

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Dejan Arandelović

Problematična raba igre World of Warcraft

Magistrsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Dejan Arandelović

Mentor: izr. prof. dr. Gregor Petrič

Problematična raba igre World of Warcraft

Magistrsko delo

Ljubljana, 2015

Zahvala

Zahvaljujem se mentorju izr. prof. dr. Gregorju Petriču, ki me je usmerjal pri mojem delu.

Nalogo posvečam mami Andreji in očetu Zvonimirju, ki sta mi omogočila študij, bratu Urošu, s katerim sva skupaj preživela šolske dni, puncu Urški, ki me je spodbujala, sestričnami Poloni in Anji-Aniki za vse vesele trenutke, teti Taji, babici Ani, dedku Emilu in teti Ani, ki so me naučili, kaj je nesebičnost, stricu Milanu, zaradi katerega sem ostal na pravi poti, babici Ivanki, ki mi je pomagala, kadar sem bil v težavah. Vsem naštetim bi se zahvalil, da so verjeli vame in me na vsakem koraku v življenju podpirali.

Problematična raba igre World of Warcraft

V magistrski nalogi poizkušam odkriti, kakšna je zveza med posameznikovim psihološkim zdravjem, motivi za igranje igre World of Warcraft in problematično rabo MMO igre World of Warcraft. Nekatere vidike te problematike, kot so na primer motivi za igranje in psihološko zdravje ter njihova povezava s problematično rabo MMO iger so v preteklosti raziskovalci že obravnavali, niso pa še podrobneje analizirali, ali interakcija motivov za igranje MMO iger in psihološkega zdravja vpliva na razvoj problematične rabe katere izmed MMO iger. S pregledom odkritij v predhodnih raziskavah sem v ta namen oblikoval raziskovalno vprašanje: »Na kakšen način vplivajo motivi za igranje iger v interakciji z depresijo in osamljenostjo na pojav problematične rabe MMO igre WoW?«, ki je osnova za empiričen del naloge. V empiričnem delu naloge sem na uradnem forumu igre World of Warcraft, spletnem socialnem omrežju Facebook in z osebniimi povabili prek elektronske pošte zbral podatke s kvantitativno metodo spletne ankete. S faktorško analizo sem odkril devet motivov za igranje igre World of Warcraft (splošno socialnost, samotarsko igranje, odnos, raziskovanje, eskapizem, prilagoditev, igranje vlog, tekmovalnost in razpoznavnost ter učinkovito igranje) in dve dimenziji problematične rabe igre World of Warcraft (pretirana posvečenost časa in misli igri ter obžalovanje količine časa, posvečenega igri). Z linearno regresijsko analizo sem ugotovil, da ima posameznikovo psihološko zdravje v kombinaciji z nekaterimi motivi vpliv na problematično rabo igre World of Warcraft. Po drugi strani se je izkazalo, da motivi eskapizma, igranja vlog ter motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti vplivajo na problematično rabo igre World of Warcraft.

Ključne besede: World of Warcraft, problematična raba, psihološko zdravje, motivi, MMO igre.

Problematic use of the game World of Warcraft

In this thesis I am trying to discover the relationship between psychological well-being, motives for playing the game WoW and problematic use of the game WoW. Some aspects of this problem have already been explored in previous research, however, the influence of interaction of motives for playing MMO games and psychological health on problematic MMO play hasn't been researched in detail. The theoretical part encompasses brief history of the concept and factors of problematic internet use, which is then related to problematic use of MMO games. Reviewing the findings of previous studies devises a research question: »In what way do motives for playing the game WoW in interaction with depression and loneliness affect problematic use of WoW?« The research question is the basis for the empirical part of the thesis. Data was gathered with an online survey from the official game forums, social network Facebook and by personal e-mail invitations. Factor analysis is used to uncover nine motives for playing the game WoW (general sociality, solitary playing, relationship, exploring, escapism, customization, role-playing, competitiveness and being well known, effective playing) and dimensions of problematic use of WoW (excessive dedication of time to the game and regretting the amount of time devoted to the game). I have found that individual's psychological well-being in relation with some of the motives for playing the game WoW has an effect on problematic use of the game WoW. On the other hand, it was shown that the motives of escapism, role-playing and motive of competition and being well known have a positive impact on problematic play of the game WoW.

Key words: World of Warcraft, problematic use, psychological well-being, motives, MMO games.

