

Need Threat Scale (Polish version)

Williams, 2009

Przynależność

1. Czułem wspólnotę z innymi graczami.
2. Miałem poczucie, że należałem do grupy w czasie gry.
3. Nie czułem się akceptowany przez pozostałych graczy.
4. W czasie gry odczuwałem więź z jednym lub więcej niż jednym graczem.
5. W czasie gry czułem się jak outsider.

Kontrola

1. Miałem poczucie, że mogę rzucać piłkę do innych tak często jak chciałem.
2. Miałem poczucie kontroli nad grą.
3. Miałem poczucie, że mam wpływ na przebieg gry.
4. Miałem poczucie, że mogę wpłynąć na kierunek gry.
5. Miałem poczucie, że pozostali gracze decydowali o wszystkim.

Samoocena

1. Uczestnictwo w grze sprawiło, że poczułem się niepewnie.
2. Miałem poczucie, że odniosłem porażkę w czasie gry.
3. Miałem poczucie, że moja wartość była taka sama jak innych graczy.
4. Przejmowałem się tym co pozostali gracze myśleli o mnie w czasie gry.
5. Miałem poczucie, że inni gracze nie lubili mnie.

Sensowna egzystencja

1. W czasie gry miałem poczucie, że moja obecność nie miała znaczenia.
2. Myślę, że mój udział w grze był bezużyteczny.
3. Miałem poczucie, że moje uczestnictwo w grze było ważne.
4. Myślę, że mój udział w grze miał sens.
5. Uważam, że mój wkład w grę nie miał znaczenia.