

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Blaž Krump

**Videoigre in zasvojenost:
vpliv motivov in preferenc na pretirano uporabo**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Blaž Krump

Mentorica: red. prof. dr. Tanja Oblak Črnič

Somentor: asist. dr. Aleksander Sašo Slaček Brlek

**Videoigre in zasvojenost:
vpliv motivov in preferenc na pretirano uporabo**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Videoigre in zasvojenost: vpliv motivov in preferenc na pretirano uporabo

Proučevanje zasvojenosti z videoigrama je – zaradi stalnega razvoja novih tehnologij, popularnosti in razvoja iger – še vedno aktualno. Pričujoča naloga preverja zadnja dognanja na področju prekomernega in problematičnega igranja videoiger v navezavi s preferencami in motivi za igranje. V prvem delu je zato ohlapen pregled dosedanjega raziskovanja in pojmovanja tega področja, začenši z videoigrama, ki jim sledi analiza koncepta zasvojenosti. Pogled na videoigre je usmerjen v produkcijske akterje (razvijalci in distributerji), na drugi strani pa tudi občinstvo (uporabnike videoiger in potrošnike). V drugem delu naloga potrjuje domneve o motivu eskapizma, preferenci po večigralski in frekvenčni na(d)grajevanju kot vplivu na problematično in pretirano uporabo videoiger ali zasvojenost. Raziskava z anketo, ki je bila izvedena na manjšem vzorcu angleškogovorečih uporabnikov forumov, splošno usmerjenih v videoigre, je tako potrdila, da vsi trije koncepti – igranje kot potešitev želje po begu, preferiranje skupnega igranja prek spleta in pogosto na(d)grajevanje – dejansko povečujejo zasvojenost z videoigrama. Naloga v zaključku nudi razmislek o potencialu zasvojljivih elementov (igrifikacija), in problematizira koncept zasvojenosti.

Ključne besede: videoigre, zasvojenost, vedenjska zasvojenost, motivi, preference.

Video Games and Addiction: The Influence of Motives and Preferences on Excessive Use

Due to the constant progress of new technologies and the popularity and continuous development of video games, the study of video game addiction is still current. This thesis assesses the latest findings in the field of excessive and problematic video game playing in conjunction with players' preferences and motives. The first part therefore loosely reviews the current stand of research, beginning with video games and followed by an analysis of the concept of addiction. The video game overview focuses both on the actors involved in the production (developers and distributors), as well as the audience (users and consumers). The second part confirms the hypothesis of escapism being the presumed motive, and substantiates the impact of multiplayer mechanisms and grinding elements on problematic and excessive use or addiction. A survey conducted on a smaller sample of English-speaking users on gaming-related forums has thus confirmed that all three concepts—gaming as a way of satiating the desire for escape, the preference for playing games with other people via the Internet, and frequent grinding—effectively increase the levels of addiction. In the conclusion, this thesis offers further thoughts on addictive elements (gamification) and expounds the problems of the concept of addiction.

Keywords: video games, addiction, behavioral addiction, motives, preferences.

Kazalo

1 UVOD.....	7
2 VIDEOIGRE	9
2.1 Privlačnost videoiger.....	13
2.1.1 Družabno-kratkočasni vidik.....	13
2.1.2 Na(d)grajevalni vidik	15
2.1.3 Vidik uspešne potopitve	16
2.2 Videoigre in žanr.....	18
2.3 Motivi in preference.....	21
3 ZASVOJENOST IN ODVISNOST	23
3.1 Vedenjske zasvojenosti	25
3.2 Zasvojenost in nove tehnologije.....	26
3.2 Zasvojenost z videoigrama	29
3.4 Skrajnosti.....	33
4 EMPIRIČNA RAZISKAVA	36
4.1 Prva hipoteza.....	36
4.2 Druga hipoteza	36
4.3 Tretja hipoteza	37
4.4 Metodologija	37
4.5 Merjenje zasvojenosti z igranjem.....	38
4.6 Merjenje motiva eskapizma	39
4.7 Merjenje preference večigralski	39
4.8 Merjenje intenzivnosti na(d)grajevanja.....	40
4.9 Merjenje preostalih dimenzij	40
4.10 Zbiranje podatkov	41
5 REZULTATI RAZISKAVE.....	43
5.1 Vzorec.....	43
5.2 Na(d)grajevanje	47
5.3 Cronbach alfa in frekvence	50
5.4 Razsevni grafikoni.....	51

5.5 Regresija.....	51
5.6 Ugotovitve	55
6 SINTEZA	58
7 LITERATURA	61
PRILOGE	67
Priloga A: Vprašalnik.....	67
Priloga B: Starost.....	70
Priloga C: Korelacije žanrov.....	71
Priloga Č.1: Frekvenčnost kazalnikov zasvojenosti	71
Priloga Č.2: Frekvenčnost kazalnikov eskapizma	72
Priloga Č.3: Frekvenčnost kazalnikov večigralski	72
Priloga D.1: Zanesljivost kazalnikov zasvojenosti.....	73
Priloga D.2: Zanesljivost kazalnikov eskapizma	73
Priloga D.3: Zanesljivost kazalnikov večigralski.....	73
Priloga D.4: Zanesljivost kazalnikov na(d)grajevanja.....	73
Priloga E: Frekvenčnost spremenljivk	74
Priloga F.1: Razsevni grafikon zasvojenosti in eskapizma.....	74
Priloga F.2: Razsevni grafikon zasvojenosti in na(d)grajevanja.....	75
Priloga F.3: Razsevni grafikon zasvojenosti in večigralski.....	75
Priloga G: Odklon od povprečja	76
Priloga H: Koeficienti regresijske analize za zasvojenost	76
Priloga I: Odklon od povprečja (eskapizem in žanr).....	77
Priloga J: Koeficienti regresijske analize za eskapizem in žanre	77

Kazalo slik in tabel

Slika 5.1: Vprašani glede na starost iger, ki jih po navadi igrajo.....	44
Slika 5.2: Vprašani glede piratskosti zbirke	44
Slika 5.3: Povprečne ocene zanimanja za žanr	45
Slika 5.4: Frekvenčna porazdelitev preference večigralsnosti.....	51
Tabela 2.1: Primerjava modelov patološke uporabe	31
Tabela 5.1: Frekvence za kazalnike na(d)grajevanja	48
Tabela 5.2: Korelacije za kazalnike na(d)grajevanja	49
Tabela 5.3: Regresijski koeficienti (zasvojenost).....	53
Tabela 5.4: Žanr v odnosu do eskapizma in zasvojenosti	55

1 Uvod

Raziskovanje zasvojenosti in videoiger se vse bolj pomika od definiranja karakternih in demografskih potez igralcev proti razumevanju medija na tehnološki in vsebinski ravni ter proti razumevanju navad in motivov tistih, ki videoigre prekomerno igrajo. V pričujoči nalogi se, skladno s trenutnimi smernicami, ukvarjam z vplivom preferenc in navad igralcev na prekomerno in patološko igranje videoiger, ohlapno tudi preko žanrskih klasifikacij.

Videoigre imajo mnoge razsežnosti in lastnosti. Medij je na eni strani še mlad (Boulton in Cremin 2012), čeprav je bilo prvo videoigro doma (na konzoli) mogoče odigrati že konec 70. let. Na drugi strani je medij vsebinsko mnogovrsten, če ne v konvencionalnem, pa zagotovo v nišnem smislu. Tehnološki vidik pa ta medij stalno potiska naprej in se širi na mnoge kanale. Boulton in Cremin (2012, 353) ugotavljata, da se »z razvojem [tega] medija [...] razvijajo tudi študije videoiger«, zato je razumeti, da s stalnim spreminjanjem tega medija neprestano nastajajo nove potrebe po raziskovanju tega področja in potrjevanju ali zavračanju vsega, kar naj bi veljalo za videoigre in njihovo občinstvo. Avtorja vidita vlogo družboslovnega raziskovanja sicer v smeri študije stereotipiziranja na podlagi rase ali spola, medij videoigre pa splošno ocenjujeta za »resen medij, jasno ločen od drugih, kot je recimo film, potencialno pa vsaj tako plemenit, nagrajevalen in družbeno koristen« (na istem mestu).

Če so se zgodnje raziskave torej izraziteje ukvarjale s karakternimi in demografskimi potezami igralcev (ki jih danes že dobro poznamo in razumemo, Kneer in Glock 2013), kaže, da se je vse bolj smiselno ukvarjati tudi s produkti samimi in značilnostmi medija ter s tem, kar poganja in motivira igralce k igranju (Przybylski in drugi 2009; Hilgard in drugi 2013; Yousafzai in drugi 2014; Eklund in Johansson 2013). Ne nazadnje v prid temu govori hiter tehnološki razvoj, ki spremlja, poganja in sledi razvoju in potrebam medija. Zato v prvem delu opisujem značilnosti videoiger v širšem smislu in se – preko vidika vej distribucije, kot tudi občinstva in uporabnikov – premikam proti dojetanju privlačnosti videoiger in razumevanju problematičnih žanrskih klasifikacij

(Clearwater 2011; Lee in drugi 2011). Nadalje opisujem, kako lahko razumemo koncept zasvojenosti in odvisnosti, in ugotavljam morebitno mesto zasvojenosti z videoigrama med vedenjskimi motnjami, tudi v povezavi s hazarderstvom (Clark 2011; Grant in drugi 2011; Young in de Abreu 2011; Rosenberg in Feder 2014). Ponekod kažem na vzporednice s še zmeraj odmevno prekomerno uporabo interneta (Griffiths 1999; Young in de Abreu 2011). Teoretični del zaključujem s pregledom zasvojljivih lastnosti igre *World of Warcraft* in koncepta *hikikomori*, dveh relevantnih skrajnosti.

V empiričnem delu naloge na začetku predstavljam izhodiščni raziskovalni model, ki predvideva vpliv motiva eskapizma (bega pred stvarnostjo), preference po večigralski (želja po igranju z drugimi preko spleta) in frekvenčnosti na(d)grajevanja (vztrajnostno garanje za napredek) na prekomerno in posledično problematično igranje ali zasvojenost. Nadalje natančno opisujem postopke merjenja in okoliščine, v katerih je bila raziskava, ki podpira omenjena predvidevanja, izvedena. V zadnjem delu navajam rezultate samoocenjevalnega anketnega vprašalnika in slednje poskušam tudi pojasniti ter izpostavljam vprašanje koncepta zasvojenosti z videoigrama in potencial igrifikacije.

2 Videoigre

Lastnosti videoiger in industrije so ključne pri razumevanju tega medija, nekateri mehanizmi, prisotni v igrah, so namreč očitno bolj zasvojljivi kot drugi (Yee in drugi 2012; Hilgard in drugi 2013). Industrija videoiger prepričljivo raste, na trgu so vedno bolj privlačni izdelki, ki v duhu kapitalizma izrazito nagovarjajo cel spekter prebivalstva, tako se število igralcev neprestano povečuje (Statista 2014a; Statista 2014b). Lahko bi rekli, da danes obstaja za vsakogar vsaj ena videoigra. K priljubljenosti in razširjenosti pripomorejo tako piratstvo (nelegalno prenašanje videoiger, ki omogoča popolnoma brezplačno namestitev in igranje, ki kljub trudu korporacij¹ ni v zatonu) kot na drugi strani v razcvetu tudi platforme, kot sta recimo Steam ali Origin, ki olajšajo nakup, nameščanje in igranje videoiger², ob tem pa je prisotnost elementa skupnosti (ang. *community*) in pripadnosti izrazito izpostavljena. Platforme za produkcijsko vejo predstavljajo idealen kanal stika z občinstvom, kjer prodajne taktike s svojo psihološko preiščenostjo občinstvo potiskajo v potrošnjo in uporabo njihovih produktov (Madigan 2013a).

Igre v osnovi želijo ugajati. Produkcijska stran dobro razume, da bo igra uspešna le, če bo ponudila (navidezno) zadoščanje nekih večjih, morda optimalno vseh socioloških in psiholoških potreb občinstva oziroma uporabnikov. Kakovost vračanja k izdelku je tista, ki poganja dolgoročno uspešnost navezave proizvajalec–potrošnik, videoigre bi brez te kakovosti hitro izgubile občinstvo (Frattesi in drugi 2011). Ugodje, ki sledi potešitvi, pa

¹ Nekateri razvijalci in distributerji v zadnjem času celo zavestno sprejemajo obstoj piratstva, odločno (pravno in tehnično) bojevanje proti temu je namreč nemalokateremu povzročilo precejšnjo škodo ugleda oziroma imidža. Borba proti piratstvu naj bi bila učinkovitejša z razvajanjem kupcev plačnikov kot pa agresivno zatiranje piratstva.

² V zadnjem času je poleg videoiger mogoče opaziti tudi porast ustvarjalnih programov, ki se predstavljajo in prodajajo na isti način kot videoigre; med temi programi pa gre večinoma za orodja, ki omogočajo izdelavo zvoka, 3D-objektov ipd. (za igre?). Sklepam, da to kaže željo industrije po nadaljnem vključevanju skupnosti in posameznikov v proces nastajanja videoiger, podobno kot koncepta *Early Access* in *Greenlight* na Steamu, katerih cilj je doseči visoko stopnjo vključevanja v zelo zgodnjih stadijih razvoja iger.

zagotovo v svojem potencialu nosi element ali vprašanje prekomerne uporabe z dejanji stalnega ali sporadičnega ponavljanja, čemur v grobem lahko rečemo patologija ali celo zasvojenost.

Osnovna vodilo iger je seveda zabava, torej užitek v nekem procesu, neki interakciji, igralci pa ob tem še najbolj igrajo za občutek dosežka (Przybylski in drugi 2009). V poenostavljenem pogledu lahko rečemo, da gre pri videoigrah za sistem nagrajevanja za doseg nečesa, podobno kot pri visokozasvojljivih hazarderskih igrah. Videoigre, v primerjavi s hazarderskimi³, so ravno dovolj kompleksne ali težke, da predstavljajo izziv za igralca, a mu hkrati dopuščajo doživljanje majhnih zmag, ki poganjajo nadaljnje in (verjetno optimalno) neprekinjeno igranje⁴. Tako so zastavljene podobno kot kazinoji in igre na srečo, ki uporabijo majhne nagrade oziroma dobitke za nadaljnje igranje, na dolgi rok pa uporabnika oziroma igralca želijo pustiti z željo po ponavljanju. Vzorednica, ki jo je uporabila že Kimberly Young (1998) v svojem pionirskem raziskovanju pretirane uporabe interneta.

Vendar je proučevanje uporabe in obnašanja znotraj videoiger pokazalo marsikatero odstopanje od tega razumevanja poganjanja motivov za igranje (Yee 2006; Przybylski in drugi 2009; Gentile in drugi 2010; Yee in drugi 2012; Hilgard in drugi 2013; Yousafzai in drugi 2014; Kneer in Glock 2013; Eklund in Johansson 2013), kjer se kažejo značilnosti, ki so morda ponekod podobne, nikakor pa identične hazarderskim. Videoigre ponujajo možnost, da uporabnik zaide v svoj ali deljen fantazijski svet (Kneer in Glock 2013). Tako se lahko ob pogostem igranju videoiger prej ali slej pojavi situacija, kjer igralec odstopi od »pravilnega« sledenja naraciji ali pričakovanih dejavnosti. Tega vidika

³ Kjer pa je očitno, da so tudi nekatere videoigre hazarderske ali hazardersko naravnane.

⁴ Optimalno za proizvajalce iger, ne nujno za uporabnika oziroma igralca. Proizvajalci se že leta dobro zavedajo, kako in koliko zasvojljivi so lahko njihovi izdelki, na kar je več videoiger že namigovalo s prikritim humorjem in namigi. Kot recimo priljubljena simulacijska igra *Dungeon Keeper 2*, kjer je igralec, če je igral med polnočjo in 3. uro zjutraj, večkrat dobil namig, da je treba v posteljo: »Skrivni nasvet, pojdi(te) v posteljo« in pa »Tudi rejci [oziroma oskrbniki ječ] potrebujejo svoj spanec« (*Dungeon Keeper 2* 1999).

hazarderske igre ne izpostavljajo, v tem pogledu so veliko bolj enodimenzionalne, če jih primerjamo z videoigrami. Za boljše razumevanje fenomena odklona od »pravilnega« igranja bo koristil Frascov pogled na videoigre: Gonzalo Frasca je z izposojjo Cailloisovega besednjaka dveh skrajnosti (*ludus* in *paidia* ali *igra* in *igranje*) poskušal videoigre razpršiti med ti dve skrajnosti. Na eni strani torej *paidia* kot »beseda, ki pokriva spontano manifestacijo nagona po igranju« (Caillois v Jensen 2013), kar za Frasco pomeni »obliko igranja, ki je prisotna v zgodnjem otroštvu (grajenje, namišljene situacije, igranje v gibu)« (Frasca v Jensen 2013). Na drugi *ludus*, igra s pravili in jasno zastavljenimi pogoji za doseganje zmage ali poraza. Frasca trdi, da se igra skozi interakcijo giblje okrog te premice; stanja, motivi za igro, preference, motivi znotraj igre in še marsikaj drugega so tako fluidni znotraj ene igre. Tako ni nenavadno, da znotraj neke jasne strukture prihaja do raznolikih odstopanj⁵. Je pa tako vedenje nenavadno, slabo raziskano in morebiti posledica ravnanja zasvojenih s strukturo. Jensen sicer kritizira Frascovo površno zastavljeno primerjavo, za razumevanje in boljšo predstavo fenomena odklona od »pravilnega« igranja in potenciala videoiger pa vendar deluje korektno.

Prodaja igralnih konzol, torej sistemov primarno namenjenih ravno igram, sicer zadnja leta beleži upadanje, vendar vsi ostali segmenti, in s tem industrija videoiger, v zadnjih letih beležijo stalno naraščanje (Statista 2014a). Vrednost trga na globalni ravni naj bi leta 2014 znašala 70,8 milijarde ameriških dolarjev, s projekcijami navzgor, samo igralcev na mobilnih napravah pa naj bi po celem svetu⁶ že leta 2013 našteali kar 909 milijonov (Statista 2014b). K vsemu temu naj bi pripomogla raznolikost današnje ponudbe na mikro in makro ravni. Poleg žanrske raznolikosti »igre pogosto ponujajo celo vrsto možnosti, ki omogočajo

⁵ Kot recimo večigralno grajenje stolpa iz teles likov v igri Team Fortress 2, ki sem mu včasih kot igralec priča. Dejavnost nikakor ni mišljena kot osnovna igra (*ludus*), ta je namreč oborožen boj med dvema ekipama. V tem primeru gre za igranje (*paidia*), ki od obeh ekip zahteva premirje (negacija *ludusa*). Igranje znotraj okvirov igre.

