GAS

Escala de adição a videojogos (GAS)

A GAS é um questionário de autorresposta que mede a adição aos videojogos segundo os critérios da perturbação de jogo. Avalia a frequência e a intensidade dos comportamentos problemáticos relacionados com os videojogos durante um determinado período, explorando o impacto na vida social, escolar ou profissional.

Número de perguntas	21 perguntas
Duração estimada	7 minutos
Idioma	Português
Nome original	Game Addiction Scale
Público-alvo	Adolescentes, jovens adultos
Autores	Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, Jochen Peter (2009)
Categoria	Dependências

Pré-visualização das 21 perguntas

Com que frequência, nos últimos seis meses...

Pensaste em jogar um jogo durante o dia todo?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Com que frequência, nos últimos seis meses...

Passaste muito do teu tempo livre a jogar?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Com que frequência, nos últimos seis meses...

Sentiste-te viciado/a num jogo?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Com que frequência, nos últimos seis meses...

Jogaste durante mais tempo do que pretendias?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Com que frequência, nos últimos seis meses...

Passaste cada vez mais tempo a jogar?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Cotação e interpretação

Cada item é cotado numa escala de Likert de 1 a 5 (ou de 1 a 7, consoante a versão), de «nunca» a «muito frequentemente». Uma pontuação total elevada indica um maior risco de adição. O ponto de corte de adição varia consoante os estudos, mas um determinado número de itens cotados com ≥3 (ou ≥4 em algumas versões) sugere uma adição problemática.