9-SF)

IGDS9-SF to 9-pozycyjna skala samoopisowa oceniająca nasilenie zaburzenia związanego z graniem w gry według kryteriów DSM-5. Jest to szybkie narzędzie, dobrze dostosowane do badań przesiewowych i klinicznego monitorowania zaburzenia związanego z graniem w gry internetowe u dorosłych i młodzieży.

Liczba pytań	9 pytań
Szacowany czas	3 minuty
Język	Polski
Nazwa oryginalna	Internet Gaming Disorder Scale
Grupa docelowa	Młodzież i dorośli
Autorzy	Daria J. Kuss, Halley M. Pontes, Mark D. Griffiths (2015)
Kategoria	Uzależnienia

Podgląd 9 pytań

Podczas ostatniego roku (tzn. w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

Czy czujesz się zatroskany/a swoim zachowaniem związanym z grami?

Kilka przykładów: Czy rozmyślasz o swojej wcześniejszej aktywności związanej z grami? Czy uważasz, że granie stało się dominującą aktywnością w Twoim życiu codziennym?

Nigdy | Rzadko | Czasami | Często | Bardzo często

Podczas ostatniego roku (tzn. w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

Czy czujesz większą drażliwość, niepokój, a nawet smutek podczas prób ograniczenia lub przerwania gry?

Nigdy | Rzadko | Czasami | Często | Bardzo często

Podczas ostatniego roku (tzn. w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

Czy czujesz potrzebę spędzania coraz większej ilości czasu grając, w celu osiągnięcia satysfakcji lub przyjemności?

Nigdy | Rzadko | Czasami | Często | Bardzo często

Podczas ostatniego roku (tzn. w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

Czy podejmowane próby ograniczenia lub zaprzestania aktywności związanej z grami kończą się niepowodzeniem?

Nigdy | Rzadko | Czasami | Często | Bardzo często

Podczas ostatniego roku (tzn. w ciągu ostatnich 12 miesięcy):

Czy straciłeś/aś zainteresowanie poprzednim hobby lub innego typu rozrywką na skutek Twojego zaangażowania w gry?

Nigdy | Rzadko | Czasami | Często | Bardzo często

Przeprowadzaj swoje kwestionariusze online

Wyślij pacjentowi link: odpowiada na telefonie lub komputerze, a ty otrzymujesz obliczone wyniki e-mailem.

Zobacz kwestionariusz na mentaal.org ›

Obliczanie wyników i interpretacja

Każdą pozycję ocenia się na 5-stopniowej skali Likerta (od „nigdy” do „bardzo często”). Wynik całkowity to suma punktów za wszystkie pozycje (minimum 9, maksimum 45). Wysoki wynik sugeruje większe nasilenie zaburzenia związanego z graniem w gry internetowe. Punkt odcięcia wskazujący na istotne ryzyko ustala się zazwyczaj na poziomie 21 lub wyższym.

Jesteś psychologiem?

Mentaal dostarcza ci wartościowych informacji, które pomagają wspierać twoich pacjentów.

- Standaryzowane testy
- Automatyczne obliczanie wyników
- Wyniki przesyłane e-mailem

Wypróbuj za darmo

Zobacz wszystkie kwestionariusze

★★★★★

“Mentaal stał się dla mnie niezastąpionym sprzymierzeńcem, który pomaga uporządkować proces oceny i pogłębić kliniczne rozumienie moich pacjentów.”

 Joanna P. - Psycholog CBT