⁶ Kjer zaradi tehnoloških kot tudi populacijskih presežkov izrazito prednjači azijska regija, glede razvitosti trga pa sledita Evropa in Združene države Amerike.

igralcu interakcijo z igro na več kot en način« (Hilgard in drugi 2013), kar zagotavlja, da igre vse bolj zadovoljujejo potrebo po udejstvovanju preko igre, tako po *ludusu* kot po značilnostih *paidije*.

Industrija videoiger se razteza čez zadnja tri desetletja, kar predstavlja obdobje, v katerem so razvijalci že dobro spoznali preference, želje in ne nazadnje tudi kupne navade potencialnih potrošnikov, medij pa se večinoma šteje za mladega (Boulton in Cremin 2012). Industrijo so leta vodili distributerji, ki so v večjih ali manjših razsežnostih vsaj organizacijsko obvladovali razvijalske studije in jih držali znotraj kapitalističnih interesov. Z napori platforme Steam je zadnja leta opaziti prodore tudi manjših, nišnih razvijalskih studiev (Harrel 2013). Finančni vidik tukaj posledično preferira ugajanje kupcu, ki se optimalno seveda toliko zatopi v njihov izdelek, da je pripravljen na daljši rok vlagati denar (DLC kot trenutni koncept podaljševanja (finančne) navezave distributer–kupec). Videti je, da si industrija v bistvu želi zasvojenca ali jih želi ustvariti, vsaj do neke mere. Zato je morda logično, da v svoje izdelke vgrajujejo elemente, ki so zasvojljivi. Za razvijalski studio zna pridevnik *zasvojljiv* biti nič drugega kot duhovita pohvala.

Medtem se mediji (in tudi družboslovne raziskave) koncepta videoiger pogosto lotevajo povezano z nasiljem in morebitno povezavo s prenosom nasilja na posameznika izven dometa fiktivnega sveta⁷. Privlak videoiger naj bi bil v občutku dosežka, videoigre naj ne bile privlačne ravno zaradi nasilja (Przybylski in drugi 2009). Przybylski, Ryan in Rigby ponudijo nekaj odgovorov na vprašanja, ki razburjajo družboslovje od začetka raziskovanja tega področja, in sicer ali prisotnost nasilja v igrah vzbuja dodaten užitek, ali ustvarja preference in če že, za koga. Nasilje naj bi tako »skoraj ne imelo vpliva na odstopanja glede uživanja ali preference igralca« (Przybylski in drugi 2009, 257). Raziskava med mladostniki (Gentile in drugi 2010) je na drugi strani pokazala, da so mladostniki, ki so igrali nasilno, nasilje v različnih oblikah prav tako vključevali v

⁷ Značilno za skoraj vsak novonastali medij, ko pride do moralne panike v fazi strahov in posledičnih konfliktov sprejemanja medija (Thurlow in drugi 2004).

svoje življenje mimo videoiger. Nasilnejši (odrasli) igralci »niso konsistentno uživali v nasilnih igrah kot tisti nenasilni, so pa jih preferirali in bolj cenili«, pa spet ugotavlja prva raziskava, in še:

Kljub prepričanju mnogih – tudi razvijalcev videoiger in priljubljenih mnenjskih voditeljev –, da nasilje poganja igranje in daje igri dimenzijo užitka, [...] gre pri videoigrah namesto tega za užitek, potopitev in motiviranje, ki nudijo možnost za potrebo po zadovoljstvu, posebej za občutek kompetentnosti in avtonomije, napram kateremu nasilne vsebine nimajo bistvenega pomena (Przybylski in drugi 2009, 258).

Dokončnega odgovora na vprašanje povezave nasilja in videoiger tako ni mogoče podati, agresija, nasilje in grozote nasploh pa ostajajo nejasen in pogosto prisoten pojav, ko govorimo o videoigrah.

2.1 Privlačnost videoiger

Elementi, ki delujejo v prid vračanju k izdelku, se sicer razlikujejo tako z žanrskega vidika kot tudi z vidika trendov, vendar bi lahko večino teh elementov uvrstili v eno izmed naslednjih treh skupin.

2.1.1 Družabno-kratkočasni vidik

Laično gledano igre že od nekdaj povezujejo ljudi, kadar pa ne povezujejo, kratkočasijo. Koncept igralnih kart recimo poznamo že od kitajske dinastije Tang, 618 do 907, kot nek arhetipski primer tega vidika iger. Z ravno pravo mero intelektualnega napora se človek z igranjem kart kratkočasi, koncept pa je še učinkovitejši, če je prisoten drug kot dodaten izziv in/ali kot družabni spremljevalec skozi igro.

Videoigre (ali vsaj najbolj prodajani naslovi) tako zadnja leta nudijo poleg kratkočasenja tudi oblike druženja, tehnologija je v zadnjem desetletju toliko napredovala, da je današnja izkušnja že precej dodelana. Hkrati se stalno pojavljajo posodobitve in s tem potencialno različni načini komuniciranja, druženja, prijateljevanja. Igralci se bodo k videoigram, ki imajo takšne mehanizme, prej vračali in jih večkrat uporabljali (Frattesi in drugi 2011).

Povezovalni vidiki se v videoigrah pojavljajo v bolj in manj neposrednih oblikah, na dveh skrajnostih si tako lahko predstavljamo:

1. večigralnostni način (LAN), ki bi v tem pogledu štel kot najbolj neposreden (igralci se namreč nahajajo v skupnem prostoru ali prostorih),
2. skupnost zunaj igre, ki prostovoljno obstaja zaradi kakšne igre, kot najbolj posreden način ali znotraj igre vsaj naključni soigralci na strežniku.

Načeloma danes za videoigre velja, da bolj kot je družabni vidik neposreden pri videoigrah, večje vložke zahteva pri njihovem razvoju, so pa slednji nujni za intenzivnejšo interakcijo. S slabim ali slabšim snovanjem igre se hitro pokažejo pomanjkljivosti, če se družaben vidik ne more razviti, stik večinoma usahne, kot je pokazala študija priljubljene videoigre *World of Warcraft* (Eklund in Johansson 2013). V študiji so preverili načine uporabe in socializiranja v tako imenovanih *Heroic Dungeons* in na prvem mestu ugotovili nujnost dobrega snovanja videoigre. Razvijalci in distributerji tako praviloma produkcijskim velikanom vgrajujejo te mehanizme⁸, ki bodo pričakovano uspešni in verjetno za nek segment populacije zasvojljivi.

Dodaten razlog, zakaj vse več videoiger ponuja večigralnostne in družabnostne mehanizme, je višja stopnja kakovosti ponovnega igranja (ang. *replay value*) (Frattesi in drugi 2011) v primerjavi z neko videoigro, ki jo igralec doživlja sam, v zaprtem videosvetu, z nepredvidljivostjo umetne inteligence ali pogosteje njeno

⁸ Podobno kot filmska industrija proračunske velikane sili v 3D kot gonilo uspešnosti, ne pa nujno tudi zagotovilo.

predvidljivostjo. Raziskava kakovosti ponovnega igranja je še pokazala, da težavnost, ki poganja izziv, zaključnost, ki nastale ob uspešnem zaključku, naključnost, ki skrbi za nepredvidljivost, in izkušnja sama (katarza) višajo to kakovost (Frattesi in drugi 2011). Avtorji ugotavljajo, da je ravno ta kakovost tista, ki poganja uspešnost ohranjanja navezave proizvajalec–potrošnik, videoigre naj bi brez kakovosti ponovnega igranja hitro izgubile igralce in navdušence.

2.1.2 Na(d)grajevalni vidik

Občutek dosežka je na tem mestu ključen, igralec želi ob igranju imeti občutek, da je uspešen (Przybylski in drugi 2009). Privlačnost iger zagotovo narekuje mehanizem nagrajevanja, vse od najosnovnejšega, ki poganja in motivira igranje samo (na primer klasično nabiranje kovancev na poti skozi igro v slavni franšizi *Super Mario Bros.*), do kompleksnejših oblik, ki imajo lahko posledice tudi v igralčevem realnem svetu (recimo finančna korist s preprodajo digitalnih artiklov v igri *Team Fortress 2*).

Nadgrajevanje in prilagajanje izkušnje pomeni snovanje in razvoj svojega lika in/ali zgodbe v smeri, ki sledi željam igralca. Med nagrajevanje in nadgrajevanje bi postavil na(d)grajevanje (ang. *grinding*, mleti, mučno predelovati, včasih tudi tlaka), kjer gre za dolgočasno in ponavljajoče igranje zaradi napredovanja (Breeze 2013). Razvijalci so hitro ugotovili, da za marsikaterega igralca nekaj neopravljenega pomeni frustracijo, nekaj, kar je treba dokončati. »Veliko je takih, ki težko nadaljujemo osrednjo zgodbo neke zajetne igre igranja domišljjskih vlog, če je še toliko neopravljenih nalog,« opisuje situacijo Madigan (2013a).

2.1.3 Vidik uspešne potopitve

Ljudje spremljamo zgodbe od začetka civilizacije ali še prej. Videoigre sicer po pripovedovanju niso tako intenzivne kot televizijski presežkarji, recimo znanstvenofantastična nanizanka *Lost*, a vendar lahko uspešno prepletajo interakcijo z razmišljanjem znotraj zgodb. Mittell (2012) je primerjal uporabo igralnosti in pripovedništva nanizanke *Lost* in videoigre *Portal*⁹ in prišel do zaključka, da »četudi obe franšizi omejeno združujeta koncepta [...], oba koncepta pri obeh vzajemno poganjata uporabo privrženecv« (Mittell 2012). Avtor nadalje ugotavlja pomembnost razumevanja prepletanja pripovedovanja z igralnostjo kot povezano enoto, ne pa kot dve liniji, ki se med seboj borita za pozornost gledalca ali igralca (Mittell 2012).

Videoigre vsebinsko v osnovi ponujajo zgodbe ali svet, v katerem igralec lahko razvije in sledi neki zgodbi in svojemu liku v odnosu do te zgodbe. Videoigre so skozi čas tudi razvile sodobnejše in kompleksnejše narativne okvire, igralec ne sledi nujno linearni zgodbi, ampak lahko uživa v svoji različici. Lik deluje kot podaljšek tistega, ki igra, podobno kot psihiatrija uporablja prenos in vizualno predstavo za zdravljenje fobij (Madigan 2013b). V primerjavi s filmom, kjer se gledalec lahko z likom poistoveti ali pa tudi ne preko naracije, kadrov in mnogo drugega, je v videoigrah poleg vsega tega prisotna še interakcija, ki z napredkom tehnologije ni daleč od virtualnega čutenja, fiktivna otipljivost pa je danes že realnost. Razvoj iger očitno zasleduje idejo popolne potopitve v drug svet (Madigan 2010).

Zato je treba opazovati napredovanje vmesnika (ang. *interface*) skozi čas, kjer z besedo vmesnik mislim način upravljanja z igro, pa vse do vizualnih rešitev, s katerimi je igralec v stiku. Youngova in de Abreu (2011) ugotavljata, da so igre pridobile na številu igralcev ravno s premikom iz besedilnega vmesnika na

⁹ Skupni imenovalec igre in nanizanke so junaštvo, individualizem in iskanje nenavadnih rešitev v znanstvenofantastičnih zapletih.

vmesnike visoke ločljivosti, vsaj v primeru MVMIDV¹⁰, ki jih obravnavata (Young in de Abreu 2011, 73). Danes si sicer besedilnega vmesnika skoraj več ne moremo predstavljati¹¹, tehnologija namreč tako hitro napreduje, da igre silijo vse bližje k hiperrealizmu, torej predstavitvi sveta na način, da deluje, kot da se igralec ali avatar nahaja v svetu, na las podobnem dejanskemu. Vizualna predstavitev avatarja pa ima precej širok vpliv in kontekst, raziskava razlik med uporabo avatarja glede na polt je recimo pokazala, da bodo igralci avatarja s temno poltjo uporabljali nasilneje in bolj destruktivno ter poglobljali stereotipe kot lik, ki ima svetlo polt (Yang in drugi 2014).

Za nadaljnjo razumevanje, kako prihaja do uspešne potopitve, pogledajmo model, ki se osredotoča na občutek prostorske pojavnosti (ang. *spatial presence*), fenomen, ki govori o prenosu sebstva s pomočjo medija (Wirth in drugi 2007). V prvem koraku mora uporabnik dojeti prostor, Wirth temu pravi model prostorske situacije (ang. *spatial situation model*), ki je predpogoj za prostorsko pojavnost. Temu sledi drugi korak, kjer uporabnik ugotavlja, ali se nahaja v tem prostoru, kjer medij opravlja vlogo pri hipoteziranju primarnega egocentričnega referenčnega okvira posameznika. Do samoumeščanja preko tega okvira pa prihaja zavedno ali nezavedno, v obeh primerih pa gre za izrazito povezavo z (z)možnostjo in željo po potopitvi. Madigan (2010), sledeče konceptu prostorske pojavnosti, navaja naslednje lastnosti videoiger, ki višajo stopnjo potopitve:

- raznovrstnost zaznavnih kanalov, torej prisotnost stimulantov za čim več čutil, kjer sta zvok in slika verjetno minimalni standard,
- celovitost teh informacij, torej logično, preprosto in jasno predstavljeni stimulantni,

¹⁰ Množično-večigralsko mrežno igranje domišljjskih vlog (ang. *MMORPG* ali *massively multiplayer online role-playing games*, glej tudi opombo 12), za katere je značilno, da so v osnovi velikokrat brezplačne, dobiček pa ustvarjajo z nakupovanjem dodatkov, tečajnim menjavanjem (realna valuta v igralno valuto) ali mesečnimi naročinami za nadgrajene račune.

¹¹ Morda kot izdelek kakšnega neodvisnega, manjšega razvijalskega studia kot nostalgichen poklon preteklim vmesnikom.

- kognitivna zahtevnost prostora ali okolja, torej kompleksnost sveta videoigre, več kot prazna soba,
- kompleksna in zanimiva naracija, torej prepletena in dovolj zanimiva zgodba.

2.2 Videoigre in žanr

Chandler (1997) žanr pojmuje kot skupek konvencij (tem, premis) in/ali oblik (struktur in stilov), kjer ni vedno odločilno, *kaj* poskušamo razumeti, temveč predvsem, *kdo* to počne. Clearwater (2011, 38) v navezavi na Chandlerjeve poglede ugotavlja, da je žanr pri videoigrah produkt več akterjev, vse od medijev preko produkcijskih vej do navdušencev. Njihovo pojmovanje seveda ni poenoteno (na videoigre namreč gledajo z različnih zornih kotov), hkrati pa so pojmovanja posameznega žanra v interakciji in vzajemnem vplivu med temi akterji. Clearwater tako trdi, da skupaj širijo pojmovanje vsakega žanra, v tolikšni razsežnosti, kot je žanr produkt estetike in nekih splošnih značilnosti. Avtor na primeru enega prvih žanrov videoiger (2D-streljačina¹²) ugotavlja, da je posamezen žanr posledica (takrat) aktualnih ekonomskih, tehnoloških, estetskih in kulturnih procesov, vezanih na produkt. »Žanri so odprte narave. Vsak akter žanr spreminja tako, da dodaja, nasprotuje in spreminja osnove, še posebej akterji, ki so blizu žanra« (Cohen v Clearwater 2011). V tem pogledu je žanr pri videoigrah precej neoprijemljiv in fluiden. Clearwater nadalje ugotavlja, da imata najdaljšo tradicijo formalni in estetski pogled na žanr, kjer so v ospredju vzorci v zgodbi, narativne strukture, premise, teme, karakteristike, svetloba z razpoloženjem, ikonografija, vizualno in simbolno ter oblika. Sledeča pogleda

¹² Ustaljenih poimenovanj oziroma prevodov žanrov videoiger nisem zasledil. Imena v tej nalogi so zato (in tudi zaradi boljšega razumevanja ter v izogib popačenju, ki bi s hiperkorekcijo verjetno nastopilo) v osnovi naravnani uporabno in po nekod nekoliko pogovorno. *Streljačina* recimo (ang. *shooter*, tudi *shoot 'em up*) tako bolje in širše opisuje igro, v kateri je ključnega pomena streljanje, kot bi recimo *streljanka*, *streljska igra* ali kaj podobnega (ki bi verjetno prej opisala športno streljanje). Izraz je razširjen (vsaj) med igralci, verjetno kot posledica (morda humornega) besedišča prvih računalniških revij v Sloveniji.

na žanr (pri enem gre za produkcijske/industrijske lastnosti in kontekst diskurza, pri drugemu za sociološki in kulturološki pogled konteksta) skupaj s prvim tvorita nek okvir, po katerem naj bi (vsaj raziskovalci) gledali na žanr videoiger. Avtor na tem mestu navaja primer ideologije, ki jo lahko razumemo skozi vse tri poglede, a se hkrati zaveda, da zaradi širine področja videoiger ponekod trizložno pojmovanje ne bo mogoče. Gre za še enega izmed mnogih poskusov klasificiranja videoiger za akademske in raziskovalne namene (Lee in drugi 2011), v izognitev uveljavljeni uporabi pomanjkljivega načina razvrščanja, ki ga ustvarjajo in uporabljajo bodisi knjižnice, industrija ali uporabniki¹³.

Prav tako je problematično žanrsko razvrščanje tudi z vidika lastnosti videoiger (Arsenault 2009; Clearwater 2011). V primerjavi z recimo filmskim žanrom je kategoriziranje videoiger šibko in pomanjkljivo predvsem zaradi nejasnosti, katere vidike in lastnosti neke igre štejemo kot relevante. In seveda vrstni red take relevantnosti in prekrivanje skupin. Arsenault sicer ne poda smiselnih rešitev, je pa učinkovit pri ugotavljanju raznovrstnosti kategoriziranja (kot tudi Lee in drugi 2011) in tudi, kaj žanr posledično pomeni za inovacijo znotraj industrije videoiger. Pri videoigrah gledamo predvsem dva vidika: »tisti, ki se tičejo igranja samega, in tisti, ki so tematski ali narativni« (Arsenault 2009), povedano drugače, žanr pri videoigrah temelji na načinu uporabe produkta ali načinu podajanja zgodbe ali smisla.

V praksi se to kaže na dva načina: v prvem načinu ponudniki videoiger nudijo dlakocepska razvrščanja videoiger v žanru podobne kategorije ali razvrščanje igre v več manj dlakocepskih kategorij (po sistemu značk, kjer lahko ima posamezna enota več kot eno značko, pri tem pa stoji vsaka značka predvsem zase in se ne ukvarja s smiselno navezanostjo na ostale). V drugem načinu pa raziskovanje ali recenziranje videoiger bolj dosledno upošteva oba aspekta (in ju optimalno tudi tretira vzporedno).