Kazalo

| | |
|---|-----------|
| 1 Uvod | 7 |
| 2 Problematična raba interneta | 9 |
| 2.1 Opredelitev problematične rabe interneta | 9 |
| 2.2 Dejavniki, ki vplivajo na problematično rabo interneta | 12 |
| 3 MMO igre in motivi za njihovo igranje | 16 |
| 3.1 Zgodovina in opis MMO iger | 16 |
| 3.2 Motivi za igranje v MMO igrah | 18 |
| 4 Problematična raba MMO iger | 23 |
| 4.1 Definicija in raziskovanje pojava | 23 |
| 5 Empirična raziskava | 28 |
| 5.1 Zbiranje podatkov in struktura vzorca | 28 |
| 5.2 Opis merskih inštrumentov in faktorska analiza | 30 |
| 5.2.1 Problematična raba igre WoW | 30 |
| 5.2.2 Motivi za igranje igre WoW | 32 |
| 5.2.3 Depresija | 37 |
| 5.2.4 Osamljenost | 38 |
| 5.2.5 Izvedene spremenljivke | 39 |
| 5.3 Analiza raziskovalnega vprašanja | 41 |
| 5.3.1 Analiza vpliva motivov na problematično rabo igre WoW | 42 |
| 5.3.2 Analiza vpliva motivov, depresije ter socialne in emocionalne osamljenosti na obe vrsti problematične rabe igre WoW | 44 |
| 5.3.3: Vpliv motivov, depresije, ter socialne in emocionalne osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij. | 45 |
| 6 Ugotovitve in zaključek | 50 |
| 7 Literatura | 54 |
| Priloga: Vprašalnik | 60 |

Kazalo tabel

| | |
|--|----|
| <i>Tabela 5.1: Opis spremenljivke »članstvo v cehu« (n = 186)</i> | 28 |
| <i>Tabela 5.2: Opis spremenljivke »spol« (n = 186)</i> | 29 |
| <i>Tabela 5.3: Opis spremenljivke »participacija« (n = 186)</i> | 29 |
| <i>Tabela 5.4: Opis spremenljivke »pogostost igranja igre WoW« (n = 186)</i> | 30 |
| <i>Tabela 5.5: Opis spremenljivke »povprečna dolžina igranja igre WoW« (n = 186)</i> | 30 |
| <i>Tabela 5.6: Opisne statistike in faktorska analiza indikatorjev problematične rabe igre WoW (n = 184)</i> | 31 |
| <i>Tabela 5.7: Opisne statistike in faktorske uteži komponente dosežka (n = 181)</i> | 33 |
| <i>Tabela 5.8: Opisne statistike in faktorske uteži socialne komponente (n = 182)</i> | 35 |
| <i>Tabela 5.9: Opisne statistike in faktorske uteži komponente poglobljanja (n = 183)</i> | 36 |
| <i>Tabela 5.10: Opisne statistike in faktorske uteži indikatorjev depresije (n = 183)</i> | 37 |
| <i>Tabela 5.11: Opisne statistike in faktorske uteži indikatorjev osamljenosti (n = 186)</i> | 38 |
| <i>Tabela 5.12: Aritmetični sredini, standardna odklona ter teoretični minimum in maksimum izvedenih spremenljivk problematične rabe igre World of Warcraft (n = 184)</i> | 39 |
| <i>Tabela 5.13: Aritmetični sredini, standardna odklona ter teoretični minimum in maksimum izvedenih spremenljivk motivov (n = 178)</i> | 39 |
| <i>5.14: Aritmetični sredini in standardna odklona izvedenih spremenljivk osamljenosti (n = 186)</i> | 40 |
| <i>Tabela 5.15: Vplivi motivov na problematično rabo igre WoW</i> | 42 |
| <i>Tabela 5.16: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW</i> | 44 |
| <i>Tabela 5.17: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in depresije</i> | 46 |
| <i>Tabela 5.18: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in emocionalne osamljenosti</i> | 47 |
| <i>Tabela 5.19: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in socialne osamljenosti</i> | 49 |

Kazalo slik

| | |
|---|----|
| <i>Slika 3.1: Predstavitev tipov igralcev v koordinatnem sistemu</i> | 20 |
| <i>Slika 3.2: Razširjen model tipov igralcev v koordinatnem sistemu</i> | 21 |

