IGDS9-SF

Escala de perturbação de jogo pela internet (IGDS9-SF)

A IGDS9-SF é uma escala de autorresposta de 9 itens que avalia a gravidade da perturbação de jogo segundo os critérios do DSM-5. É um instrumento rápido, bem adaptado ao rastreio e ao acompanhamento clínico da perturbação de jogo pela internet em adultos e adolescentes.

Número de perguntas	9 perguntas
Duração estimada	3 minutos
Idioma	Português
Nome original	Internet Gaming Disorder Scale
Público-alvo	Adolescentes e adultos
Autores	Daria J. Kuss, Halley M. Pontes, Mark D. Griffiths (2015)
Categoria	Dependências

Pré-visualização das 9 perguntas

Pense na sua atividade de jogo durante o último ano (últimos 12 meses).

Sente-se preocupado/a com o seu comportamento de jogo?

Alguns exemplos: pensa em sessões de jogo anteriores ou antecipa a próxima sessão? Acha que o jogo se tornou a atividade dominante no seu dia a dia?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Pense na sua atividade de jogo durante o último ano (últimos 12 meses).

Sente mais irritabilidade, ansiedade ou mesmo tristeza quando tenta reduzir ou parar a sua atividade de jogo?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Pense na sua atividade de jogo durante o último ano (últimos 12 meses).

Sente necessidade de passar cada vez mais tempo a jogar para obter satisfação ou prazer?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Pense na sua atividade de jogo durante o último ano (últimos 12 meses).

Falha sistematicamente quando tenta controlar ou parar a sua atividade de jogo?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Pense na sua atividade de jogo durante o último ano (últimos 12 meses).

Perdeu o interesse por passatempos e outras atividades de entretenimento que tinha antes por causa do seu envolvimento com o jogo?

Nunca | Raramente | Às vezes | Frequentemente | Muito frequentemente

Aplique os seus questionários online

Envie um link ao seu paciente: responde no telemóvel ou no computador, e recebe os resultados cotados por email.

Ver o questionário em mentaal.org ›

Cotação e interpretação

Cada item é cotado numa escala de Likert de 5 pontos (de «nunca» a «muito frequentemente»). A pontuação total corresponde à soma dos pontos de cada item (mínimo 9, máximo 45). Uma pontuação elevada sugere uma maior gravidade da perturbação de jogo pela internet. O ponto de corte é geralmente fixado em 21 ou mais para indicar um risco significativo.

É psicólogo?

Com o Mentaal, obtenha informações relevantes para acompanhar os seus pacientes.

- Testes padronizados
- Cotação automática
- Resultados recebidos por email

Experimentar gratuitamente | Ver todos os questionários

★★★★★

“Ao início estava cética, mas hoje já não consigo dispensar esta ferramenta na minha prática.”

Elodie C. - Psicóloga (TCC)