¹³ Kjer gre večinoma za klasificiranje glede na način igranja (ang. *gameplay*) z občasnimi in ne nujno konsistentnimi primesmi drugih vidikov.

Za potrebe razumevanja videoiger znotraj te naloge je bolj kot problematiziranje klasifikacij smiselno izhajati iz igralcev ter njihovega dojemanja in razvrščanja iger. Če gledamo način igranja¹⁴, lahko naštejemo naslednje žanre (Lee in drugi 2011):

- akcije: igre z močnim poudarkom na številnih dejanjih, ki jih mora igralec opraviti, da izpolni določene cilje,
- akcije/pustolovščine: igre, ki se dogajajo v določenem svetu, ki ga lahko igralec raziskuje in v njem s številnimi dejanji izpolni določene cilje,
- dirkanje: igre, pri katerih je v središču vožnja različnih vozil, ponekod tudi s ciljem zmagati dirko proti nasprotniku,
- pretepačine: igre, v katerih igralec nadzoruje igralni lik v borbi proti nasprotniku,
- miselne igre: pri katerih je cilj ugotoviti rešitev z razvozlanjem ugank in s premikanjem, uporabo in razvrščanjem različnih predmetov,
- igranje domišljijjskih vlog (IDV): igre z močnim poudarkom na razvoju igralčevega lika in podajanju zgodbe,
- streljačine: igre, ki vključujejo streljanje in pogosto uničenje številnih nasprotnikov ali predmetov,
- simulacije: igre, ki v navideznem svetu poskušajo poustvariti doživetje določene dejavnosti iz resničnega sveta,
- šport: igre, ki v navideznem svetu simulirajo določeno zvrst športa,
- strategije: igre, pri katerih imajo igralčeve strateške odločitve in dejanja najpomembnejšo vlogo pri doseganju želenega izida znotraj igre.

¹⁴ Ki je večinoma v soglasju tako z industrijo kot s potrošnikom in je lažje objektivni kot tematski ali narativni vidik.

2.3 Motivi in preference

Dosedanje raziskovanje razlogov za zasvojenost, problematično ali patološko igranje videoiger izpostavlja motive in preference kot ključnega pomena (Yee in drugi 2012; Hilgard in drugi 2013; Kneer in Glock 2013). Glede na raznolikost ponudbe in kompleksnost produktov tudi pri igrah že zdavnaj ne gre več zgolj za izbiro med dobro ali slabo igro, gre za dodano vrednost, za igre po meri, za zgodbe, ki nagovarjajo več kot povprečnega tehnološkega navdušenca.

Minimalni standardi se zaradi neizprososti trga stalno dvigujejo, zato »ne preseneča, da posameznik preferira en tip igre pred drugim« (Hilgard in drugi 2013) ali se prej odloči za igro z nekimi posebnimi lastnosti in možnostmi kot za igro, ki tega ne ponuja. Ne nazadnje ima posameznik možnost take izbire. Pri tem ne gre samo za tehnične lastnosti in možnosti (ali je igra recimo večigralska ali če ponuja dobro tehnično podporo ali če je recimo dosegljiva preko Steama), ampak tudi za vidik preferiranja žanra, načina igranja ali najosnovnejšega koncepta igre, kot je recimo prisotnost zgodbe¹⁵.

Motivi za igranje videoiger so druga močna lastnost, katere pomembnost so dokazale že predhodne študije (Yee in drugi 2012; Hilgard in drugi 2013). »Razumevanje psihologije igralcev, še posebej njihovih motivov za igranje, ima velik potencial tudi izven konteksta iger,« saj naj bi mehanizmi, ki se pojavljajo v videoigrah, kmalu dosegli vse pore družbe (Yee in drugi 2012).

»Digitalne, še posebej pa spletne igre, očitno ponujajo odlične mehanizme za razreševanje oziroma soočanje (ang. *coping*) z življenjskimi problemi, kar pa posledično predstavlja potencial za razvoj problematičnih vzorcev igranja« (Kneer in Glock 2013, 1416). Tak pogled torej jasno izpostavlja motive kot

¹⁵ Kar je še posebej zanimivo pri primeru videoigre *Minecraft*, kjer zgodbe oziroma nekega vnaprej podanega smisla igralec ne dobi ponujenega. Koncept, ki bi lahko bil obsojen na propad, pa je vendar presegel marsikateri rekord v prodaji in igranosti.

ključne pri razvoju patologije do igranja videoiger¹⁶. Podobno kot pri internetni zasvojenosti gre na tem mestu tudi za zmožnost prilagajanja, vzbujanja ali zatiranja čustev preko uporabe nekega produkta, v tem primeru preko igranja videoiger. Avtorici v raziskavi gledata tako na eksplicitne (jasno in očitno prisotne motive) kot tudi na motive za igranje, ki se kažejo implicitno (torej niso jasni na prvi pogled). Ugotavljata, da se predvsem pri igralcih, ki igrajo pretirano, jasneje kažejo implicitni motivi, predvsem z vidika družabnosti in uspešnosti (Kneer in Glock 2013, 1419). »To pomeni, da je tak igralec že ponotranjil oba sklopa motivov, oba pa se aktivirata ob misli na igre.«

¹⁶ Z logično dimenzijo, ki je z motivi posledično povezana, torej časom, ki ga posameznik nameni igranju: uporabniki, ki porabijo več časa za igranje so tudi bolj zasvojeni (Gentile in drugi 2010; Hilgard in drugi 2013).

3 Zasvojenost in odvisnost

Kaj je zasvojenost in kaj odvisnost, izraza se namreč predvsem v slovenščini uporabljata kot sopomenki, kjer imata besedi nejasno in nekonsistentno intenzivnejši oziroma slabšalni prizvok ali velja laično ena za lažjo obliko druge. Vendar izraza nista sopomenki, pomensko sta v posebnem odnosu. Za lažje razumevanje pogledimo, kaj besedi pomenita v strogo psihiatričnem smislu, in sicer pri uporabi drog. Pogledimo razlago Ameriškega vladnega inštituta za zdravje.

Zasvojenost – ali kompulzivna uporaba drog kljub škodljivim posledicam – je zaznamovana z nezmožnostjo prenehanja uporabe drog, nezmožnostjo udejstvovanja v delovnih, družbenih ali družinskih obveznostih, in je včasih (odvisno od droge) zaznamovana s toleranco in odtegnitvijo. Slednji kažejo na telesno odvisnost, kjer se telo privadi na neko drogo do te mere, da jo tudi zahteva, da pride do nekih učinkov (tolerančni prag), in se kažejo kot fizični ali mentalni simptomi, če pride do nenadnega prenehanja uporabe droge (odtegnitev).

Do fizične odvisnosti pa lahko pride preko kronične uporabe več drog – med njimi tudi zdravila, četudi so v pravilni uporabi. Fizična odvisnost tako sama po sebi še ni zasvojenost, pogosto pa jo spremlja.

Razlikovanje ni čisto očitno, predvsem ko gre za protibolečinska zdravila, pri katerih je dozo treba zviševati zaradi višanja tolerančnega praga, pride lahko tudi do poslabšanja osnovnega problema, kar pa še ne pomeni začetka zlorabe ali zasvojenosti (National Institute on Drug Abuse 2012).

V večini (angleške) literature, ki sem jo bral, vsaj v ključnih (Yee in drugi 2012; Hilgard in drugi 2013; Kneer in Glock 2013), je v navezavi z videoigami uporabljen izraz *addiction*, govorimo torej o zasvojenosti z videoigami, pri

katerih do (fizične ali telesne) odvisnosti ne more priti¹⁷, ne nazadnje je igranje iger v osnovi in za enkrat relativno statično početje, kjer ne prihaja do vnosa kemičnih substanc¹⁸ v telo. Youngova (1998) v svoji raziskavi govori sicer o odvisnikih, vendar je fokus na uporabi interneta, ne videoiger.

V slovenščini je odvisnost, ko se beseda uporablja brez pridevnika (fizična, ekonomska ...), pomensko veliko bližje zasvojenosti kot v angleščini. Zasvojiti pomeni »narediti koga odvisnega od česa« (SSKJ 2014), izraza sta si torej precej blizu. Videti je, da je *odvisnost* brez pridevnika lahko pavšalna sopomenka za zasvojenost. V nalogi sicer sledim strožjemu prevodu, zato se bom besedi odvisnost raje izognil.

Družboslovno dojemanje obeh konceptov je smiselno začeti pri ugotovitvah Alfreda Lindesmitha leta 1938. Slednji (po ključu prehajanja s čisto medicinskega na psihiatrični pogled na problematiko) ugotavlja, da gre pri zasvojenosti s substancami za omejene osebe, ki v drogah, alkoholu najdejo nadomestke za svoje manjke ali se z uporabo substanc izogibajo mentalnim konfliktom (Weinberg 2011; Weinberg 2012).

V grobem bi lahko konceptualne modele zasvojenosti navedli po njihovem načinu obravnave celotnega spektra problematičnega ponavljanja, in sicer vse od predpogojev do reševanja in vezanih na substance ali tudi ne. Clark (2011) ugotavlja:

- model morale, kjer je pogled vezan na vero, obsoja, na koncu zataji pri razreševanju, morala, kaznovanje kot rešitev,

¹⁷ Pravzaprav lahko, a je tak scenarij malo mogoč in nasploh težko primerljiv z uporabo drog; WII je konzolna igra, ki spodbuja tudi gibanje (igranje preko mehanizmov zaznavanja gibanja). Pri vedenjskih zasvojenostih lahko govorimo o zasvojenosti s tekom, telo se privadi na hormone, ki se pri tem sproščajo (adrenalin, dopamin, serotonin ipd.), skozi čas pride do (fizične) odvisnosti. Bi lahko gibanje zavoljo igre na enak način povročilo odvisnost?

¹⁸ Kemične na tem mestu bi bile droge (heroin ipd.) in ne (človekovi) hormoni. Dejavnost slednjih je namreč gotovo prisotna pri igranju videoiger (adrenalin, dopamin, serotonin ipd.). Vedenje pa je tisto, ki omogoča njihovo sproščanje.

- klasični pristop, kjer je izpostavljena vloga posameznika, zasvojenost kot racionalna odločitev, morala, kaznovanje kot rešitev,
- medicinski model, ki je v celoti vezan na substanco in ne upošteva potreb posameznika, model bioloških omejenosti,
- psihološki konstrukt, kjer je ključna navezava posameznik–vedenje–okolje, zasvojenost kot samozdravljenje, zasvojljiva osebnost, bolezni, rešitev ne nujno biomedicinska, pomanjkanje konteksta pri obravnavi,
- družboslovni konstrukt, osredotočenje na upoštevanje konteksta zasvojenosti, družbeni in kulturni konstrukt, sociologija deviance, džanki.

Psihiatrično in psihološko razumevanje je skozi čas napredovalo vse do pogleda, ki zasvojenost lahko razume izven kroga substanc, četudi so te morda prisotne (recimo problematični vzorci uživanja hrane), čemur v grobem rečemo vedenjska zasvojenost. Pri tem je mogoče o zasvojenosti govoriti v več primerih človekovega ponavljanja vzorcev, ne nazadnje tudi kratkočasenje z interaktivnimi vsebinami, kot so internet in videoigre. Sanja Rozman (1999) o nekemičnih odvisnostih piše, da gre za »kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, o katerem on sam prav dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ga ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno odtegnitveno reakcijo«.

Orford (v Clark 2011, 57) ugotavlja, da »niso substance tiste, ki so potencialno nevarne, da se zasvojimo, temveč predmeti in aktivnosti, med katerimi so tudi substance«. Zato je odmik od konceptualiziranja substanc kot osnovnega gradnika zasvojenosti na tem mestu nujen.

3.1 Vedenjske zasvojenosti

Psihatrija pod pojmom vedenjska zasvojenost razume vse od kleptomanije prek hazarderstva in videoiger do najslabše raziskanih zasvojenosti, kot sta

zasvojenost s spolnostjo in zasvojenost z uničevanjem lastne kože (ang. *skin picking*) (Grant in drugi 2011).

Kaj naredi neko obnašanje, delovanje, četudi prekomerno, da ga smatramo kot zasvojenost? Celo v primeru alkohola in drugih substanc lahko smatramo posameznike za zasvojene, čeprav koncepta tolerančnega praga in odtegnitve nista prisotna. Veliko vedenjsko zasvojenih zagovarja svoja dejanja, češ da gre samo za zdravo navdušenje, ki ga drugi – doktorji, starši, partnerji, policisti in drugi – neupravičeno smatrajo kot zasvojenost (Rosenberg in Feder 2014).

Kako ločiti recimo lakoto, ki je človeku naravna in nagonška potreba (na istem mestu), in prenažiranje? Patologija zasvojenosti namreč vsebuje »normalne« potrebe in nagone, potrebe po recimo spolnosti in spolni nagon, hrana, potreba po ljubiti in biti ljubljen, ne nazadnje potreba ali želja, vezana na denar. Vedenje, ki izvira iz teh potreb, pa je imamo za patološko, prekomerno in na koncu tudi zasvojljivo, ko govorimo o takem ponavljanju, ki ustvarja neko stopnjo pretiravanja in samoškode (Rosenberg in Feder 2014; Grant in drugi 2011). Takšen psihiatrični pogled na koncept zasvojenosti predvideva, da posameznik sam razume, da je zasvojen, večkrat pa zasvojenost pripišejo drugi, kjer pa motiv drugega ni nujno upoštevan.

3.2 Zasvojenost in nove tehnologije

Klišejsko bi bilo trditi, da so računalnik, internet in videoigre del vsakdana skoraj vsakogar, če ne že za vse, predvsem za mlade. Moč in razsežnost spleta presegata vso drugo tehnologijo v človekovi kratki, a razgibani zgodovini ... V več pogledih je pretirana uporaba oziroma zasvojenost z internetom ultimativna postmodernistična bolezen 21. stoletja (Tam v Breeze 2013).

Kaj torej pripelje do prekomerne uporabe novih tehnologij; čemu nekateri hitreje zapadejo v zasvojenost z vzporednimi svetovi, ki jih naprave ponujajo? Kaj so značilnosti ljudi, ki se ne uspejo upreti novim tehnologijam oziroma slednje uporabljajo prekomerno ali problematično? In kaj je prekomerno? Poglejmo na primeru interneta, mreže, ki je s svojo privlačnostjo izjemno hitro pridobila na uporabnikih, posledično pa je tehnologija, ki jo je človeštvo najhitreje sprejelo za svojo, družbena normalizacija uporabe pa se dogaja hitreje, kot ji lahko raziskovanje sledi.

Med novimi tehnologijami je ravno internet tisti, ki je bil glede na problematično uporabo in zasvojenosti v zadnjih letih najbolj izpostavljen (Young 1998; Young in de Abreu 2011). Zaradi recentnosti in hipnosti pojava pa je družboslovni pogled na problematične vzorce uporabe internetaprisoten že od začetka, v primerjavi z recimo alkoholizmom, ki se je zaradi svoje zgodovinske družboslovno obče obravnaval drugače, v drugem tempu in intenzivnosti.

Koncept zasvojenosti z internetom naj bi nastal kot šala dr. Goldberga, ki je leta 1996 objavil neke vrste simptomatični seznam (Goldberg v Suler 1996). Na podlagi odzivov se je koncept širil in sčasoma pridobil na dejanski kredibilnosti. Razvoj interneta je bil hitrejši kot razvoj videoiger, zato je v tako imenovani fazi »reorganizacije, refleksije, včasih tudi strahov in posledičnih konfliktov« (Franklin v Thurlow in drugi 2004, 37) prišlo do precej hitrih odzivov na razumevanje in dojemanje novonastalih človekovih vzorcev pri uporabi tehnologije v fazi nastajanja.

Kimberly Young (1998) je istega leta začela svoje raziskovanje področja internetne odvisnosti in kot pionirsko izvedla raziskavo kar na podlagi vprašalnika o patološkem hazarderstvu zaradi prepričanja o ugodni bližini internetnih in hazarderskih zasvojenecv. Rezultati so potrdili 80 % odvisnih, kar je precej visok odstotek. 83 % odvisnih se je zasvojilo z internetom v manj kot enem letu uporabe, kar kaže na hitrost zasvojljivosti interneta. Raziskava ugotavlja, da je večina odvisnikov naletela na težave pri osebnih, družinskih in delovnih stikih in obveznostih, značilnost, ki spremlja vedenske zasvojenosti,

kot so hazarderstvo, patološke prehranjevalne navade in alkoholizem (na istem mestu). Youngova opozarja na prisotnost nenavadnega pojava pri tej raziskavi, vzorec je namreč že pri spolu kazal na odstopanja, ženskih anketirank je bilo namreč kar 20 % več kot moških, kar je za nove tehnologije in zasvojenost precej nenavaden pojav.

Videoigre in problematični vzorci prekomernega igranja (predvsem mladostnikov) pa izvirajo še iz časa bolj togega psihiatričnega pojmovanja zasvojenosti. Zato se videoiger do neke mere drži nujnost pogleda s širšega pojmovanja zasvojenosti, verjetno neupravičeno. Slednje izpostavljajo tudi raziskave, ki vodijo v smeri proti raziskovanju lastnosti iger, preferenc in navad igralcev, raziskave karaternih in demografskih potez igralcev so namreč v veliki meri že bile izvedene. Tako že vemo, da so k prekomernemu igranju nagnjeni prej moški, manj inteligentni in tisti z nizko samopodobo (Kneer in Glock 2013, 1415). Mladostniki z nižje razvitimi družbenimi sposobnostmi in nizko ravno empatije so prav tako nagnjeni k patološkemu igranju (Gentile 2010, 325). Glede na odnose vemo, da več igrajo posamezniki, ki so v težavnih ali slabih odnosih z učitelji ali starši (Niemz v Kneer in Glock 2013, na istem mestu; Gentile in drugi 2010, na istem mestu). Nadalje vemo tudi, da depresivna, samomorilna in podobna nagnjenja povečujejo možnost problematične uporabe videoiger. Pri impulzivnosti, sramežljivosti, nizki možnosti vživljanja v drugega in drugih so raziskave pokazale vzajemno vzročno-posledično izmenjavanje (Kneer in Glock 2013, 1416).

Za razumevanje patologij, povezanih z igranjem, je tako treba pogledati tudi na izdelke in načine igranja ali uporabe. Zato se zadnje raziskave tega področja osredotočajo na značilnosti, kot je preferenca po nekem segmentu iger ali segmentu znotraj igre.