1 Uvod

Vedno bolj je prisotno zavedanje, da ima internet velik vpliv na življenje ljudi po vsem svetu. Kljub temu, da je ljudem prinesel veliko dobrega, se je v povezavi z njegovo rabo pokazala tudi pretežno psihološka negativna plat, ki jo raziskovalci spremljajo že vse od njegovega nastanka (Ceyhan 2011). Ta fenomen je skozi zgodovino raziskovanja dobil že mnoga poimenovanja, kot so zasvojenost z internetom (Young 1998), patološka raba interneta (Davis 2001), prekomerna raba interneta, zloraba interneta (Morahan-Martin 2005) itd., v današnji literaturi pa se zdi, da je še najbolj prisoten pojem problematične rabe interneta. Ta pojem opisuje “prekomerno rabo interneta in njene negativne posledice, ki jih ima na posameznika” (Ceyhan 2011, 69). Raziskovalci so odkrili, da internet sam ne povzroča odvisnosti, veliko vlogo pri pojavu odvisnosti pa ima način, kako ga posameznik uporablja (Young 1998). Uporabniki interaktivnih aplikacij interneta naj bi bili tako bolj podvrženi problematični rabi interneta kot tisti, ki ga uporabljajo le za iskanje informacij. Za najbolj problematične se je izkazala raba klepetalnice in spletnih video iger, ki so predhodnice MMO (masovne večigralske igre) iger (Young 1998). Morahan Martin in Shumacher (2000) sta denimo ugotovila, da so za pojav problematične rabe interneta bolj dovzetni tisti posamezniki, ki internet uporabljajo za igranje družbenih interaktivnih iger. To zvezo bi veljalo natančneje preučiti, saj so družbene interaktivne igre danes eden izmed najbolj popularnih načinov preživljanja prostega časa. Vedno več ljudi namreč igra MMO igre, ki igralcem ponujajo številne družabne igralne mehanike in jim s tem omogočajo interakcijo z drugimi ljudmi, oblikovanje odnosov in druge bogate možnosti komuniciranja (Yee 2006; Caplan in drugi 2009). Raziskava MMO market report tem igram za leto 2015 napoveduje enajst milijard letnega zaslužka, kar predstavlja enaindvajset odstotni tržni delež na trgu računalniških iger, do leta 2017 pa naj bi se letni zaslužek pri teh igrah povečal na trinajst milijard (Superdata 2015). MMO igre so že vse od svojega nastanka sprožile ogromno polemik. V medijih v povezavi s temi igrami največkrat zasledimo negativne ali celo šokantne stvari. Pred kratkim so poročali o igralcu, ki je umrl zaradi prekomernega igranja igre World of Warcraft (WoW). Ta naj bi igro igral neprekinjeno kar 19 ur, nato je začel kašljati kri in umrl. Novica vsebuje celo video tega dogodka (Hall 2015). Čeprav je to ekstremen primer, se mnoge študije pretežno ukvarjajo z negativnimi posledicami, ki jih igranje teh iger pusti v življenju posameznika. V zadnjem desetletju se je zelo razširilo raziskovanje problematične rabe MMO iger v povezavi z motivi za njihovo igranje in psihološkim zdravjem posameznika. Eden izmed vplivnejših raziskovalcev na tem področju je Yee (2007), ki je že pred skoraj

