

## АНКЕТА «ПРИЗНАКИ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ»

Засчитайте по 1 баллу за каждый признак, который характерен для игры или других занятий ребенка с гаджетом. 10 и более баллов – показатель сформировавшейся зависимости

Признак	Показатель
1. Электронная игра или блуждание в Сети вызывает у ребенка больше позитивных чувств и сосредоточенности, чем любое другое занятие; он больше ничего так не любит, как гаджет	Приоритетность
2. Ребенок предпочтет гаджет любому другому виду деятельности	
3. При выборе играть или не играть в гаджет (сидеть или нет в Сети) всегда выберет играть (сидеть)	
4. Ребенок переносит персонажей игры в повседневную жизнь: говорит о них, играет в них	Поглощенность
5. Ребенок не хочет и не может самостоятельно отказаться от игры и прервать ее	
6. Ребенок не может сам спрогнозировать ее завершение (когда закончит), есть ощущение, что никак не наиграется	
7. Может забывать поесть, сходить в туалет, умыться, когда сидит в гаджете	
8. Играет или сидит в Сети параллельно с другими занятиями (едой, обучением, живым общением)	Толерантность
9. Длительность игр или блуждания в Сети нарастает, проводит там все больше времени	
10. Играет или сидит в Сети регулярно, при возможности будет делать это ежедневно, в будни и в выходные, больной и здоровый	
11. От гаджета как будто не устает, даже если проведет в нем 3-4 часа подряд и более	
12. Хочет скачивать и получать в подарок новые электронные игры	
13. Не критичен к времени занятия с гаджетом, не видит проблем в своем поведении	
14. Запрет или невозможность играть вызывают у ребенка сильные негативные чувства	Симптомы отмены
15. Сокращение времени с гаджетом портит состояние и настроение	
16. Без гаджета не находит занятия, капризен, плаксив, агрессивен, все не нравится	
17. Получив доступ к гаджету после вынужденного перерыва, счастлив	
18. Может врать, чтобы скрыть истинные масштабы и продолжительность игр или пребывания в Сети	Конфликт
19. Ради возможности поиграть готов идти на жертвы: выполнить любое требование взрослых, выдержать долгую нотацию, отказаться от общения с ровесниками	
20. Ради возможности играть готов рисковать отношениями и эмоциональным комфортом: обманывать, конфликтовать, не заниматься в школе, манипулировать	