3.2 Zasvojenost z videoigrami

Zasvojenost kot koncept prekomerne porabe s stranskimi (neželenimi) vplivi v kombinaciji z videoigrami ostaja delno neznanka. V desetih letih raziskovanja področja sta se oblikovala vsaj dva pristopa razlaganja zasvojenosti od (igranja) videoiger (Yousafzai in drugi 2014):

- patološko igranje kot ena izmed motenj v impulzivnosti (ang. *impulse control disorder*)

in/ali

- kot vedenjska zasvojenost, identična patološkemu hazarderstvu (ang. *pathological gambling*).

Iz tega sledi oblikovanje dveh taborov: tistih, ki vidijo potrebo po neki uradni (medicinski/psihološki) kategorizaciji (definiranje kot diagnoza, ki bi torej pojav razložila kot bolezen ali motnjo), in tistih, ki svarijo pred prehitrim sklepanjem v izognitev napihovanju tega »realnega, vendar nenavadnega problema« (Yousafzai in drugi 2014, 181).

Tudi psihiatri pri pojmovanju motenj v impulzivnosti težko govorijo o kliničnih, genetskih, fenomenoloških in bioloških vzporednicah (Grant v Grant in drugi 2007), ugotavljajo pa naslednja skupna izhodišča:

1. ponavljajoče se vračanje k spornemu početju kljub neželenim posledicam,
2. izgubljanje nadzora nad problematičnim početjem,
3. stanje nagonskega potrebovanja oziroma hotenja ali želenja pred (spornim) početjem,
4. hedonistična potešitev med (spornim) početjem.

Te podobnosti namigujejo na vedenjsko zasvojenost in v grobem se res vsa štiri izhodišča pojavljajo tako pri igranju na srečo kot videoigrah. Vendar videoigre s seboj prinašajo veliko kompleksnejše mehanizme, metanje takih iger v isti koš z

recimo igralnimi avtomati bi bilo površno. Že način pristopa k igranju je za videoigre popolnoma drugačen kot za hazarderske igre. Pri slednjih je denarni vidik velikokrat prevladujoč nad ostalimi, pri videoigrah pa so mehanizmi povezovanja z drugimi vedno bolj v ospredju¹⁹.

Griffiths o internetnih zasvojenostih govori kot o zasvojenosti z nekemičnimi snovmi, o vedenjski zasvojenosti, posebnost pa je povezava oziroma interakcija med posameznikom in strojem (Griffiths 1999, 246), torej računalnikom, igralno konzolo ali mobilno napravo v primeru te naloge. Avtor razlikuje med pasivno in aktivno interakcijo, igranje iger pa omenja kot primer slednje in navaja lastnosti vsake (tehnološke) vedenjske zasvojenosti. K tem, zavoľjo te naloge, dodajam primere s področja (igranja) videoiger (Griffiths 1999, 247):

- poglavitnost (ang. *salience*), prevladanje ali preferiranje neke dejavnosti pred drugimi (npr. razmišljanje o videoigrah tudi, ko posameznik ne igra),
- sprememba volje (ang. *mood modification*), dejavnost izboljša/poslabša počutje (npr. občutek vzhičenja med nalaganjem igre),
- tolerančna nihanja (ang. *tolerance*), za doseganje istega učinka se povečuje frekvenčnost dejavnosti (npr. igranje več iger zapored, pogosteje),
- odtegnitveni simptomi (ang. *withdrawal symptoms*), neprijetni občutki ali odzivi, ko dejavnosti ni mogoče izvajati (npr. živčnost, ko igranje ni mogoče, razmišljanje o igranju),
- konflikt (ang. *conflict*), težava z drugimi segmenti življenja (npr. izpustiti druženje v prid igranju) in
- relaps (ang. *relapse*), zmožnost neposredne vrnitve v najhujše stanje zasvojenosti tudi po daljši odsotnosti (npr. igranje celo noč ob izidu težko pričakovane igre kljub navidezno ozdravljeni zasvojenosti z igrami).

¹⁹ V primerjavi z igrami na srečo, kjer povezovanje med igralci ni izrazito zaznana lastnost.

Seštevek lastnosti, ki jih opisujeta tako Griffiths kot Grant, naj bi v grobem opisoval zasvojenost s hazarderstvom, patološkim izrabljanjem novih tehnologij, vendar bi bilo površno dejati, da gre pri zasvojenosti z videoigami za identične lastnosti, čeprav se zdijo zelo logične. Za temeljitejše razumevanje zasvojenosti z videoigami je treba bolj kot na vzorce obnašanja in lastnosti tistih, ki so zasvojeni, pogledati način, kako prihaja do prekomerne uporabe in kakšni so produkti, ki večajo patološko uporabo.

Na tem mestu bi bilo smiselno Griffithsovemu modelu ob bok postaviti Groholjev model patološke uporabe interneta, kjer nov ali obstoječ uporabnik odkrije novo (internetno) dejavnost. Sledi (Grohol 1999):

- prva faza, v kateri pride do navdušenja (obsedenost),
- tej sledi streznitev (izogibanje),
- pri zadnji fazi pa pride do uravnoveženosti (običajnost).

V tabeli 2.1 je prikazan način, kako bi lahko vse tri koncepte smiselno primerjali, kjer je pri Grantovih izhodiščih in Griffithsovih lastnostih pomemben tudi vrstni red navajanja, lastnosti namreč navajam po njihovi možnosti pojavljanja in verjetnosti sosledja. Razumevanja se očitno dopolnjujejo, značilnosti, o katerih govori Griffiths, padejo v različne faze Groholovega modela patološke uporabe interneta, Grantova izhodišča pa kažejo podobnosti z Griffithsovim dojetjem. Groholovo prvo fazo je treba razumeti široko, zaradi videoiger je smiselno dodati koncept *ponovno odkritje*, igre imajo namreč tudi (sicer precej relativno) kakovost ponovnega igranja (ang. *replay value*).

Tabela 2.1: Primerjava modelov patološke uporabe

Grohol	Grant	Griffiths
Odkritje	Potrebovanje Ponavljanje	Relaps Poglavitnost

Prva faza Navdušenje (obsedenost)	Potešitev Izguba nadzora	Poglavitnost Sprememba volje Odtegnitev
Druga faza Streznitev (izogibanje)		Konflikt Tolerančna nihanja Relaps
Tretja faza Uravnoteženost (običajnost)	Potrebovanje Ponavljanje	Tolerančna nihanja Relaps Poglavitnost

Pri vseh treh dojemanih prihaja do preskakovanja faz in lastnosti, skupno pa je mogoče sklepati tudi na ciklična ponavljanja, predvsem z vidika igranja videoiger. Zanimivost se pokaže pri Grantovih izhodiščih, ta namreč ne opisujejo Groholove druge faze streznitve in izogibanja.

Hilgard, Engelhardt in Bartholow (2013) v svoji raziskavi ugotavljajo neposredno povezanost med motivom eskapizma in zasvojenostjo, »igranci višje na lestvici eskapizma so bolj nagnjeni k patološkemu igranju v primerjavi s tistimi, ki so nižje na tej lestvici«. K temu dodajajo, da sta elementa socialne interakcije in na(d)grajevanja (ang. *grinding*) prav tako občutno povezana s povečanjem tveganja za prekomerno izrabljanje videoiger. Zadnji faktor, ki ima dejanski vpliv na patologijo igranja, je časovni: večji kot je delež prostega časa, namenjenega igranju videoiger, večja je verjetnost za patološko igranje. Raziskava je pokazala, da ostale dimenzije (zgodba, nasilje kot katarza, veselje do nasilja, nagibanje k porazu, prilagajanje izkušnje, avtonomnost) nimajo bistvenega vpliva na zasvojenost (na istem mestu). Avtorji so udeležence raziskave spraševali tudi po najljubših igrah, ki jih igrajo. Odgovore so nato (franšizno) združili v seznam dvajsetih najbolj priljubljenih, kjer so določene igre (ki jim pripisujem okvirne žanrske parametre) pokazale na močnejšo povezavo z elementi eskapizma (*World of Warcraft*, MVMIDV, $\beta = 0,42$, *Bioshock*, streljačina, $\beta = 0,39$) in mehanizmi na(d)grajevanja (*Skyrim*, igranje domišljijjskih

vlog, $\beta = 0,57$, *Minecraft*, pustolovščina in peskovnik (ang. *sandbox*), $\beta = 0,24$). Glede družabnega vidika prednjačita *World of Warcraft* ($\beta = 0,29$) in še intenzivneje *Minecraft* ($\beta = 0,39$).

Longitudinalna raziskava patoloških navad otrok je pokazala patološko igranje pri 7,6 do 9,9 % vseh udeleženi, kjer je mejo predstavljala polovica simptomov, ki so jih šteli za kazalnike patologije (Gentile in drugi 2010). Za kazalnik trajanja igranja so avtorji ugotovili, da so otroci, ki so pokazali nagnjenja k patološkemu igranju videoiger, dejansko igrali več (4,4 ure na dan) v primerjavi s tistimi, ki so igrali manj (2,7 ure na dan). Raziskava, ki je spremljala otroke 2 leti, je pokazala, da so se v vseh treh fazah meritev fantje bolj nagibali k patološki uporabi videoiger kot dekleta (Gentile in drugi 2010, 321):

1. faza: fantje 12,0 %, dekleta 4,6 %,
2. faza: fantje 11,2 %, dekleta 2,6 %
3. faza: fantje 9,2 %, dekleta 3,3 %

Nadalje pa avtorji navajajo, da čeprav je vprašanje prisotnosti patološkega igranja sporadičen problem (kjer zasvojenost ni nujno neprekinjen fenomen), udeleženci raziskave na dolgi rok ostajajo zasvojeni, kar v 84 % so izkazali znake zasvojenosti v vseh treh fazah. Na drugi strani le 1 % novozasvojenih kaže, da ne gre le za fazo razvoja otrok (Gentile in drugi 2010, 325). Avtorji na koncu ugotavljajo, da pri osnovni klasifikaciji patološko igranje videoiger, če bi ga že želeli definirati kot motnjo, pade v segment ene izmed motenj v impulzivnosti in ne v segment vedenjskih motenj, kot je patološko hazarderstvo (na istem mestu).

3.4 Skrajnosti

Kot izrazito zasvojljive veljajo igre MVMIDV. Ponujajo namreč ravno tri koncepte, ki veljajo za izrazito tvegane (glede zasvojenosti) (Hilgard in drugi 2013):

- eskapizem skozi potapljanje v fantazijski svet (ang. *immersion*),
- na(d)grajevanje (ang. *grinding*) skozi mehanizme nagrajevanja zaradi pogostega igranja in nakupovanje valute v igri z dejanskim denarjem in
- družabnost (ang. *social interaction*), kot so organizirana sodelovanja pri igranju, tekmovanja, natečaji in druženje nasploh.

Za najbolj razširjeno in znano igro MVMIDV velja igra *World of Warcraft*. Igra je izrazito samozadostno mikrokozmična z neštetimi nadgradnjami, v njej pa igralec raziskuje, se bojuje s pošastmi, izpolnjuje naloge, ob tem pa je ves čas v stiku z drugimi liki, ki so bodisi produkt umetne inteligence (ang. *non-player characters*) ali za njimi stoji in jih upravlja soigralec. Kot velja za večino podobnih iger, je tudi za igranje *World of Warcraft* potrebno plačevanje naročnine (po navadi po načelu predplačniških paketov). Igre se, med igralci, ki te igre ne igrajo, ponekod drži občutek, da gre za visokozasvojljiv produkt, kot bi morda (v skrajni primerjavi) uporabniki mehkih drog slišali za intenzivnost recimo heroína. Informacije in miti o smrtih, ki so povezane s pretiranim igranjem te igre, so produkt poročanja medijev (Ruddick 2015) in razvoja urbanih legend na podlagi slednjih.

Prekomerno igranje videoiger se ponekod povezuje tudi s konceptom *hikikomori* (Stip in drugi 2016), kjer ni popolnoma jasno, kako je prekomerno igranje videoiger povezano s tem primerom popolne družbene osamitve. Fenomen očitno presega kulturne okvire Japonske, od koder poimenovanje izvira. Beseda je sestavljena iz dveh glagolov: *hiki*, premik nazaj, in *komori*, vnotranje, vstopanje, torej *hikikomori* kot premik vase (Furuhashi in drugi v Stip in drugi 2016). Študija posameznika iz Kanade je pokazala, da prisilna odtegnitev dejavnosti ni izničila patologije izogibanja zunanosti. Psihiatrične študije fenomena predlagajo ločevanje med primarnim in sekundarnim *hikikomorijem*, odvisno od drugih patologij, kjer pa večinoma razmerje ostaja neznanka (Suwa in Suzuki 2013; Stip in drugi 2016). Primer iz Kanade jasno kaže na povezanost s konceptom zasvojenosti z internetom, kjer pa razmerje ponovno ostaja neznanka: za verjetneje se je izkazalo, da gre v osnovi za popolno družbeno

osamitev, kjer je zasvojenost z internetom posledica prve. Posameznik pa je svoje delovne in šolske obveznosti opravljal nemoteno brez vsakršnega zdravljenja. Klasifikacija fenomena ostaja torej neznanka, prav tako povezanost z drugimi patologijami, med katere bi lahko šteli tudi videoigre. Ugodnosti, ki jih ponujajo videoigre, so namreč širše zastavljene kot internet.

4 Empirična raziskava

Za empiričen del sem neodvisno spremenljivko zastavil kot zasvojenost z igranjem videoiger. Tukaj je zasvojenost z igranjem videoiger mišljena kot prekomerna in patološka uporaba, kjer ima igranje vpliv na vsakdanje življenje posameznika. Na drugi strani so odvisne spremenljivke motiv eskapizma, preferenca po večigralski in intenzivnosti uporabe na(d)grajevalnih mehanizmov. Motiv eskapizma je igranje videoiger z namenom bega od stvarnosti, izogibanja problemom in drugačnemu udejstvovanju ter spreminjanje čustvenih stanj. Preferenca večigralski je nagnjenost k igranju videoiger, ki imajo večigralske (multiplayer) mehanizme, torej mehanizme, ki omogočajo družbeni preplet s sodelovanjem, tekmovanjem in druženjem. Intenzivnost na(d)grajevanja je stopnja predanosti in pogostosti uporabe sistema na(d)grajevanja uporabnika kot posledica uspešnega ponavljanja nekega procesa znotraj igre.

4.1 Prva hipoteza

Motiv eskapizma povečuje zasvojenost od igranja videoiger. Posameznik, ki uporablja videoigre za namen lažjega (ne)soočanja oziroma predelovanja manj prijetnih situacij (ang. *coping*), predvsem če gre za beg, torej eskapizem, bodo bolj nagnjeni k ponavljanju in posledični zasvojenosti. Videoigre so v večini primerov zastavljene ravno tako, da omogočajo potapljanje (ang. *immersion*) v nek fantazijski svet. Če taka vzporedna realnost igralcu ustreza, se bo vedno znova vračal, saj mu nudi nadzorovano ugodje.

4.2 Druga hipoteza

Preferenca po večigralski povečuje zasvojenost od igranja videoiger. Posameznik, ki igra več v večigralskem načinu, je posledično več v stiku z

drugimi igralci. Glede na sociološke potrebe po vključenosti, interakciji, prijateljstvih itd. so taki igralci najverjetneje ugotovili prednosti večigralnostnega načina za zadovoljevanje svojih, prej omenjenih potreb. Ker torej posameznikom, ki preferirajo (tudi) večigralnostni način, igre predstavljajo mehanizem zadovoljevanja potreb, je možnost, da se bo pokazala zasvojenost, večja.

4.3 Tretja hipoteza

Pogosto na(d)grajevanje povečuje zasvojenost od igranja videoiger. Posameznik, ki se pogosto zateka k sistemom na(d)grajevanja (ang. *grinding*) – pa naj bo to iz dolgčasa ali usmerjenega na(d)grajevanja za točno določeno dobrino –, se bo z izkazovanjem predanosti dosegla cilja pogosteje vračal k istemu sistemu, slednji mu namreč nudi predvidljivo, nadzorovano in zanesljivo na(d)grajevanje.

4.4 Metodologija

Kot dolgoleten (in zadnje čase bolj sporadično aktiven) uporabnik videoiger ocenjujem svoje poznavanje podrobnosti tega področja kot dobro osnovo. Če ne drugega, so bile moje dejavnosti glede videoiger zadnji dve leti, kolikor se ukvarjam z raziskovanjem zasvojenosti in pretirano uporabo tega medija, intenzivneje usmerjene v razumevanje in raziskovanje. Tako sem zadnji dve leti igre spremljal predvsem z vidika preferenc in navad v navezavi s pretirano uporabo. Prav tako sem zadnji dve leti z opazovanjem, udeležbo in (najkoristnejše in najpogosteje) poglobljenimi pogovori²⁰ širil svoj pogled in

²⁰ O zasvojenosti in skrajnostih sem se pogovarjal z več ljudmi na Steamu, večinoma gre za visokoizobražene odrasle somišljenike.

razumevanje medija. Tako je vprašalnik, v kombinaciji z literaturo, produkt vseh mojih prizadevanj zadnjih nekaj let.

Na koncu sem se odločil za samoocenjevalno anketo, iz statističnih in praktičnih vzgibov, zanesljivost in dostopnost rezultatov sem tako želel postaviti v ospredje. Z vprašalnikom sem prvotno želel nagovoriti čim širši krog uporabnikov videoiger, vendar zaradi omejitev (predvsem jezikovnih) krog udeležencev na koncu ni bil tako širok, kot sem upal.

Nadalje sem ocenil, da bo smiselno od udeležencev pridobiti tudi nekaj osnovnih demografskih podatkov in nekaj njihovih značilnosti glede igranja in zbirke videoiger ter glede preferiranja na podlagi žanrske klasifikacije. Celoten vprašalnik je priložen na koncu kot priloga A.

4.5 Merjenje zasvojenosti z igranjem

Za merjenje stopnje zasvojenosti z videoigrama sem uporabil merski instrument avtorjev Grüsserjeve in Thalemanna (2006). Isti način merjenja zasvojenosti je uspešno uporabljen tudi v raziskavi avtoric Keener in Glock (2013), iz katere izhajam. Anketiranci so se po 6-stopenjski Likertovi lestvici odzvali na naslednje trditve²¹ glede (pretiranega) igranja videoiger (kjer je 1 pomenilo *Sploh ne drži* in 6 *Popolnoma drži*):

1. Se je že zgodilo, da sem izpustil/a druženje s prijatelji zaradi igranja videoiger.
2. Kdaj sem že zanemaril/a obveznosti zaradi igranja.
3. O igranju videoiger razmišljam tudi medtem, ko počnem kaj drugega.
4. Kdaj sem spal/a tudi manj kot 8 ur zaradi igranja videoiger.
5. Ko ne morem igrati videoiger, sem živčen/a.

