

**The Chinese version of Revised Illness Perception Scale for
Internet Gaming Disorder (IPQ-R for IGD)
[Updated on 2022-06-08]**

IMPORTANT NOTES TO USERS

- **This inventory is free of charge.**
- **No prior permission to use is needed.**
- **Welcome to use this inventory in your research and/or share it with others as long as you**
 - **(1) will properly cite it in your manuscript with the preferred format shown below and**
 - **(2) have obtained related research ethics approval before officially launching your research involving this inventory.**
- **We, the authors, reserve all the rights of interpretation of this inventory and aforementioned NOTES TO USERS.**



Please cite this inventory by:

Lau, J. T. F., Dang, L., Cheung, R. Y. H., Zhang, M. X., Chen, J. H., & Wu, A. M. S. (2020). The psychometric properties of the Revised Illness Perception Questionnaire (IPQ-R) regarding Internet gaming disorder in a general population of Chinese adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 654–663.

<https://doi.org/10.1556/2006.2020.00043>

關於網絡遊戲成癮的疾病感知量表

-----繁體中文版 [更新於 2022-06-08]-----

【指導語】 下面我們列舉了一些關於網絡遊戲成癮（簡稱“網游成癮”）的不同看法，請根據你對於網游成癮的認知用 1-5 分表示你有多認同以下的講法。其中，1 分 = 非常不同意，2 分 = 不同意，3 分 = 中立，4 = 同意，5 = 非常同意。

	非常不同意	不同意	中立	同意	非常同意
Con-1. 網游成癮是個嚴重的情況	1	2	3	4	5
Con-2. 網游成癮會為一個人的人生帶來重大的影響或後果	1	2	3	4	5
Con-3. 網游成癮會嚴重影響其他人對成癮者的看法	1	2	3	4	5
Con-4. 網游成癮會為成癮者帶來沉重的經濟負擔	1	2	3	4	5
Con-5. 網游成癮的人給自己身邊的人帶來很多困難	1	2	3	4	5
Pc-1. 應該有很多方法可以控制住網游成癮的症狀	1	2	3	4	5
Pc-2. 網游成癮的狀況是否會加劇取決於成癮者的所作所為	1	2	3	4	5
Pc-3. 網游成癮的出現和消失取決於成癮者自己	1	2	3	4	5
Pc-4. 網游成癮者有能力去改變自己網游成癮的狀況	1	2	3	4	5
Tc-1. 接受輔導服務能有效改善網游成癮的情況	1	2	3	4	5
Tc-2. 接受輔導服務可以預防或避免網游成癮帶來的不良後果	1	2	3	4	5
Tc-3. 接受輔導服務可以控制網游成癮的情況	1	2	3	4	5
Ic-1. 你會對網游成癮者的成癮狀況感到困惑 (R)	1	2	3	4	5
Ic-2. 網游成癮對你來說就像是個謎一樣，十分神秘 (R)	1	2	3	4	5
Ic-3. 你不瞭解網游成癮這個問題 (R)	1	2	3	4	5
Ic-4. 你無法理解網游成癮的狀況 (R)	1	2	3	4	5
Ic-5. 你對網游成癮的狀況相當瞭解	1	2	3	4	5

Cyc-1. 網遊成癮的症狀常常會有很大的起伏	1	2	3	4	5
Cyc-2. 網遊成癮的症狀反反覆覆的	1	2	3	4	5
Cyc-3. 網遊成癮的情況是無法預測的	1	2	3	4	5
Cyc-4. 網遊成癮的情況會時好時壞的	1	2	3	4	5
Er-1. 一想到網遊成癮的問題時，你就會沮喪起來	1	2	3	4	5
Er-2. 一想到網遊成癮的問題時，你就會感到苦惱	1	2	3	4	5
Er-3. 你會因為網遊成癮的問題而生氣	1	2	3	4	5
Er-4. 你會因為網遊成癮的問題而焦慮起來	1	2	3	4	5
Er-5. 網遊成癮的情況使你感到害怕	1	2	3	4	5