desetletjem ugotovil zvezo med problematično rabo MMO iger in nekaterimi motivi, prav tako pa je nakazal, da je s problematično rabo MMO iger povezano tudi psihološko zdravje. Od tistega časa pa do danes se je razvrstilo že mnogo podobnih raziskav in tudi takšnih, ki se ukvarjajo s širšim kontekstom motivov (na primer družbenim). Kljub temu, da se v mnogih od teh študij nakazuje, da za problematično rabo stoji že obstoječa posameznikova psihopatologija, je takšne raziskave, ki bi preverjale, kakšen je vpliv psihološkega zdravja posameznika v interakciji z motivi za igranje na problematično rabo MMO iger v današnji literaturi zelo težko najti (Wan in Chiou 2006; Yee 2007; Caplan in drugi 2009; Snodgrass in drugi 2012; 2013; Cole in Hooley 2013). Izjema je raziskovalec Kardefelt-Winther (2014), ki se je podrobneje ukvarjal le z motivom eskapizma ter psihološkima pojavoma stresa in samozavesti. Ugotovil je, da eskapizem hkrati v kombinaciji s stresom ali samozavestjo vpliva na problematično rabo igre World of Warcraft. S tem je naredil korak naprej, saj je ugotovil, da niso nujno sami motivi tisti, ki vodijo v problematično rabo, ampak da je treba raziskovati globlje in se vprašati, kakšno vlogo ima pri motivih za igranje psihološko zdravje posameznika. To se bom v svoji nalogi spraševal tudi sam, pri čemer si bom pomagal z raziskavami o povezanosti psihološkega zdravja in problematične rabe interneta (na primer Young 1998; 2004; Davis 2001; Caplan 2003), z modelom treh skupin motivov za igranje MMO iger – socialnostjo, dosežkom in poglobljenostjo (Yee 2014) ter raziskavami, ki preučujejo zvezo med MMO igrami in njihovo problematično rabo (na primer Yee 2007; Caplan in drugi 2009; Snodgrass in drugi 2012; 2013). Odločil sem se, da se bom ukvarjal s primerom le ene MMO igre – igro WoW. Razlog za takšno odločitev je njena popularnost. Z obsežnostjo baze igralcev je igra z 12 milijoni igralcev leta 2012 podrla rekord najvišjega števila naročnikov na MMO igro. Leta 2013 se je število njenih naročnikov gibalo okoli sedmih milijonov. Kljub temu padcu je igra še vedno imela monopol nad igrami tega žanra, saj je imela 36% tržni delež, njen najbližji tekmeč Lineage pa le 9% (Tassi 2014). Na trgu je torej mnogo MMO iger, ki pa po številu naročnikov močno zaostajajo za igro WoW. MMO igre se med sabo tudi zelo razlikujejo. Razlike lahko najdemo denimo v poslovnem modelu, igralnosti, ciljnih in še v mnogih drugih elementih. Vse to privlači različne tipe in starosti igralcev. WoW je z izdajo zadnjega dodatka zopet presegel 10 milijonov naročnikov, kar je za ta žanr zelo zavirljiva številka (Blizzard Entertainment 2015a; ArenaNet 2015; Lucas Arts 2015).

V magistrskem delu bom raziskoval zvezo med motivi za igranje igre WoW, psihološkim zdravjem posameznika in problematično rabo igre WoW. Pri tem se bom osredotočil na vpliv

psihološkega zdravja skupaj z motivi za igranje na problematično rabo igre WoW. V teoretičnem delu naloge bom najprej predstavil koncept problematične rabe interneta in njene dejavnike. Nato bom to navezal na MMO igre in motive za njihovo igranje. Teoretični del bom zaključil z oblikovanjem raziskovalnega vprašanja, ki ga bom oblikoval v povezavi z že obstoječo teorijo. V empiričnem delu bom izvedel raziskavo, kjer bom z multivariatnimi statističnimi analizami analiziral podatke, ki so bili zbrani z metodo spletne ankete. Na koncu bom predstavil svoje ugotovitve, zaključek in omejitve magistrskega dela.

2 Problematična raba interneta

2.1 Opredelitev problematične rabe interneta

Praden nadaljujem s problematično rabo interneta, naj opredelim pojma »zasvojenost« in »odvisnost«, ki sta ključna za razumevanje tega magistrskega dela. Ljudje imajo ta dva izraza pogosto za zamenljiva, saj mislijo, da oba opisujeta isti pojav. Takšno dojemanje zasvojenosti in odvisnosti niti ni tako presenetljivo, saj med raziskovalci še vedno poteka debata, kaj naj bi ta dva pojma pravzaprav predstavljala (Badiani 2014; O'Brien 2011). Danes sicer prevladuje mnenje, da ju je treba obravnavati ločeno, ker ne predstavljata istega fenomena. Rozmanova (2015) vidi zasvojenost kot »kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, o katerem on sam prav dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno odtegnitveno reakcijo« (Rozman 2015, 1). Zasvojenost ni samo fizična, saj ni nujno, da je človek zasvojen le z drogami, zasvojeni smo lahko tudi z mnogimi snovmi, rituali, postopki in celo z lastnimi psihičnimi manevri. Temeljna značilnost zasvojenosti je odtegnitvena reakcija, ki ima lahko zelo negativen vpliv na posameznikovo fizično in psihično počutje. Reakcija je lahko različna glede na snov ali aktivnost s katero je posameznik zasvojen (na primer razdražljivost, krči, slabost itd.). Ta nastopi, če posameznik, ki se redno omamlja, preneha jemati snov ali pa izvajati aktivnost (Rozman 2015; Omedicine 2015). Rozmanova (2015) našteje temeljne značilnosti zasvojenosti: škodljivo vedenje ali omamljanje; ponavljanje in povečevanje odmerka (omamljanje postane nujen del življenja); doživljanje ekstremnih vzponov in padcev razpoloženja (nezmožnost zmernega doživljanja svojih občutkov, kar vodi v čustveno napetost); kompulzivnost (kljub zavedanju osebe, da je zasvojena, ta ne more prenehati s svojim početjem); toleranca (zasvojeni se mora vedno bolj pogosto omamljati s snovjo ali aktivnostjo) in abstinenčna reakcija (neprijetno telesno in duševno odzivanje, če zasvojenec preneha z vnosom snovi ali z aktivnostjo s katero je zasvojen). Prav tako naj ne bi bili vsi ljudje enako dovzetni za pojav zasvojenosti. Bolj