²¹ Zaradi boljše razumljivosti sem izvirna vprašanja prevedel oziroma predrugačil v trditve.

Merski instrument razvršča anketirance glede na seštevek točk odzivov na zgoraj navedene trditve, kazalniki se tako lahko seštejejo in interpretirajo po ključu spodaj (Keener in drugi 2013):

- a. od 5 do 9 točk pomeni neproblematično uporabo in igranje videoiger,
- b. 10 do 12 točk predstavlja osebe, ki pretirano igrajo videoigre,
- c. 13 do 30 točk kaže na zasvojenost z videoigrama.

4.6 Merjenje motiva eskapizma

Motiv eskapizma sem meril z lastnim merskim instrumentom. Iskal sem odzive (ponovno po 6-stopenjski Likertovi lestvici) na sledeče trditve (kjer je 1 pomenilo *Sploh ne drži* in 6 *Popolnoma drži*):

1. Ko igram videoigre, pozabim na ostali svet.
2. Če imam slab dan, me igranje razvedri.
3. Videoigre igram zato, da se potopim v drug svet.
4. Pogosto igram zato, da lažje odmislim obveznosti ali težave.

4.7 Merjenje preference večigralski

Za merjenje preferenc večigralski sem prav tako sestavil lastni merski instrument, ki se ponovno usmerja po 6-stopenjski Likertovi lestvici. Anketiranci so se odzivali na pomembnost prisotnosti naslednjih mehanizmov pri videoigrah zanje (kjer je 1 pomenilo *Sploh ni* in 6 *Zelo je pomembno*):

1. večigralski²²,
2. možnost komuniciranja s soigralci,

²² Zaradi lažje razumljivosti, praktičnosti in uveljavljenosti pojmov ter okornosti slovenščine so bili v vprašalniku uporabljeni tudi angleški izrazi, torej *multiplayer*, *scoreboard* in drugi.

3. pregled rezultatov drugih,
4. sodelovanje s soigralci,
5. tekmovanje s soigralci.

4.8 Merjenje intenzivnosti na(d)grajevanja

Kot prejšnja merska instrumenta tudi ta na 6-stopenjski Likertovi lestvici preverja strinjanje z naslednimi trditvami (kjer je 1 pomenilo *Sploh ne drži* in 6 *Popolnoma drži*):

1. Ko mi je dolgčas, pogosto delam na dosežkih (ang. *achievements*), nadgradnjami ali lovim posebne nagrade (ang. *special items*).
2. Ponavljajoče naloge me ne motijo, če sem za to tudi nagrajen.
3. Stranski podvigi in neobvezne misije imajo smisel, če sem zanje nagrajen.
4. Pogosto svoj čas namenim svojim nadgradnjam (ang. *upgrades*) ali uvrstitvam (ang. *rank*).

4.9 Merjenje preostalih dimenzij

Anketirance sem v vprašalniku spraševal po oceni njihove zainteresiranosti za posamezen žanr. Zaradi preprostosti in prepoznavanja sem seznam žanrov ustvaril kot kombinacijo prodajno naravnanih žanrskih klasifikacij ter priljubljenih in najbolj poznanih skupin, in sicer z vidika načina igranja, ker ga ocenjujem za najmanj spornega, saj v prvi vrsti kaže na uporabo in ne vsebino. Žanri, ki so jih anketiranci ocenjevali, so torej:

1. pustolovščine,
2. ležerne igre,
3. pretepačine,
4. platforme,

5. miselne igre,
6. dirkanje,
7. igranje domišljjskih vlog,
8. streljačine,
9. simulacije,
10. šport in
11. strategije.

Tako zastavljeni so najbližje klasifikaciji po načinu igranja (Lee in drugi 2011), z nekaj spremembami: akcije niso kategorija zase, ampak se razdelijo med pustolovščine in streljačine, dodane so ležerne igre, kjer se igra lagodno, ter platforme, katerim je skupno ploščadno pomikanje lika s pogledom iz strani.

Anketiranci so odgovarjali še na vprašanja o značilnostih njihovega nabora videoiger z vidika legalnosti in novosti. Vprašalnik je vseboval tudi MacArthurjevo samoocenjevalno lestvico SES²³ (MacArthur in MacArthur 2008; Giatti in drugi 2012), ki ocenjuje mesto posameznika na družbeni lestvici. Po mojem razumevanju je instrument prvič v uporabi v navezavi z videoigami.

4.10 Zbiranje podatkov

Vprašalnik, uporabljen za namen te naloge, je nastajal v več fazah. V prvi fazi so bili zbrani kazalniki, najprej pilotsko preverjeni na vzorcu študentov Fakultete za družbene vede v Ljubljani, kjer se je dimenziji večigralsnosti pridružil še vidik svobodnega načina, nato je bil izvedena raziskava s pomočjo spletnega orodja 1ka, ki je odprtokodna aplikacija Centra za družboslovno informatiko Univerze v Ljubljani za spletno anketiranje. Rezultati te raziskave so bili uporabljeni za

²³ Instrument je načeloma v slikovni obliki, s skico dejanske lestve (ki sloni v brezprostorju), na katero se anketiranci zarišejo. Zaradi omejenosti orodja 1ka sem izdelal besedilno različico z uporabo znakov |—| za posamezno prečko (glej konec priloge A), ena prečka na vrstico oziroma odgovor, skupno 10, kot originalna lestev. Takšno kodiranje je na forumih dobro poznano, uporabniki velikokrat uporabljajo posebne črkovne znake v oporo vizualni predstavitvi.

namene izpitne naloge pri predmetu Metodologija komunikoloških raziskav na Fakulteti za družbene vede, Univerza v Ljubljani. V drugi fazi so bili kot pomembnejši dodani štiri kazalniki na(d)grajevanja, prilagojen MacArthurjev mehanizem samoocenjevanja na družbeni lestvici SES in dimenzija zanimanja glede na žanr. Nov vprašalnik, preveden v angleščino, je šel skozi pilotsko preverjanje v začetku leta 2016, vzorec je zajemal naključne uporabnike portala Steam. Na koncu je bila večigralnostnemu načinu dodana še dimenzija organiziranega igranja (turnirji, organizirane tekme).

Za dejansko zbiranje podatkov sem ponovno izbral spletno orodje 1ka, dostopno prek www.1ka.si, ki omogoča preprosto ustvarjanje in izvedbo spletnih anket. Na začetku sem uvedel samoizločevalno vprašanje *Ali ste v zadnjem mesecu igrali kakšno videoigro?*, iskal sem namreč anketirance, ki so trenutno dejansko v stiku z videoigrami.

Povezavo do vprašalnika sem nato razširil po spletu. Osredotočil sem se na angleškogovoreče forume, kjer je tema videoiger prisotna, pri tem pa sem se izogibal specializiranim spletnim mestom, ki se osredotočajo na recimo samo en žanr ali razvijalski studio, v izognitev nagibanja rezultatov glede na posebne preference. Spletna anketa je bila aktivna dva tedna, z začetkom v aprilu 2016.

Vprašalnik je bil izhodiščno predstavljen na vseh forumih z enakim nagovorom, na nekaterih forumih se je razvil tudi pogovor. Odzivi so bili precej raznovrstni, od pohval do konstruktivnih in tudi nekonstruktivnih kritik. Prav tako je bilo nekaj zanimanja za raziskovanje tega področja, nekaj ugibanj in teorij ter nekaj zavajajočih nagibov. V slednje sem se vmešal za uravnoteženje morebitnih bralcev pred izpolnjevanjem vprašalnika, drugače pa sem iz pogovora izostal, kolikor je to bilo le mogoče. Zaradi zanimanja sem na nekaterih forumih objavil nekaj preliminarnih števil, seveda zatem, ko sem zaklenil vprašalnik.

5 Rezultati raziskave

Zbrane podatke sem prenesel iz 1ke v program za obdelavo podatkov SPSS 23. Uporabil sem orodja za opisne statistike, korelacije, analizo zanesljivosti in korelacije, pred tem pa sem rekodiral leto rojstva v starost in združil vse ključne kazalnike v spremenljivke.

5.1 Vzorec

Do spletne ankete je med njeno dejavnostjo dostopilo 705 oseb, 402 jih je vprašalnik tudi rešilo, po sistemu samoizločanja ostane 344 anketirancev. Izmed teh sem odstranil vse, ki so imeli več kot dve manjkajoči vrednosti (skupaj 10)²⁴, tako končni numerus pristane na 334. Ostale manjkajoče vrednosti so precej nizke (okoli 3 % na spremenljivko) in se pojavljajo naključno, zato jih nisem reševal.

Po hitrem izračunu osnovnih statistik v programu SPSS ugotavljam sledeče: med anketiranci prevladujejo moški (9 proti 1), večinoma iz mesta ali z obrobja Severne Amerike ali Evrope. Anketiranci v povprečju igrajo videoigre tri ure in pol, povprečna doba igranja pa je 16,1 leta. Starost je v povprečju 31 let, pri čemer je koeficient asimetrije 0,9 (glej prilogo B). To kaže na asimetrijo v desno, torej v prid starejšim.

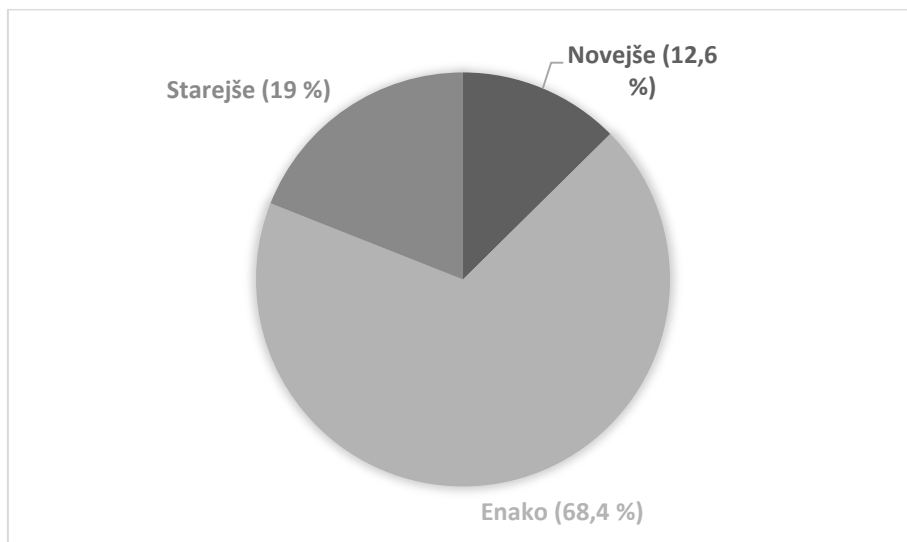
Glede naprav, na katerih anketiranci igrajo, se kaže naslednje:

- računalniške igre igra 82 % vprašanih,
- konzole igra 39 %,
- 32 % pa jih igre igra tudi na mobilnih napravah.

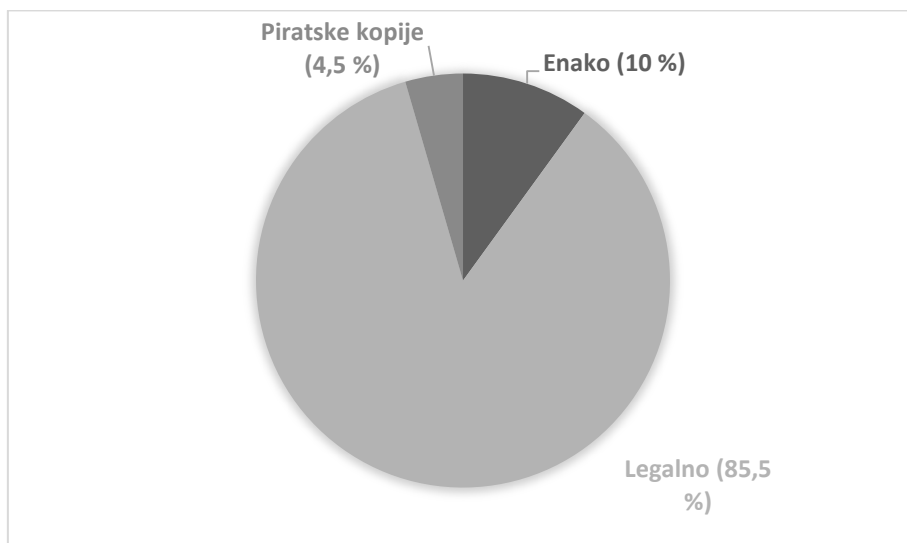
²⁴ Preostale manjkajoče vrednosti v vprašalniku se pojavljajo redko in naključno, zato sem se odločil analizo izpeljati brez popravkov ali vstavljanja.

Odstotki se seveda ne seštejejo, anketiranelec je lahko izbral več odgovorov. 8,4 odstotka vprašanih je izbralo vse tri naprave.

Slika 5.1: Vprašani glede na starost iger, ki jih po navadi igrajo

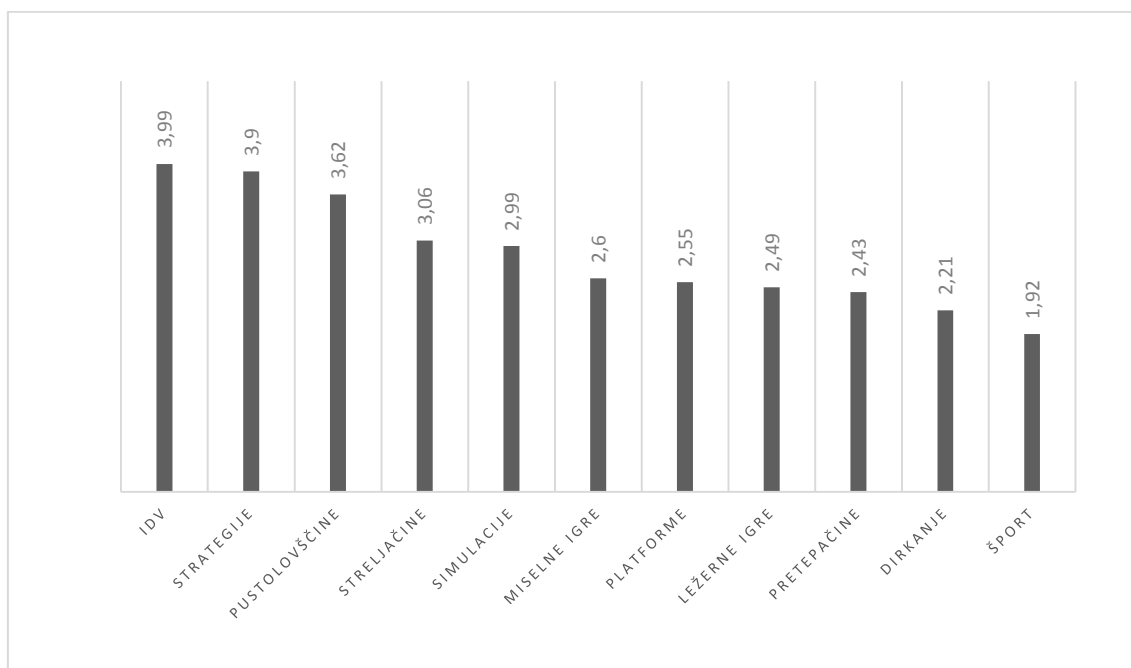


Slika 5.2: Vprašani glede piratskosti zbirke



Kot je razvidno s slik 5.1 in 5.2, so anketiranci v velikem delu lastniki legalnih kopij iger v svoji zbirki (85,5 %) in večinoma igrajo novejšje in starejše igre približno enako (68,4 %). Tistih, ki so večinoma lastniki piratskih kopij videoiger, je 4,5 %. Koliko zanesljivi in primerljivi so podatki o piratstvu, je težko ugibati.

Slika 5.3: Povprečne ocene zanimanja za žanr



S slike 5.3 je razvidno, da se žanrsko v povprečju najbolj zanimajo za strategije (3,9) in pustolovščine (3,6), nedvomen zmagovalec pa je igranje domišljjskih vlog (4,0). Vzorec se najmanj zanima za športne videoigre (1,9) in dirkanje (2,2). Razpon ocen je od 1 do 5, kjer 1 pomeni najnižje izražen interes za dotičen žanr, 5 pa najvišjo zainteresiranost.

Korelacije med žanri pokažejo nekaj močnejše povezanih enot, na drugi strani pa tudi nekaj šibko negativno povezanih žanrov (glej prilogo C). Pustolovščine so tako močnejše povezane z igranjem domišljjskih vlog ($\rho = 0,44$) in nekoliko negativno s strategijami ($\rho = -0,12$). Ležerne in miselne igre so pričakovano

pozitivno povezane ($\rho = 0,42$), prav tako s pustolovščinami ($\rho = 0,39$), negativno pa s streljačinami, simulacijami in strategijami. Pretepačine in platforme so najmočnejše vzajemno pozitivno povezane ($\rho = 0,46$), pretepačine pa so negativne za strategije ($\rho = -0,19$). Platforme so negativno povezane s simulacijami ($\rho = -0,15$) in strategijami ($\rho = -0,18$). Dirkanje kaže pozitivno povezanost s športom ($\rho = 0,45$).

Lahko iz tega razvrstimo igralce v skupine? In kaj je tem skupinam skupno?

- Pustolovščine in igranje domišljjskih vlog, kjer verjetno izstopa fanazijski element in vživljanje v vloge.
- Ležerne in miselne igre, kjer gre za raznovrstne zagonetke, ki zahtevajo vse od veliko do skoraj nič koncentracije in vloženega napora.
- Streljačine in dirke (in morda tudi šport), kjer gre za adrenalinsko izživljanje posameznika in kjer je ključnega pomena verjetno hitrost.
- Simulacije in strategije, kjer sta ključna nadzor in nadzorovanje več elementov hkrati, velikokrat iz ptičje perspektive.
- Platforme in pretepačine, pri katerih je skupen element neočiten; lahko, da gre za nekoliko zastarelo obliko iger ali morda igre, ki želijo to zastarelost ponovno uporabiti.

Kaj, poleg nekoliko pogostejših manjkajočih vrednosti, je pokazal prilagojen MacArthurjev merski instrument? Aritmetrična sredina je 6,08, koeficient asimetrije $-0,2$. Ankentiranci v grobem povprečju padejo v srednji del srednjega razreda, koeficient asimetrije namiguje asimetrijo v levo, proti nižjim razredom.