備註：

1. 中文版網絡遊戲成癮疾病感知量表共 6 個因子，其中 **Con = Consequences**（疾病的相關後果）、**Pc = Personal control**（個人對疾病的控制力）、**Tc = Treatment control**（治療對疾病的控制力）、**Ic = Illness coherence**（疾病的可理解性）、**Cyc = Timeline cyclical**（疾病的時間週期性）、**Er = Emotional representations**（疾病的情緒表徵）。
2. (R)代表反向計分題。

关于网络游戏成瘾的疾病感知量表

-----简体中文版 [更新于 2022-06-08]-----

【指导语】下面我们列举了一些关于网络游戏成瘾（简称“网游成瘾”）的不同看法，请根据你对于网游成瘾的认知用 1-5 分表示你有多认同以下的表述。其中，1 分 = 非常不同意，2 分 = 不同意，3 分 = 中立，4 = 同意，5 = 非常同意。

	非常不同意	不同意	中立	同意	非常同意
Con-1. 网游成瘾是个严重的情况	1	2	3	4	5
Con-2. 网游成瘾会为一个人的人生带来重大的影响或后果	1	2	3	4	5
Con-3. 网游成瘾会严重影响其他人对成瘾者的看法	1	2	3	4	5
Con-4. 网游成瘾会为成瘾者带来沉重的经济负担	1	2	3	4	5
Con-5. 网游成瘾的人给自己身边的人带来很多困难	1	2	3	4	5
Pc-1. 应该有很多方法可以控制住网游成瘾的症状	1	2	3	4	5
Pc-2. 网游成瘾的状况是否会加剧取决于成瘾者的所作所为	1	2	3	4	5
Pc-3. 网游成瘾的出现和消失取决于成瘾者自己	1	2	3	4	5
Pc-4. 网游成瘾者有能力去改变自己网游成瘾的状况	1	2	3	4	5
Tc-1. 接受辅导服务能有效改善网游成瘾的情况	1	2	3	4	5
Tc-2. 接受辅导服务可以预防或避免网游成瘾带来的不良后果	1	2	3	4	5
Tc-3. 接受辅导服务可以控制网游成瘾的情况	1	2	3	4	5
Ic-1. 你会对网游成瘾者的成瘾状况感到困惑 (R)	1	2	3	4	5
Ic-2. 网游成瘾对你来说就像是谜一样，十分神秘 (R)	1	2	3	4	5
Ic-3. 你不了解网游成瘾这个问题 (R)	1	2	3	4	5
Ic-4. 你无法理解网游成瘾的状况 (R)	1	2	3	4	5
Ic-5. 你对网游成瘾的状况相当了解	1	2	3	4	5

Cyc-1. 网游成瘾的症状常常会有很大的起伏	1	2	3	4	5
Cyc-2. 网游成瘾的症状反反复覆的	1	2	3	4	5
Cyc-3. 网游成瘾的情况是无法预测的	1	2	3	4	5
Cyc-4. 网游成瘾的情况会时好时坏的	1	2	3	4	5
Er-1. 一想到网游成瘾的问题时，你就会沮丧起来	1	2	3	4	5
Er-2. 一想到网游成瘾的问题时，你就会感到苦恼	1	2	3	4	5
Er-3. 你会因为网游成瘾的问题而生气	1	2	3	4	5
Er-4. 你会因为网游成瘾的问题而焦虑起来	1	2	3	4	5
Er-5. 网游成瘾的情况使你感到害怕	1	2	3	4	5

备注：

1. 中文版网络游戏成瘾疾病感知量表共含 6 个因子，其中 **Con = Consequences**（疾病的相关后果）、**Pc = Personal control**（个人对疾病的控制力）、**Tc = Treatment control**（治疗对疾病的控制力）、**Ic = Illness coherence**（疾病的可理解性）、**Cyc = Timeline cyclical**（疾病的时间周期性）、**Er = Emotional representations**（疾病的情绪表征）。
2. (R)代表反向计分题。