dovzetni naj bi bili denimo tisti, ki imajo ohlapen stik s stvarnostjo, depresivni posamezniki ali tisti, ki so nagnjeni k igranju vlog, namesto k avtentičnemu izražanju (Rozman 2015). Odvisnost pa, v primerjavi z zasvojenostjo, ne označuje nujno nekaj, kar družba dojema kot deviantno. Vsi ljudje smo denimo odvisni od vode, zraka in drugih nujnih stvari, potrebnih za življenje (Kodelja 2015). Mnogo ljudi je odvisnih od kave, sladkorja ali antidepresivov (The National Alliance of Advocates for Buprenorphine Treatment 2015). Za lažje razlikovanje zasvojenosti in odvisnosti bom podal primer, kjer bolnik jemlje zdravila za uravnavanje krvnega tlaka, zaradi česar postane odvisen od zdravila, saj se je vključilo v njegovo telesno presnovo in ga potrebuje za normalno telesno delovanje. Bolnik z zdravilom ni zasvojen, saj nima kompulzivne potrebe po tabletah. Bistvena razlika med zasvojenostjo in odvisnostjo je torej v posameznikovem razmišljanju in ravnanju. Razlikovanje med tema dvema pojmomoma je pomembno ravno zaradi prej opisanega primera, saj lahko zdravnik, ki prepozna razliko, predpiše bolj učinkovito terapijo ali zdravljenje. Kljub temu danes pomen teh dveh izrazov ni jasno določen in nekateri raziskovalci ju še vedno uporabljajo za opis istega pojava (Oražem Grm 2015, Repa 2010).

Tudi pri opisu problematike posameznikovega delovanja na internetu imajo raziskovalci še danes težave. Ena izmed prvih raziskovalk, ki je delovala na tem področju je bila Young-ova (1998). Ta je pojav zasvojenosti z internetom primerjala z zasvojenostjo od kockanja in ga definirala kot motnjo nadzorovanja impulzov. V zasvojenosti z internetom vidi naslednje karakteristike: preokupiranost z internetom; posameznik mora postopoma preživeti več časa na internetu, da doživi ugodje; neuspeh posameznika pri poskušanju omejevanja ali prenehanja uporabljati internet; posameznik preživi na internetu več časa, kot je nameraval; posameznik je zaradi interneta ogrozil svoje odnose, službo, izobrazbeno ali karierno priložnost; prikrivanje preživetega časa na internetu; uporaba interneta kot beg pred problemi ali lajšanje slabega razpoloženja (Young 1998; 2004). Tudi Shapira in drugi (2003) so kasneje še vedno menili, da bi bilo treba zasvojenost z internetom klasificirati kot motnjo nadzorovanja impulzov. Na področju splošne zasvojenosti in zasvojenosti z internetom je bil zelo aktiven tudi Griffiths (1995; 2005), ki je vpeljal pojem tehnološke zasvojenosti. Meni, da je ta vrsta zasvojenosti vedenjska, da vsebuje interakcijo človeka s strojem in da jo je treba obravnavati enako kot zasvojenost s substancami. Pravi, da zasvojenost sestavljajo naslednji kriteriji, ki jih je preoblikoval po Brown-u (Brown 1993 v Griffiths 2005):

Pomembnost – neka aktivnost postane v posameznikovem življenju najpomembnejša in kot taka vodi njegovo mišljenje, občutja in obnašanje. Tukaj pride do izraza predvsem preokupacija s takšno dejavnostjo.

Uravnavanje razpoloženja – posameznik neko dejavnost uporablja za izboljšavo počutja.

Toleranca – da bi posameznik ob izvajanju aktivnosti doživel enako mero ugodja, mora zanjo porabiti vedno več časa.

Odtegnitveni simptomi – zmanjšanje ali prenehanje aktivnosti ima za posameznika neprijetne občutke in fizične učinke.