Kot že omenjeno, so bili odzivi na vprašalnik različni, prav tako število izvorov klikov na anketo. Forumi, na katerih se je razvila debata pod nagovorom k reševanju, so očitno uspešno poganjali klike, tako je največ klikov na anketo prišlo s foruma Tell Tale Games in Paradoxove plaze. V primeru Tell Tale Games gre za indie razvijalski studio in založnika, Paradox Interactive je nekoč slovel po strategijah, danes krije celo vrsto žanrov. Strateški žanr se je v tej

raziskavi uvrstil na drugo mesto (3,9), vendar so drugi žanri dobro zastopani, skrb zaradi nagiba vzorca zaradi klikov s posebnega foruma se mi zdi odveč.

5.2 Na(d)grajevanje

Kazalniki za spremenljivke zasvojenosti, eskapizma in večigralsnosti so bili že večkrat preverjeni, zato v tem delu natančneje izpostavljam zgolj vidik na(d)grajevanja, ker gre za novozastavljeno skupino kazalnikov. Dimenzije zasvojenosti, eskapizma in večigralsnosti predstavljam ohlapneje.

Iz tabele 5.1 je razvidno, da se kazalniki dobro porazdeljujejo, aritmetična sredina je pri tretjem kazalniku (*Stranski podvigi in neobvezne misije so smiselne, če sem zanje nagrajen*) očitno višja (4,14), tudi modus kaže na precejšnje strinjanje s to trditvijo za večino, odgovori pa so asimetrično porazdeljeni v levo.

Pri kazalnikih neodvisne spremenljivke je nekaj zanimivosti pri koeficientih asimetrije in sploščenosti (glej priloge Č.1, Č.2 in Č.3), kazalnik živčnosti, ko oseba ne more igrati, ima najnižjo aritmetično sredino (1,63), prav tako je nizka za kazalnik zanemarjanja prijateljev v prid igranju (1,84). Omenjena kazalnika imata hkrati precej visoke vrednosti koeficienta sploščenosti, kar pomeni, da so odgovori v bistvu najbolj variirali.

Za motiv eskapizma je največ strinjanja dosegel drugi kazalnik (*Če imam slab dan, me igranje razvedri*, 4,53), najmanj pa zadnji kazalnik (*Pogosto igram zato, da lažje odmislim obveznosti ali težave*, 2,58), oboje razvidno iz priloge Č. Ocene prvega kazalnika (*Ko igram videoigre, pozabim na ostali svet*) so porazdeljene najbolj sploščeno, kar kaže na nizko variiranje okrog aritmetične sredine 3,43.

Tabela 5.1: Frekvence za kazalnike na(d)grajevanja

	N1	N2	N3	N4
Vse enote	332	331	328	333
Manjkajoče	2	3	6	1
Aritmetična sredina	3,19	3,15	4,14	3,47
St. nap. arit. sredine	0,091	0,082	0,078	0,083
Mediana	3,00	3,00	4,00	4,00
Modus	1	2	5	4
Stand. odklon	1,666	1,492	1,413	1,522
Varianca	2,775	2,226	1,996	2,316
Koef. asimetrije	0,206	0,345	-0,513	-0,024
St. nap. koef. asimetrije	0,134	0,134	0,135	0,134
Koef. sploščenosti	-1,196	-0,826	-0,484	-0,997
St. nap. k. sploščenosti	0,267	0,267	0,268	0,266
Rang	5	5	5	5
Minimum	1	1	1	1
Maksimum	6	6	6	6

Pri ugotavljanju povezanosti kazalnikov znotraj spremenljivk sem za vidik na(d)grajevanja izračunal Pearsonov koeficient, katerega pričakovane vrednosti se gibajo med -1 in 1, kjer negativna vrednost nakazuje negativno povezanost, pozitivna pa pozitivno. Ničelni Pearsonov koeficient nakazuje nevplivanje. Pozitivna korelacija pomeni, da bi se vrednost parnega kazalnika ob večanju povečevala, negativna pomeni, da bi se parni kazalnik zmanjševal.

Tabela 5.2: Korelacije za kazalnike na(d)grajevanja

	N1	N2	N3	N4
N1	1	0,541	0,37	0,586
N2	0,541	1	0,463	,531
N3	0,37	0,463	1	0,52
N4	0,586	0,531	0,52	1

Pearsonove vrednosti se gibljejo med 0,3 in 0,6 (razvidno iz tabele 5.2), vse so pozitivne, očitno so kazalniki uspešno povezani in jih lahko skupaj štejeemo za dobro spremenljivko. Manjša povezanost se sicer pokaže med kazalnikom N1 (*Ko mi je dolgčas, pogosto delam na dosežkih, nadgradnjami ali lovim posebne nagrade*) in kazalniku N3 (*Stranski podvigi in neobvezne misije imajo smisel, če sem zanje nagrajen*), kar pa je vsebinsko smiselno, koncepta sta vendar nekoliko izključujoča, vendar oba sestavna gradnika pojmovanja na(d)grajevanja.

5.3 Cronbach alfa in frekvence

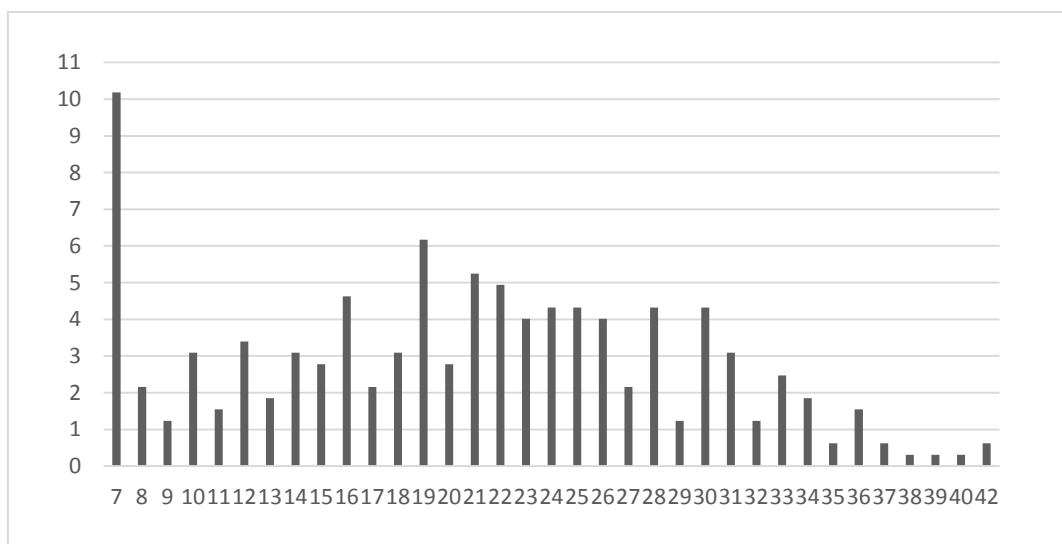
Cronbachove vrednosti pri spremenljivkah zasvojenosti ($\alpha = 0,72$), preferenci večigralski²⁵ ($\alpha = 0,85$) in motivu eskapizma ($\alpha = 0,66$) pričakovano kažejo na močne povezanosti kazalnikov (glej priloge D.1, D.2 in D.3). Novododani kazalniki za neodvisno spremenljivko na(d)grajevanja so se dobro odrezali ($\alpha = 0,8$) (glej prilogo D.4). Te kazalnike lahko torej s pomočjo orodja SPSS seštejem v spremenljivke.

Frekvenčne porazdelitve za neodvisno in tri odvisne spremenljivke so pokazale sledeče (glej prilogo E):

- visoko odvisno spremenljivko zasvojenosti – aritmetična sredina 12,46 (razpon 5–30) nakazuje, da je na Grüsser-Thalemannovi lestvici povprečen anketiranec natanko na meji med pretirano uporabo in zasvojenostjo; koeficient asimetrije je 0,67, torej je asimetrija na strani zasvojenosti,
- motiv eskapizma se z aritmetično sredino pri 14,75 (razpon 4–24) giblje malo nad sredino, asimetrije ni, je pa koeficient sploščenosti (horizontalno nagibanje vrednosti) manj kot 0, porazdelitev spremenljivke je tako nekoliko sploščena,
- na(d)grajevanje, podobno kot motiv eskapizma, je malo nad sredino, rahlo asimetrično v desno in sploščeno porazdeljevanje spremenljivke,
- večigralsnost z aritmetično sredino 20,5 (razpon 7–42), ki jo intenzivno manjša velik delež najnižjih vrednosti, to je 7, situacija, kjer je anketiranec čisto vse ponujene večigralsnostne mehanizme ocenil z 1, torej popolnoma nepomembno; povedano drugače, najnižja stopnja preferiranja ali bolje rečeno nepreferiranja večigralsnostnega načina (glej sliko 5.4); sicer pa je spremenljivka v ostalem delu nekoliko sploščeno in vendar precej normalno porazdeljena.

²⁵ Končno število kazalnikov za vidik večigralski je sedem, dodan je bil še vidik turnirjev in organiziranega igranja preko spleta.

Slika 5.4: Frekvenčna porazdelitev preference večigralnosti



5.4 Razsevni grafikoni

Pred nadaljnjim analiziranjem podatkov sem spremenljivke pogledal v razsevnih grafikoni, ta korak sem ocenil za koristnega kot hitno oceno (ne)linearne (ne)povezanosti in oceno morebitnih izstopajočih osamelcev. Grafikoni so priloženi na koncu naloge v prilogah F.1, F.2 in F.3. Iz vseh treh grafikonov je razvidno, da nelinearna povezanost ni prisotna, sledeče je torej smiselno nadaljevati z regresijsko analizo.

5.5 Regresija

Zaradi višje zanesljivosti izračuna sem se pred regresijsko analizo odločil, da uvedem dve kontrolni (ang. *dummy*) spremenljivki. Med sociodemografskimi vprašanji sem izbral državo bivanja in spol. Države sem s pomočjo funkcije *recode* predrugačil tako, da so anketiranci iz Združenih držav Amerike postali

kontrolna skupina z vrednostjo 1, vsi ostali z 0. Pri spolu sem ženske rekodiral v vrednost 1, moške v 0.

Tako so končne spremenljivke, ki sem jih analiziral s pomočjo regresije, slednje:

- zasvojenost z videoigami – odvisna spremenljivka,
- preferenca večigralski – pojasnjevalna spremenljivka,
- motiv eskapizma – pojasnjevalna spremenljivka,
- intenzivnost na(d)grajevanja,
- država bivanja – kontrolna spremenljivka in
- spol – kontrolna spremenljivka.

K temu sem v model vključil še dimenzijo žanra (nekoliko eksperimentalno), SES (prvič uporabljen v navezavi na videoigre) in čas igranja, ki naj bi jasno večal dimenzijo zasvojenosti (glej Gentile 2011).

Zaradi težave povečevanja vrednosti R^2 (ki se s številom neodvisnih spremenljivk povečuje, ne glede na to, ali kaj pojasnjujejo ali ne) gledam popravljeno vrednost R^2 (ang. *Adjusted R Square*). Ugotavljam, da v tej raziskavi lahko pojasnim več kot 28 % odklona od povprečja odvisne spremenljivke z izbranimi neodvisnimi spremenljivkami (glej prilogo G). Povedano drugače, neodvisne spremenljivke so krive za 28-odstotno variiranje od povprečja.

Nadalje sem pogledal odvisnosti med spremenljivkami, torej naklone regresijskih premic, kot je razvidno iz tabele 5.3. V prvi tabeli izpostavljam osnovne spremenljivke motiva eskapizma (eskapizem), intenzivnosti na(d)grajevanja (na(d)grajevanje), preference po večigralski (večigralski), državo bivanja (ZDA, K1), spol (ženske, K2), MacArthurjev mehanizem samoocenjevanja na družbeni lestvici SES (SES) in povprečen čas igranja na teden (čas igranja).

Tabela 5.3: Regresijski koeficienti (zasvojenost)

	B	St. odklon	β
Eskapizem	0,528	0,068	0,467
Na(d)grajevanje	0,097	0,065	0,095
Večigranost	0,047	0,039	0,080
K1	0,475	0,586	0,047
K2	-0,952	0,955	-0,059
SES	0,290	0,147	0,107
Čas igranja	0,112	0,106	0,060

Pri analizi pričujoče raziskave je smiselno gledati standardizirane beta koeficiente (β). Ti pojasnjujejo povezanost odvisne in neodvisne spremenljivke, in sicer na intervalu od -1 do 1 , pri čemer bi 0 pomenilo odsotnost povezanosti (nepovezanost), vrednosti pa odvisno od orientacije pozitivno ali negativno povezanost in odvisno od vrednosti močno ali šibko povezanost.

Igranje videoiger z namenom bega od stvarnosti, izogibanja problemom in drugačnega udejstvovanja ter spreminjanja čustvenih stanj povečuje zasvojenost (glej tabelo 5.3 in prilogo H). Standardiziran beta koeficient je $0,467$, kar pomeni, da se s povečanjem te spremenljivke za en standardni odklon poveča neodvisna premenljivka, torej zasvojenost za $0,467$ standardnega odklona.

Nagnjenost k igranju videoiger, ki imajo večigranostne mehanizme, torej mehanizme, ki omogočajo družbeni preplet s sodelovanjem, tekmovanjem in

druženjem, povečuje zasvojenost. Standardiziran beta koeficient za preferenci po večigralski znaša 0,08. Vpliv je torej manjši kot pri motivu eskapizma, na kar zagotovo vpliva, da je veliko anketirancev večigralske mehanizme ocenilo za nepomembne za njihovo igranje.

Stopnja predanosti in pogostost uporabe sistema na(d)grajevanja uporabnika kot posledica uspešnega ponavljanja nekega procesa znotraj igre povečujeta zasvojenost z videoigami. S povečanjem spremenljivke intenzivnosti na(d)grajevanja za en standardni odklon se neodvisna spremenljivka, zasvojenost, poveča za 0,095 standardnega odklona.

V nadaljevanju sem pogledal kako se v pričujočem modelu obnašajo žanrske preference igralcev, ki so sodelovali v tej raziskavi, v navezavi z zasvojenostjo in eskapizmom (glej tabelo 5.4). Rezultate je smiselno postaviti ob bok raziskavi, ki je prav tako opazovala motive eskapizma, v njihovem primeru v navezavi z najljubšo igro udeležencev (Hilgard in drugi 2013). Pri eskapizmu (glej tabelo 2.4) pustolovščine, igranje domišljjskih vlog in simulacije izstopajo z najvišjimi, pretepačine, platforme, ležerne in miselne igre pa z nižjimi vrednostmi standardiziranega beta koeficienta. Ležerne igre, dirkanje, streljačine, šport in strategije imajo negativne beta vrednosti. Model sicer ni ugoden glede odklona od povprečja, neodvisne spremenljivke so krive za 9-odstotno variiranje od povprečja (glej prilogo I).

Glede na zasvojenost pa žanri kažejo sledeče (glej tabelo 5.4 ter priloge H in J): najvišje vrednosti imajo žanri šport, simulacije in igranje domišljjskih vlog. Pustolovščine kažejo nekoliko izrazitejšo negativno vrednost standardiziranega beta koeficienta. Ostale vrednosti so blizu zanemarljivih.

Kontrolni spremenljivki imata nizki vrednosti standardiziranega beta koeficienta (0,047 in -0,059), vpliv je tako pričakovano nizek. SES je pokazal dokaj visoko vrednost ($\beta = 0,107$), povprečen čas igranja relativno nizko ($\beta = 0,06$). Družbeni status naj bi tako povečeval zasvojenost, čas igranja pa minimalno.

Tabela 5.4: Žanr v odnosu do eskapizma in zasvojenosti

	Eskapizem (β)	Zasvojenost (β)
Pustolovščine	0,142	-0,153
Ležerne igre	-0,069	-0,001
Pretepačine	0,010	-0,035
Platforme	0,054	0,043
Miselne igre	0,045	0,070
Dirkanje	-0,010	-0,108
Igranje dom. vlog	0,153	0,117
Streljačine	-0,008	0,002
Simulacije	0,135	0,069
Šport	-0,005	0,112
Strategije	-0,008	-0,036

5.6 Ugotovitve

V nalogi ugotavljam podobno kot predhodne raziskave (Hilgard in drugi 2013; Kneer in Glock 2013), ki sem jih pregledal v prvem delu diplomske naloge. Vse tri hipoteze so se izkazale za pravilne, vendar z nekaj razlikami v intenzivnosti zaznanega vplivanja.

Igranje videoiger z namenom bega od stvarnosti, izogibanja problemom in drugačnega udejstvovanja ter spreminjanja čustvenih stanj povečuje zasvojenost ($\beta = 0,47$). Vpliv je največji ravno za spremenljivko motiva eskapizma, videoigre pa predvsem s svojo raznovrstnostjo odlično ustrezajo tistim, ki tak beg iščejo. Med kazalniki najbolj izstopata želja po spreminjanju čustvenega stanja (*Če imam slab dan, me igranje razvedri*, najvišje ocenjen kazalnik v celotnem vprašalniku) in beg od stvarnosti (*Igram zato, da se potopim v drug svet*).

Nagnjenost k igranju videoiger, ki imajo večigralske (ang. *multiplayer*) mehanizme, torej mehanizme, ki omogočajo družbeni preplet s sodelovanjem, tekmovanjem in druženjem, minimalno povečuje zasvojenost ($\beta = 0,06$). Ob tem je treba dodati, da kar tretjina vprašanih ocenjuje večigralske mehanizme kot popolnoma nepomembne zanje. »Popolnoma odvisno od igre, odgovarjanje na splošno lahko poda samo nesmiselne podatke [...] drugače je za čisto vsako igro,« je zapisal uporabnik na enem izmed forumov. Da je za veliko vprašanih večigralskost nepomembna, tudi ne preseneča, če pogledamo delež tistih, ki (še vedno) igrajo starejše igre: okrog 87 odstotkov vseh vprašanih je v stiku s starejšimi igrami, ki morda nimajo večigralskih mehanizmov ali so opuščeni, preostalih 13 odstotkov preferira novejšo igro.

Stopnja predanosti in pogostost uporabe sistema na(d)grajevanja uporabnika kot posledica uspešnega ponavljanja nekega procesa znotraj igre (ang. *grinding*) rahlo povečujeta zasvojenost z videoigrami ($\beta = 0,1$). Zasvojenost v bistvu temelji na ponavljanju, tisti, ki igrajo, pa igrajo za občutek dosežka (glej Przybylski in drugi 2009).

