

# SEIP-Q PL

(Coccaro i in., 2017)<sup>1</sup>

Tłumaczenie i adaptacja: Karolina Koszałkowska (2021), karolina.koszalkowska@uni.lodz.pl

## Klucz polskiej wersji językowej

### PUNKTACJA SEIP-Q

Dla zmiennych atrybucji i reakcji emocjonalnych:

Zsumuj wyniki wszystkich historyjek dla każdego konstruktów, a następnie podziel przez liczbę elementów, aby uzyskać wynik dla:

- *Atrybucja wroga (HA)* = A1 + A4: Całkowity wynik HA podzielony przez 16
- *Negatywna reakcja emocjonalna (NER)* = B + C: Całkowity wynik NER podzielony przez 16
- *Atrybucja instrumentalna (IA)* = A2: Całkowity wynik IA podzielony przez 8
- *Atrybucja życzliwa (BA)* = A3: Całkowity wynik IA podzielony przez 8

Zmienne reakcji i decyzji (za Fontaine i in., 2010):

D = Reakcja akceptowana społecznie

E = Reakcja agresywna bezpośrednio

F = Reakcja agresywna relacyjnie

Oblicz średnie osobno dla każdego typu reakcji:

- D1/E1/F1 - *prawdopodobieństwo wcielenia reakcji w życie*
- D2/E2/F2 - *ocena słuszności reakcji*
- D3/E3/F3, D4/E4/F4; D6/E6/F6; D7/E7/F7 - *oczekiwania wobec wyniku reakcji*
- D5/E5/F5 - *ocena skuteczności własnego zachowania*

**Uwaga: w Historiach 4 (wylana kawa) i 5 (wyjazd z przyjacielem) pytanie D3/E2/F3 należy traktować jako pytanie odwrócone (R), ze względu na sformułowanie negatywne.**

Można obliczyć wyniki osobno dla winiety z prowokacjami bezpośrednimi i relacyjnymi, pamiętając przy wyliczaniu średniej, aby podzielić sumę wyniku danej zmiennej przez odpowiednio pomniejszony dzielnik.

- Historie (winiety) 1, 5, 6, 7 – prowokacje relacyjne
- Historie (winiety) 2, 3, 4, 8 – prowokacje bezpośrednie

---

<sup>1</sup> Coccaro, E. F., Fanning, J., & Lee, R. (2017). Development of a social emotional information processing assessment for adults (SEIP-Q). *Aggressive behavior*, 43(1), 47–59. <https://doi.org/10.1002/ab.21661>