Konflikt – posameznik je lahko v konfliktu tako z drugimi odvisniki kot ljudmi okoli njega. Do konflikta lahko zaradi neke odvisnosti pride v službi, v njegovem družbenem življenju, pri hobijih ali interesih, prav tako pa se lahko konflikt pojavi v samem posamezniku.

Recidiv – tudi, če se je posameznik že rešil neke odvisnosti, se lahko v svoj star vzorec obnašanja ponovno vrne in znova trpi za odvisnostjo, ki jo je nekoč že premagal.

Danes prevladuje mnenje, da obravnavanje neprimerne rabe interneta kot patologije ali zasvojenosti ni najbolj ustrezno, zato je bolj v uporabi izraz problematična raba interneta (Tokunaga 2014). Ta izraz označuje pojav, pri katerem posameznik prekomerno uporablja internet, zaradi česar ima v svojem življenju negativne posledice (Ceyhan 2011). Kakšne sploh so negativne posledice? Ceyhan (2007) kot primere le-teh v življenju študentov, ki jih je preučevala, navaja odlašanje odgovornosti, preokupacijo z internetom, probleme v medosebnih odnosih, odpoved sestankov, zamujanje ali neudeležba predavanj, težave s spanjem in prehranjevalne težave. Kim in drugi (2009) ugotavljajo, da lahko problematična raba interneta že osamljenih ljudi, poleg tega, da negativno vpliva na njihove odnose v realnem življenju ter šolo ali delo, njihovo osamljenost še poveča. Repa (2010) razdeli negativne posledice na štiri področja: izobraževalno (slabšanje ocen), socialno (zanemarjanje družine in prijateljev), poklicno (opuščanje službenih dolžnosti in nalog) in zdravstveno (motnje spanca, utrujenost, zanemarjanje samega sebe itd.). Mnoge raziskave so pokazale, da na pojav problematične rabe interneta vpliva veliko različnih dejavnikov (Davis 2001; Caplan 2003; 2005). Ti so opisani v naslednjem delu.

2.2 Dejavniki, ki vplivajo na problematično rabo interneta

Zelo pomembno delo, na katerega se opira mnogo raziskav, ki preučujejo dejavnike problematične rabe interneta je Davisov (2001) kognitivno-vedenjski model patološke rabe interneta. Pri raziskovanju je izbral kognitivno-vedenjski pristop in tako razvil nov model problematične rabe interneta. V tem modelu so glavni vir patološke rabe posameznikove kognicije. V svojem modelu se je prav tako oprl na delo avtorjev Abramsona, Metalskyja in Alloya (1989) ter od njih prevzel koncept potrebnih, zadostnih in prispevnih vzrokov za simptome. Ti vzroki so vzročni faktorji, ki vplivajo na pojav simptomov patološke rabe interneta. Potrebni vzroki so takšni, ki morajo biti prisotni, da se simptomi sploh pojavijo, vendar njihova prisotnost še ne pomeni, da se bodo simptomi pojavili, medtem ko prisotnost zadostnih vzrokov že zagotovi, da se simptomi patološke rabe interneta tudi pojavijo. Prispevni vzroki pa to možnost še povečajo. Davis (2001) po prej omenjenih avtorjih povzema tudi delitev na oddaljene in bližnje vzroke. Pod oddaljene šteje posameznikovo psihopatologijo in izpostavljenost tehnologijam interneta. Ta dva dejavnika šteje tudi pod potrebna vzroka za pojav patološke rabe, kar pomeni, da morata biti prisotna za pojav simptomov patološke rabe interneta, ni pa nujno, da se bodo ti simptomi v njuni prisotnosti pojavili. Kot najbolj pomemben dejavnik v svojem modelu šteje posameznikove kognicije, ki jih uvršča pod bližnje zadostne vzroke. Meni torej, da so posameznikove neprilagojene kognicije že zadosten vzrok, da se pojavijo simptomi patološke rabe interneta. Te kognicije obravnava v dveh dimenzijah, kjer pod prvo spadajo negativne predstave o sebi. To so na primer dvom v samega sebe ali slabo mnenje o sebi. Zaradi takšnega negativnega mnenja o sebi posameznik internet vidi kot sredstvo, kjer lahko uživa v bolj pozitivnih odzivih drugih ljudi, ali pa ga uporablja kot nadomestilo za svoje poraze v resničnem življenju. Druga dimenzija, dojemanje sveta, prav tako vključuje bolj pozitiven pogled na internet in negativen pogled na realno življenje. Pri takšnem razmišljanju gre za »posploševanje specifičnih dogodkov na globalne trende« (Davis 2001, 191). Takšen posameznik se v življenju počuti odrinjenega od ljudi in se zateče k internetu. Pri obeh dimenzijah gre za zelo črno-bel pogled tako na sebe kot na svet, kar lahko pripelje do patološke rabe interneta.