Na koncu pogledajmo še povezanost žanra in motiva eskapizma v primerjavi z raziskavo Hilgarda in drugih (2013). Slednja je pokazala močnejšo povezavo z elementi eskapizma za igri *World of Warcraft* ($\beta = 0,42$) in *Bioshock* ($\beta = 0,39$). Prva igra se po moji klasifikaciji uvršča med igranje domišljjskih vlog, kjer je vrednost standardiziranega beta koeficienta visoka ($\beta = 0,153$). Ker kaže, da so se pustolovščine prav tako visoko uvrstile v odnosu z eskapizmom, lahko trdim,

da je očitno fantazijski element tisti, ki najbolj ugaja potrebi po pobegu. *Bioshock* je streljačina, beta koeficient v pričujoči raziskavi kaže $-0,008$, vzporednic s predhodno raziskavo na tem mestu ni mogoče potegniti.

Vpliv zainteresiranosti za posamičen žanr na prekomerno igranje v tej raziskavi ne kaže predvidljivih povezav, najvišjo vrednost ima namreč žanr šport ($\beta = 0,112$). Temu sledi igranje domišljjskih vlog ($\beta = 0,117$), vrednost je podobna tisti, ki je merila vidik eskapizma. Pustolovščine kažejo nekoliko izrazitejšo negativno vrednost standardiziranega beta koeficienta pri $\beta = -0,153$.

6 Sinteza

Kot sem že na začetku domneval, raziskovanje videoiger je in še bo aktivno področje, predvsem zaradi tehnološkega potenciala, ki se nakazuje, pretirana in problematična uporaba pa zna medij zasledovati še dolgo. Raziskovanje bo tako moralo slediti stalnim spremembam, ki ga videoigre kot medij ponujajo. Kar me je nekoliko presenetilo, je povprečna starost igralca, ki ga je raziskava zaobjela. Pričakoval sem nekoliko mlajše uporabnike, pri povprečni starosti nad 30 let razmišljam, da sem k sodelovanju uspel privabiti predvsem igralke sladkokusce, ki so še zmeraj aktivni, v povprečju igrajo namreč več kot 3 ure dnevno. Če moj razmislek ne pozablja katerega vidika, bi lahko trdil, da bodo navade, tudi problematično igranje, sledile tej generaciji še naprej, gre namreč za generacijo, ki je z videoigrami odraščala vse od zgodnjega otroštva. Ali gre za znake podaljševanja mladosti ali konstrukt, vezan prav na videoigre, je neznanka, kar deloma ugotavljajo tudi Gentile in drugi (2010) v longitudinalni raziskavi otrok.

Videoigre so se v tej nalogi izkazale kot odličen mehanizem za beg, igralci, ki bežijo od stvarnosti, se lahko v fiktivnem svetu videoiger počutijo, kakor želijo, pri raznolikosti ponudbe imajo možnost izbire nadzorovane potopitve v fantazijski svet, v skrajnostih popoln odmik od vseh realnosti. Kot izrazito učinkovite pri opravljanju naloge bega se je izkazalo igranje domišljijских vlog, prav tako so pri tem uspešne pustolovščine, ki so značilne po fantazijskih elementih, učinkovite pa bi po tej raziskavi bile tudi simulacije. Če *imam slab dan, me igranje razvedri* je zgovorno najvišje ocenjen kazalnik v celotnem vprašalniku. Sklepam, da poglobljen igralec z begom v vzporedni svet videoiger razrešuje ali se izključno izogiba svojim mentalnim in družbenim konfliktom. Morda res gre za koncept samozdravljenja, terapija s preusmeritvijo, ki v vprašljivi meri škodi posamezniku. Ne nazadnje v vprašljivi meri vpliva na »zasvojenčev« vsakdan: dimenzija, ki se mi zdi nekoliko vprašljiva in slabše raziskana. To je namreč mesto, kjer naj bi prekomerno igranje postalo tudi problematično, a kjer po navadi nekdo drug označi igralca za zasvojenega.

Zaradi tega je strogo razumevanje (in sledeče tudi merjenje) zasvojenosti od videoiger morda treba zastaviti drugače.

Če torej razumemo, da so določeni mehanizmi bolj zasvojljivi kot drugi, zakaj ne bi teh mehanizmov vgrajevali v nujne, a mučne opravke? Davčna napoved bi bila lahko toliko zabavnejša. Monotono delo bi tako lahko zastavili veliko drugače. Učenje²⁶ in treniranje natančnosti²⁷? Volitve, birokracija in dela širših ali usmerjenih koristi? Misel ni nova, z uporabo elementov in mehanizmov videoiger izven njihovega konteksta se bialno že od leta 2011 ukvarja *Gamification Research Network*, spletna znanstvena revija s fokusom ravno na igrifikaciji. Neke vrste igrifikacijo je precej široko občinstvo lahko izkusilo med letoma 2006 in 2011, ko je Google nek svoj poseben problem poskušal rešiti preko igranja. Zasvojljivo zastavljen *Google Image Labeler* (Cutts 2006), kjer nasprotnika tekmujeta za točke z razbiranjem (opisovanjem) iste slike, je iskalniku očitno koristil pri ponujanju boljše storitve. Problem, ki ga je igra reševala, je verjetno izviral iz absurdno številčnega nabora slik, med katerimi je bilo kar nekaj takih, ki jih takratni algoritmi niso znali (dobro) razbrati. Igra je izkoristila oko in kognitivne sposobnosti posameznikov, medtem ko so ti le igrali igro. Zakaj je bila na koncu ukinjena, ostaja neznanka; Google je morda prišel do boljše rešitve ali pa je bilo orodje prevečkrat zlorabljeno. Na igrifikacijo bo treba gledati še širše: Jacobs (2013) izpostavlja nujnost avtonomizacije koncepta, kjer naj bi igrifikacija postala kontekst sam po sebi, stran od razumevanja koncepta zgolj kot dodajanje nekih elementov, značilnih za videoigre, nekim drugim.

Igre *World of Warcraft* se, med igralci, ki te igre ne igrajo, ponekod drži občutek, da gre za visokozasvojljiv produkt, kot bi morda (v skrajni primerjavi) uporabniki

²⁶ Ki v veliki meri že obstaja. Vendar takšni produkti dolgoročno ne omogočajo uspešne potopitve za igralce.

²⁷ Kot je ugotovila raziskava, imajo igralci streljačin boljše razvito vizualno in kognitivno percepcijo, so pozornejši in uspešnejši pri prostorskem lociranju ter so veliko hitrejši v večopravnosti kot povprečni uporabniki naprav (Bavelier 2012). Avtorji so s »prisilnim« igranjem neigralcem izboljšali omenjene lastnosti.

mehkih drog slišali za intenzivnost recimo heroina. Tako ni nič nenavadnega, če ti (nekdanji) igralec igre *World of Warcraft* v pogovoru o zasvojenosti s smeški razlaga skrajne zgodbe o škodljivih vzorcih igranja, lastnih in vzorcih drugih. Občutek, ki sem ga dobil, je, da se skupnost igralcev (ne samo omenjene igre, temveč veliko širše) zelo dobro zaveda prisotnosti problematične uporabe, le da zanje ta kdaj ali morda večinoma ni problematična, ravno obratno: večina se dobro zaveda, da gre za pobeg in vidijo v tem primerno korist zase. Poseganje po produktih, ki veljajo za visokozasvojljive, zanje verjetno ni nič nenavadnega. V težavnem obdobju predstavlja za marsikaterega igralca mehanizem za (ne)soočanje z metalnimi in družbenimi konflikti posameznika. Za boljše razumevanje te uporabe medija bi bilo smiselno igralce opazovati dolgotrajno, longitudinalne študije (predvsem motivov za igranje ali celo boljše motivov za beg) zato štejem za smiselne. Ugibam namreč, da gre v veliko primerih za etapno uporabo, ki je lahko tu in tam prekomerna, a se sčasoma tudi normalizira ali zaključi, ker je vezana na trenutne motive in preference posameznika.

7 Literatura

1. Arsenault, Dominic. 2009. Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos Journal for Computer Game Culture* 3 (2). Dostopno prek: <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol3no2-3/125> (12. marec 2016).
2. Bad Robot Productions in ABC Studios. 2004–2010. *Lost*. Burbank: Walt Disney Studios Home Entertainment.
3. Bavelier, Daphne. *Your brain on video games*. 2012. Dostopno prek: http://ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games (22. maj 2016).
4. Bethesda Game Studios. 2011. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Rockwell: Bethesda Softworks.
5. Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Irvine, California: Blizzard Entertainment.
6. Boulton, Eli in Colin Cremin. 2012. The Sociology of Videogames. V *Being Cultural*, ur. Bruce M. Z. Cohen, 341–357. Auckland: Pearson.
7. Breeze, Mez. 2013. *A quiet killer: Why video games are so addictive*. Dostopno prek: <http://thenextweb.com/insider/2013/01/12/what-makes-games-so-addictive> (24. november 2015).
8. Bullfrog Productions. 1999. *Dungeon Keeper 2*. Redwood City: Electronic Arts.
9. Chandler, Daniel. 1997. *An Introduction to Genre Theory*. Dostopno prek: http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf (25. marec 2016).
10. Clark, Marilyn. 2011. Conceptualising Addiction: How Useful is the Construct. *International Journal of Humanities and Social Science* 1 (13): 55–64.
11. Clearwater, David. 2011. What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 5 (8). Dostopno prek:

- <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/67> (4. december 2015).
12. Cutts, Matt. 2006. *Google Image Labeler Game*. Dostopno prek: <http://mattcutts.com/blog/google-image-labeler-game> (29. maj 2016).
 13. Eklund, Lina in Magnus Johansson. 2013. Played and Designed Sociality in a Massive Multiplayer Online Game. *Journal for Computer Game Culture* 7 (1): 35–54.
 14. Frattesi, Timothy, Douglas Griesbach, Jonathan Leith in Timothy Shaffer. 2011. *Replayability of Video Games*. Dostopno prek: http://wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-051711-130604/unrestricted/Replayability_of_Video_Games_2011.pdf (27. april 2016).
 15. *Gamification Research Network*. 2011. Dostopno prek: <http://gamification-research.org> (12. maj 2016).
 16. Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung in Angeline Khoo. 2010. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics* 127 (2): 319–329.
 17. Giatti, Luana, Lidyane do Valle Camelo, Jôsi Fernandes de Castro Rodrigues in Sandhi Maria Barreto. 2012. Reliability of the MacArthur scale of subjective social status - Brazilian Longitudinal Study of Adult Health (ELSA-Brasil). *BioMed Central Public Health* (12). Dostopno prek: <http://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-12-1096> (17. maj 2016).
 18. Grant, Jon E., Marc N. Potenza, Aviv Weinstein in David A. Gorelick. 2011. Introduction to Behavioral Addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36 (5): 233–241.
 19. Grant, Jon E., Odlaug L. Brian, Won Kim S. 2007. Impulse Control Disorders: Clinical Characteristics and Pharmacological Management. *Psychiatric Times* 24 (10): 64–69.
 20. Griffiths, Mark. 1999. Internet Addiction: Fact or Fiction. *The Psychologist (The British Psychological Society)* (12): 246–250.

21. Grohol, John M. 1999. *Internet Addiction Guide*. Dostopno prek: <http://psychcentral.com/netaddiction> (11. marec 2016).
22. Grüsser, Sabine M. in Ralf Thalemann. 2006. *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern*. Bern: Hans Huber Verlag.
23. Harrel, Wayne. 2013. The Indie Revolution: *How little games are making big money*. Dostopno prek: <http://gameacademy.com/the-indie-revolution> (4. maj 2016).
24. Hilgard, Joseph, Christopher R. Engelhardt in Bruce D. Bartholow. 2013. Individual Differences in Motives, Preferences, and Pathology in Video Games: the Gaming Attitudes, Motives, and Experiences Scales (GAMES). *Frontiers in Psychology* (4): 1–13.
25. Inštitut za slovenski jezik Frana Ramovša ZRC SAZU in avtorji. 2014. *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. Elektronska objava, spletna izdaja. Dostopno prek: <http://fran.si> (17. februar 2016).
26. Jacobs, Melinda. 2013. *Gamification: Moving from Addition to Creation*. Dostopno prek: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/Jacobs.pdf> (22. maj 2016).
27. Jensen, Graham H. 2013. Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. *Eludamos Journal for Computer Game Culture* 7 (1). Dostopno prek: <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol7no1-4/7-1-4-html> (15. februar 2016).
28. Kneer, Julia in Sabine Glock. 2013. Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior* 29 (4): 1415–1420.
29. Lee, Jin Ha, Natascha Karlova, Rachel I. Clarke, Katherine Thornton in Andrew Perti. 2014. *Facet Analysis of Video Game Genres*. Dostopno prek: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/47323/057_ready.pdf (17. februar 2016).
30. MacArthur, John D. in Katherine T. MacArthur. 2008. *MacArthur Research Network on SES & Health*. Dostopno prek: <http://macses.ucsf.edu/research/psychosocial/usladder.php> (26. februar 2016).

31. Madigan, Jamie. 2013a. *The Psychology Behind Steam's Summer Sale*. Dostopno prek: <http://psychologyofgames.com/2013/07/the-psychology-behind-steams-summer-sale> (12. februar 2016).
32. --- 2013b. *The Psychology of Video Game Avatars*. Dostopno prek: <http://psychologyofgames.com/2013/11/the-psychology-of-video-game-avatars> (6. marec 2016).
33. --- 2010. *The Psychology of Immersion in Video Games*. Dostopno prek: <http://psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games> (9. januar 2016).
34. Mittell, Jason. 2012. Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. *Eludamos Journal for Computer Game Culture* 6 (1). Dostopno prek: <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-2> (12. marec 2016).
35. Mojang. 2011. *Minecraft*. Stockholm: Mojang.
36. National Institute on Drug Abuse. 2012. *Principles of Drug Addiction Treatment: A Research-Based Guide*. Dostopno prek: <http://drugabuse.gov/publications/principles-drug-addiction-treatment-research-based-guide-third-edition/frequently-asked-questions/there-difference-between-physical-dependence> (10. november 2015).
37. Nintendo. 1985. *Super Mario Bros*. Kyoto: Nintendo.
38. Przybylski, Andrew K., Richard M. Ryan in C. Scott Rigby. 2009. The Motivating Role of Violence in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin* 35 (2): 243–259.
39. Rosenberg, Kenneth P. in Laura C. Feder. 2014. An Introduction to Behavioral Addictions. V *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*, ur. Kenneth P. Rosenberg in Laura Curtiss Feder, 1–17. New York: Elsevier.
40. Rozman, Sanja. 1999. *Nekemične odvisnosti: odvisnost od odnosov in odvisnosti od hrane*. Dostopno prek: <http://mf.uni-lj.si/dokumenti/6693ccd23f003e44ffa3dbc54cac83f2.pdf> (17. januar 2016).
41. Ruddick, Graham. 2015. Chinese gamer dies after playing World of Warcraft for 19 hours. *The Telegraph* 4. marec. Dostopno prek:

- <http://telegraph.co.uk/technology/11449055/Chinese-gamer-dies-after-playing-World-of-Warcraft-for-19-hours.html> (22. maj 2016).
42. Statista. 2014a. *Number of mobile gamers worldwide in 2013*. Dostopno prek: <http://statista.com/statistics/297874/number-mobile-gamers-region> (15. november 2014).
- 43.— 2014b. *Value of the global video game market from 2013 to 2018*. Dostopno prek: <http://statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/> (15. november 2014).
44. Stip, Emmanuel, Alexis Thibault, Alexis Beauchamp-Chatel in Steve Kisely. 2016. Internet Addiction, Hikikomori Syndrome, and the Prodromal Phase of Psychosis. *Front Psychiatry* 7 (6). Dostopno prek: <http://ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4776119> (11. marec 2016).
45. Suler, John. 1996. *Internet Addiction Support Group*. Dostopno prek: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html> (12. oktober 2015).
46. Suwa, Mami in K. Suzuki. 2013. The phenomenon of hikikomori (social withdrawal) and the socio-cultural situation in Japan today. *Journal of Psychopathology* 19: 191–198.
47. Thurlow, Chrispin, Laura Lengel in Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
48. Valve Corporation. 2007. *Portal*. Bellevue: Valve Corporation.
- 49.— 2007. *Team Fortress 2*. Bellevue: Valve Corporation.
50. Weinberg, Darin. 2011. Sociological Perspectives on Addiction. *Sociology Compass* 5 (4): 298–310.
51. Weinberg, Thomas S. 2012. The Sociology of Addiction. *Encyclopedia of Life Support Systems*. Oxford: Eolss Publishers.
52. Wirth, Werner, Tilo Hartmann, Saskia Böcking, Peter Vorderer, Christoph Klimmt, Holger Schramm, Timo Saari, Jari Laarni, Niklas Ravaja, Feliz R. Gouveia, Frank Biocca, Ana Sacau, Lutz Jäncke, Thomas Baumgartner in Petra Jäncke. 2007. A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology* 9 (3): 493–525.

53. Yang, Grace S., Bryan Gibson, Adam K. Lueke, L. Rowell Huesmann in Brad J. Bushman. 2014. Effects of Avatar Race in Violent Video Games on Racial Attitudes and Aggression. *Social Psychological and Personality Science* 5 (6): 698–704.
54. Yee, Nick. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology and Behaviour* 9 (6): 772–775.
55. Yee, Nick, Nicolas Ducheneaut in Les Nelson. 2012. *Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation*. Dostopno prek: <http://parc.com/content/attachments/online-gaming-motivations.pdf> (27. maj 2015).
56. Young, Kimberly. 1998. Internet Addiction: The Emergence of a new Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behaviour* (3): 237–244.
57. Young, Kimberly in Cristiano N. de Abreu. 2011. *Internet Addiction*. New Jersey: John Wiley & Sons.
58. Yousafzai, Shumaila, Zaheer Hussain in Mark D. Griffiths. 2014. *Social responsibility in online videogaming: What should the videogame industry do*. Dostopno prek: http://academia.edu/4100998/Social_responsibility_in_online_videogaming_What_should_the_videogame_industry_do (13. marec 2014).

Priloge

Priloga A: Vprašalnik

Have you played any digital games in the last month?

- Yes
- No

On average, how many hours per day do you play digital games?

Enter the number of hours in the box below.

Which of the following game platforms do you regularly play on?

Select all platforms you regularly play on by clicking on them.

- PC
- Consoles
- Mobile

Below is a list of some digital games genres - how interested are you in these?

Select the button that best represents how interested you are in each genre, where 1 means you are not interested at all, and 5 means you are very interested in that genre.

	Not interested at all	2	3	4	Very interested
Adventure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Casual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fighting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Platformer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puzzle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Racing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
RPG	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shooter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Simulation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sports	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Strategy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Approximately how many years have you been playing digital games for?

Enter the number of years.

How do these statements below apply to you?

Select the button that best represents how each statement applies to you, where 1 means the statement does not apply at all, and 6 means that it applies completely.