Davis (2001) patološko rabo interneta obravnava v dveh dimenzijah, kjer je prva specifična, druga pa splošna patološka raba interneta. Pri specifični patološki rabi gre za odvisnost od določene funkcije interneta in naj bi bila odraz posameznikove psihopatologije, kar pomeni, da ta vrsta patološke rabe prizadene ljudi, ki so bolj nagnjeni k odvisnosti. Ti posamezniki internet vidijo kot sredstvo, kjer lahko potešijo svojo odvisnost (na primer spletne igre na

srečo ali spletna pornografija). Za takšne vrste odvisnosti je značilno, da obstajajo neodvisno od interneta, ta jim le omogoča lažji dostop do zadovoljevanja odvisnosti. Posplošena patološka raba interneta pa po drugi strani zajema bolj splošne rabe interneta, pomemben element, ki vpliva na pojav te vrste patološke rabe pa je družbeni kontekst. Primanjkljaj socialne opore družine, prijateljev in družbena izolacija lahko pripelje do posplošene patološke rabe interneta. Za takšno rabo je značilno, da posamezniki na internetu v spletnih klepetalnicah ali pri brskanju brez nekega namena zapravijo ogromno časa. Takšni posamezniki naj bi večkrat na dan pregledali svojo e-pošto ali pa večino dneva debatirali na raznih forumih. Danes je ta vidik sicer nekoliko sporen, saj se je življenje v zadnjem desetletju zelo spremenilo. Nenehna uporaba interneta je postala že nuja, tako za poslovne kot družbene namene. Ta razvoj so zaznamovale tudi mnoge naprave, kot so pametni telefoni, ki posamezniku omogočajo nenehno povezavo z internetom. So zelo priročni tako za iskanje informacij, kot tudi za povezavo z ljudmi. To je danes eden izmed glavnih načinov za pridobivanje najnovejših novic, tako o dogajanju v svetu kot znotraj posameznikovega socialnega kroga, zaradi česar se nenehno uporabo interneta danes pojmuje kot nekaj normalnega (Repa 2010, Sarwar in Soomro 2013, Chun in drugi 2011 v Sarwar in Soomro 2013). Posplošena patološka raba interneta naj bi bila bolj problematična od specifične, saj v odsotnosti interneta sploh ne bi obstajala. Kot simptome patološke rabe interneta Davis (2001) izpostavlja obsesivne misli o internetu, zmanjšan nadzor impulzov, nezmožnost prenehanja uporabljati internet, občutek, da je internet posameznikov najboljši prijatelj, razmišljanje o internetu, tudi kadar posameznik ni na spletu in zapravljanje velikih količin denarja preko interneta. Posameznik s takšnimi simptomi ne more več uživati v aktivnostih, ki jih je izvajal pred nastankom patološke rabe interneta, ob tem pa ga spremlja občutek krivde. Vse to vodi v občutek manjvrednosti in k nadaljevanju cikla patološke rabe interneta (Davis 2001).

Z vplivnimi dejavniki patološke rabe interneta se je ukvarjal tudi Caplan (2003), ki je ugotovil, da je za osebe s psihološkimi težavami, kot sta depresija ali osamljenost, bolj verjetno, da bodo internet dojemale in uporabljale kot boljše sredstvo komuniciranja od medosebne interakcije, ta preferenca pa je ključni dejavnik pri razvoju problematične rabe interneta. Dve leti kasneje je še ugotovil, da posameznikove samopredstavitvene sposobnosti negativno vplivajo na preferenco za spletno socialno interakcijo. Posamezniki s slabimi samopredstavitvenimi sposobnostmi naj bi torej lažje razvili zanimanje za spletno socialno interakcijo, ki vodi v kompulzivno rabo interneta in v posledično negativne izide (Caplan 2005). Do podobnih rezultatov so prišli tudi Kim in drugi (2009), ki so ugotovili, da so

posamezniki, ki so osamljeni ali imajo slabe socialne sposobnosti, bolj ranljivi, imajo torej večjo možnost, da se bo pri njih razvila problematična raba interneta. S tem naj bi v svojem življenju imeli še več težav in posledično, z namenom bega pred realnostjo, vedno pogosteje uporabljali internet, kar lahko njihove psihološke težave še oteži. Znajdejo se torej lahko v začaranem krogu, iz katerega ne najdejo izhoda.