	Does not apply at all	2	3	4	5	Applies completely
I sometimes miss a meeting with my friends because I play games instead	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I neglect my duties due to my playing behaviour	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I think about playing digital games while doing something else	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I sometimes sleep less than 8 hours due to playing games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel nervous if I am not able to play any digital games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When I play games, I forget about the rest of the world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playing games can cheer me up on a bad day	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I play to immerse myself in a different world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I often play games to avoid my responsibilities and thinking about my problems	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When I am bored, I often work on achievements, upgrades, or obtaining special items	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I do not mind repetitive tasks in games as long as I get something for doing them	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Side quests and optional missions make sense as long as I am rewarded for doing them	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I often spend time in games working on upgrades and/or rank	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Which of the following would best describe you?

Select one answer from the list below.

- I mostly play newer games
- I play newer and older games almost equally
- I mostly play older games

How important are these multiplayer mechanisms to you?

Select the button that best represents how important these mechanisms are to you, where 1 means it is not important at all, and 6 means it is very important to you.

	Not important at all	2	3	4	5	Very important
Multiplayer in general	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Voice or text chat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Scoreboards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Co-operative mode	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competitive mode	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tournaments and organized matches	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Free mode	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Which of the following best describes your complete collection of digital games?

Select one answer from the list below. Reminder: this survey is anonymous.

- I mostly own legal copies
- About a half of my games are legal copies, the other half are pirated copies
- My collection consists of mostly pirated copies

What is your gender?

- Male
- Female

What year were you born in?

What is your country of residence?

- AD - Andorra
[...]
- ZW - Zimbabwe

Which of the following best describes the area you live in?

- Urban
- Suburban
- Rural

Think of the simple ladder below as representing where people stand in your country of residence. At the top are the people best off — with the most money, education, and the most respected jobs. At the bottom are those worst off — who have the least money, least education, and the least respected jobs or no job. Where on this ladder do you think you are currently?

Please click on the bar where you think you and/or your family stand at this time in your life, relative of other people in your country of residence.

|—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|
 |—|

Priloga B: Starost

Statistics

Starost

N	Valid	312
	Missing	22
Mean		31,36
Median		30,00
Skewness		,937
Std. Error of Skewness		,138
Kurtosis		,725
Std. Error of Kurtosis		,275

Priloga C: Korelacije žanrov

Correlations

		Below is a list of some digita: Adventure	Below is a list of some digita: Casual	Below is a list of some digita: Fighting	Below is a list of some digita: Platformer	Below is a list of some digita: Puzzle	Below is a list of some digita: Racing	Below is a list of some digita: RPG	Below is a list of some digita: Shooter	Below is a list of some digita: Simulation	Below is a list of some digita: Sports	Below is a list of some digita: Strategy
Below is a list of some digita: Adventure	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .000 328	,389** .000 325	,302** .000 323	,365** .000 320	,295** .000 325	,133 .017 325	,444** .000 323	,182** .001 323	-.007 .898 324	-.039 .479 326	-.127** .023 321
Below is a list of some digita: Casual	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,389** .000 325	1 .000 331	,298** .000 326	,323** .000 323	,426** .000 329	,161** .003 327	,025 .822 326	-.013 .822 327	-.067 .224 327	,077 .162 330	-.052 .348 325
Below is a list of some digita: Fighting	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,302** .000 323	,298** .000 326	1 .000 328	,459** .000 320	,140 .012 326	,287** .000 326	,056 .317 323	,199** .000 323	-.025 .655 325	,122** .027 327	-.118** .034 322
Below is a list of some digita: Platformer	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,365** .000 320	,323** .000 323	,459** .000 320	1 .000 325	,405** .000 323	,315** .000 324	,037 .514 320	,169** .002 320	-.149** .007 322	-.008 .883 324	-.175** .002 320
Below is a list of some digita: Puzzle	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,295** .000 325	,426** .000 329	,140 .012 326	,405** .000 323	1 .000 331	,160** .004 329	,028 .614 326	-.120 .030 326	-.070 .210 327	,011 .839 330	-.087 .117 325
Below is a list of some digita: Racing	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,133 .017 325	,161** .003 329	,287** .000 326	,315** .000 324	,160** .004 329	1 .009 331	,009 .875 326	,248** .000 326	,144** .009 327	,414** .000 330	-.014 .805 325
Below is a list of some digita: RPG	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,444** .000 323	,025 .651 327	,056 .317 323	,037 .514 320	,028 .614 326	,009 .875 326	1 .009 329	,206** .000 324	,139 .012 325	-.046 .411 327	,066 .235 322
Below is a list of some digita: Shooter	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,182** .001 323	-.013 .822 326	,199** .000 323	,169** .002 320	-.120 .030 326	,248** .000 326	,206** .000 324	1 .009 329	,116** .036 325	,145** .009 330	-.085 .130 327
Below is a list of some digita: Simulation	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.007 .898 324	-.067 .224 327	-.025 .655 325	-.149** .007 322	-.070 .210 327	,144** .009 327	,139 .012 325	,116** .036 325	1 .009 325	,195** .000 328	,411** .000 332
Below is a list of some digita: Sports	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.039 .479 326	,077 .162 330	,122** .027 327	-.008 .883 324	,011 .839 330	,414** .000 327	-.046 .411 327	,145** .009 327	,195** .000 328	1 .009 332	,155** .005 326
Below is a list of some digita: Strategy	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.127** .023 321	-.052 .348 325	-.118** .034 322	-.175** .002 320	-.087 .117 325	-.014 .805 325	,066 .235 322	-.085 .130 322	,411** .000 323	,155** .005 326	1 .005 327

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Priloga Č.1: Frekvenčnost kazalnikov zasvojenosti

Statistics

		Se je že zgodilo, da sem izpustil/a druženje s prijatelji zaradi igranja videoiger.	Kdaj sem že zanemari/a obveznosti zaradi igranja.	O igranju videoiger razmišljam tudi med tem, ko počnem kaj drugega.	Kdaj sem spal/a tudi manj kot 8 ur zaradi igranja videoiger.	Ko ne morem igrati videoiger, sem živčen/a.
N	Valid	331	332	329	332	332
	Missing	3	2	5	2	2
Mean		1,84	2,33	3,41	3,30	1,63
Std. Error of Mean		,073	,073	,084	,099	,058
Median		1,00	2,00	3,00	3,00	1,00
Mode		1	1	4	1	1
Std. Deviation		1,326	1,337	1,518	1,804	1,050
Variance		1,757	1,788	2,304	3,254	1,103
Skewness		1,713	,919	,056	,152	1,975
Std. Error of Skewness		,134	,134	,134	,134	,134
Kurtosis		2,122	,152	-,981	-1,371	3,865
Std. Error of Kurtosis		,267	,267	,268	,267	,267
Range		5	5	5	5	5
Minimum		1	1	1	1	1
Maximum		6	6	6	6	6
Sum		610	775	1122	1094	542

Priloga Č.2: Frekvenčnost kazalnikov eskapizma

Statistics

		Ko igram videoigre, pozabim na ostali svet.	Če imam slab dan, me igranje razvedri.	Videoigre igram zato, da se potopim v drug svet.	Pogosto igram zato, da lažje odmislim obveznosti ali težave.
N	Valid	331	332	333	329
	Missing	3	2	1	5
Mean		3,43	4,53	4,17	2,58
Std. Error of Mean		,090	,073	,086	,082
Median		3,00	5,00	4,00	2,00
Mode		3	5	6	1
Std. Deviation		1,643	1,331	1,573	1,480
Variance		2,701	1,772	2,474	2,189
Skewness		,037	-,875	-,561	,748
Std. Error of Skewness		,134	,134	,134	,134
Kurtosis		-1,181	,262	-,734	-,345
Std. Error of Kurtosis		,267	,267	,266	,268
Range		5	5	5	5
Minimum		1	1	1	1
Maximum		6	6	6	6
Sum		1136	1505	1389	849

Priloga Č.3: Frekvenčnost kazalnikov večigralski

Statistics

		Večigralski splošno	Možnost komuniciranja s soigralci	Pregled rezultatov drugih	Sodelovanje s soigralci	Tekmovanje s soigralci	Organizirani boji in turnirji	Svoboden način
N	Valid	329	333	332	332	330	331	332
	Missing	5	1	2	2	4	3	2
Mean		3,25	2,74	2,43	3,24	3,05	2,27	3,61
Std. Error of Mean		,094	,094	,084	,092	,090	,084	,097
Median		3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00
Mode		1	1	1	1	1	1	6
Std. Deviation		1,710	1,708	1,525	1,675	1,639	1,531	1,759
Variance		2,924	2,916	2,325	2,804	2,687	2,343	3,096
Skewness		,194	,580	,857	,124	,171	1,030	-,149
Std. Error of Skewness		,134	,134	,134	,134	,134	,134	,134
Kurtosis		-1,160	-,974	-,313	-1,171	-1,159	-,033	-1,269
Std. Error of Kurtosis		,268	,266	,267	,267	,268	,267	,267
Range		5	5	5	5	5	5	5
Minimum		1	1	1	1	1	1	1
Maximum		6	6	6	6	6	6	6
Sum		1068	912	808	1075	1007	751	1200

Priloga D.1: Zanesljivost kazalnikov zasvojenosti

Zasvojenost

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,722	5

Priloga D.2: Zanesljivost kazalnikov eskapizma

Eskapizem

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,666	4

Priloga D.3: Zanesljivost kazalnikov večigralnosti

Večigralnost

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,859	7

Priloga D.4: Zanesljivost kazalnikov na(d)grajevanja

Na(d)grajevanje

Reliability Statistics

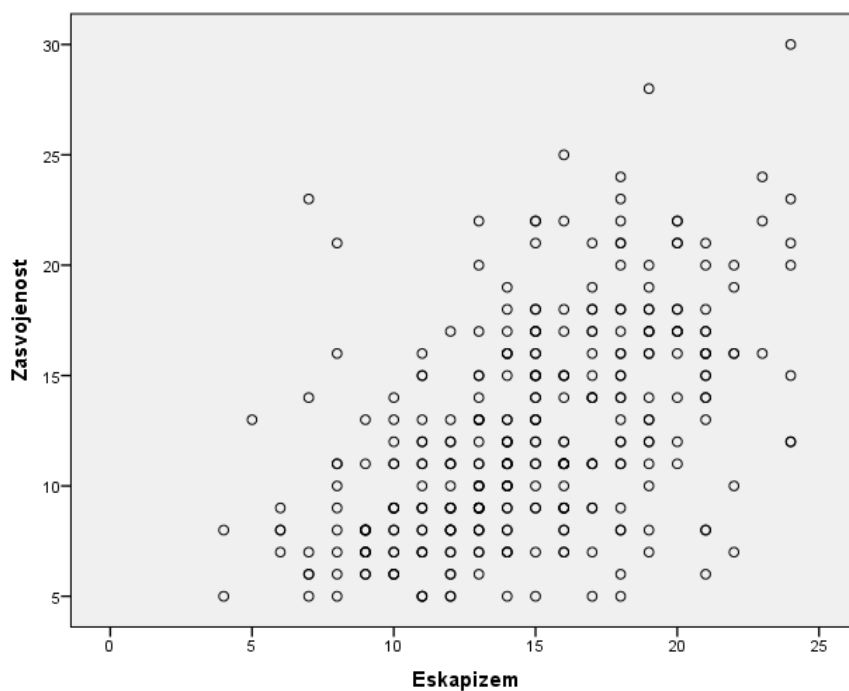
Cronbach's Alpha	N of Items
,801	4

Priloga E: Frekvenčnost spremenljivk

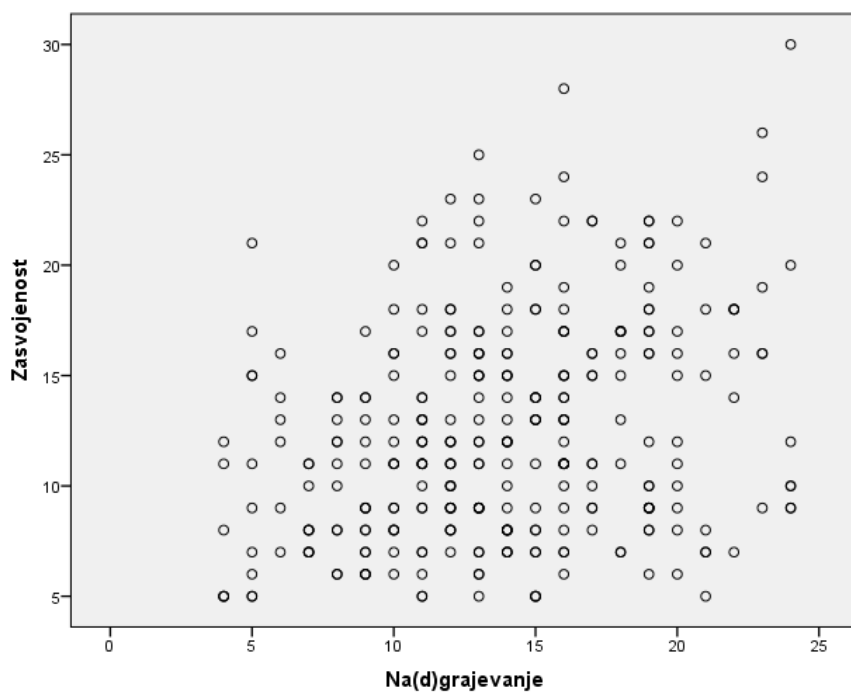
Statistics

		Zasvojenost	Eskapizem	Na(d) grajevanje	Multiplayer
N	Valid	320	324	323	324
	Missing	14	10	11	10
Mean		12,46	14,75	13,90	20,50
Median		12,00	15,00	14,00	21,00
Std. Deviation		4,906	4,264	4,831	8,478
Variance		24,073	18,182	23,334	71,879
Skewness		,667	,009	,094	,077
Std. Error of Skewness		,136	,135	,136	,135
Kurtosis		-,004	-,507	-,496	-,760
Std. Error of Kurtosis		,272	,270	,271	,270
Range		25	20	20	35
Minimum		5	4	4	7
Maximum		30	24	24	42

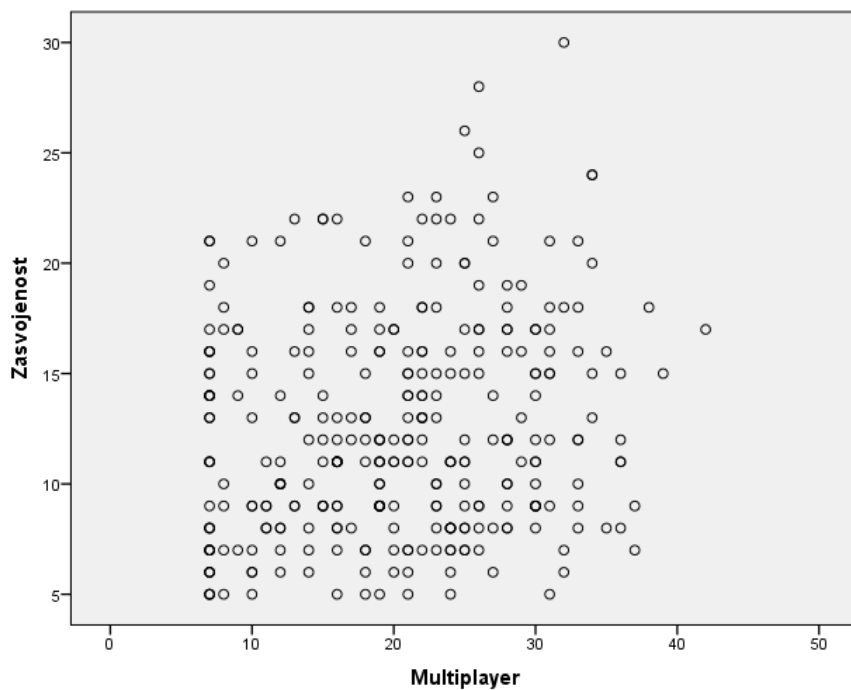
Priloga F.1: Razsevni grafikon zasvojenosti in eskapizma



Priloga F.2: Razsevni grafikon zasvojenosti in na(d)grajevanja



Priloga F.3: Razsevni grafikon zasvojenosti in večigralnosti



Priloga G: Odklon od povprečja

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,578 ^a	,334	,283	4,117

a. Predictors: (Constant), Čas igranja, Avantura, Šport, SES, K1, K2, Simulacija, Večigranost, Eskapizem, Sestavljanke, Streljačina, RPG, Strategija, Borba, Na(d)grajevanje, Dirkanje, Prosto, Platforma

Priloga H: Koeficienti regresijske analize za zasvojenost

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,842	2,011		-,419	,676
	Eskapizem	,528	,068	,467	7,775	,000
	Na(d)grajevanje	,097	,065	,095	1,479	,140
	Večigranost	,047	,039	,080	1,220	,224
	K1	,475	,586	,047	,810	,419
	K2	-,952	,955	-,059	-,997	,320
	Avantura	-,599	,271	-,153	-2,210	,028
	Prosto	-,005	,274	-,001	-,019	,985
	Borba	-,142	,265	-,035	-,535	,593
	Platforma	,184	,299	,043	,616	,538
	Sestavljanke	,289	,271	,070	1,066	,288
	Dirkanje	-,447	,277	-,108	-1,613	,108
	RPG	,515	,280	,117	1,841	,067
	Streljačina	,006	,236	,002	,025	,980
	Simulacija	,255	,234	,069	1,087	,278
	Šport	,476	,260	,112	1,829	,069
	Strategija	-,143	,246	-,036	-,583	,561
	SES	,290	,147	,107	1,973	,050
	Čas igranja	,112	,106	,060	1,059	,291

a. Dependent Variable: Zasvojenost

Priloga I: Odklon od povprečja (eskapizem in žanr)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,301 ^a	,090	,054	4,201

a. Predictors: (Constant), Strategija, Dirkanje, RPG, Prosto, Streljačina, Borba, Šport, Sestavljanke, Simulacija, Platforma, Avantura

Priloga J: Koeficienti regresijske analize za eskapizem in žanre

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9,114	1,507		6,047	,000
	Avantura	,484	,257	,142	1,881	,061
	Prosto	-,241	,242	-,069	-,997	,320
	Borba	,034	,236	,010	,143	,886
	Platforma	,198	,272	,054	,727	,468
	Sestavljanke	,164	,249	,045	,659	,510
	Dirkanje	-,035	,257	-,010	-,137	,891
	RPG	,593	,258	,153	2,299	,022
	Streljačina	-,027	,214	-,008	-,128	,898
	Simulacija	,448	,224	,135	2,003	,046
	Šport	-,020	,246	-,005	-,083	,934
	Strategija	-,029	,230	-,008	-,128	,899

a. Dependent Variable: Eskapizem