Če pogledamo na problematično rabo interneta še iz vidika internetnih funkcij in njihovih rab, ugotovimo, da po mnenju nekaterih raziskovalcev tudi te vplivajo na problematično rabo interneta. Youngova (1998) je odkrila, da so osebe z znaki problematične rabe interneta, tega uporabljali za dvosmerno komunikacijo, ostali uporabniki pa bolj za iskanje informacij. Young in Rodgers (1998) sta ugotovila, da ima pomembno vlogo pri pojavitvi problematične rabe interneta tudi depresija. Po rezultatih sodeč sta sklepala, da depresivni posamezniki lažje komunicirajo z ostalimi preko interneta, kot sicer, saj lahko tako bolje nadzorujejo interakcijo. Kot sem že omenil, se je internet od tedaj že zelo spremenil, še posebej njegove socialne funkcije, katerih nenehna uporaba je postala samoumevna. Še posebej vidna sprememba je prišla na področju rasti socialnih omrežij, do katerih je mogoče dostopati prek različnih platform (računalnik, tablični računalnik, pametni telefon itd.). Te naj bi leta 2014 uporabljalo 72% internetnih uporabnikov (Bullas 2015). Tako bi morda bolj veljalo izpostaviti novejšo študijo Ceyhan-a (2011), ki je preučeval univerzitetne študente in ugotovil, da so tisti posamezniki, ki so imeli večjo stopnjo problematične rabe interneta, tega v večji meri uporabljali za zabavo in formiranje odnosov z neznanimi ljudmi. Avtor raziskave ta rezultat pojasni tako, da izpostavi različne probleme, s katerimi se soočajo študenti. Te so večinoma psihološki in socialni (problemi v socialnem krogu, finančni problemi, itd.) ter povzročijo to, da se študent s pomočjo interneta izogiba razmišljanju o lastnih težavah in o njihovem reševanju, kar vodi v problematično rabo. (Ceyhan 2011; Young 2004 v Ceyhan 2011).

Če povzamemo prej opisane raziskave, lahko pridemo do zaključka, da je trditev, da načini rabe interneta povzročajo njegovo problematično rabo presplošna. Čeprav se nakazuje povezava med določenimi rabami interneta in problematično rabo, to še ne pomeni, da bo vsak posameznik, ki bo uporabljal internet za zabavo ali komunikacijo, razvil simptome problematične rabe. Veliko vlogo pri tem imajo namreč psihološki pojavi. Osamljen ali depresiven posameznik bo socialno funkcijo interneta videl kot bolj varen in boljši način za komunikacijo z ostalimi. To lahko pripelje do tega, da začne internet uporabljati prekomerno, saj ta postane njegov mehanizem obvladovanja težav, s katerimi se sooča v realnem življenju. Vse prekomerno preživete ure na internetu negativno vplivajo na življenje posameznika, saj

ta, poleg tega, da se ne spopada z obstoječimi problemi, v svoje življenje prinaša še nove, povezane s problematično rabo interneta (Young in Rodgers 1998; Davis 2001; Caplan 2003; 2005; Kim in drugi 2009; Ceyhan 2011).

Vidimo, da je problematična raba interneta še vedno pojem, ki nima povsem enoznačne opredelitve, saj ima mnogo raziskovalcev različna mnenja, kako bi ga bilo treba definirati. Zaradi tega bom iz prej opisane literature in raziskav poizkusil sestaviti definicijo tega pojava, tako, kot ga v njegovih bistvenih lastnostih razumem sam: Problematična raba interneta označuje prekomerno rabo interneta do te mere, da ima posameznik v realnem življenju zaradi tega negativne posledice. Pojem prav tako zajema posameznikove kognicije, psihološke karakteristike in druge dejavnike, ki pripomorejo k temu, da se pri posamezniku razvije problematična raba interneta. Te dejavnike pa sem razdelil v dve skupini: dejavnike izven in dejavnike znotraj interneta. Pod dejavnike izven interneta štejem depresijo in osamljenost, ki spadata med najbolj pogoste psihološke probleme, s katerimi se danes soočajo ljudje. Depresija je psihološki pojav, ki je nevaren človekovemu zdravju, saj zajema posameznikova občutja, misli in dejanja, s čimer mu kroji življenje. Poleg tega, da je ena izmed najbolj pogostih psiholoških težav, lahko prizadene vsakogar. Če je ne zdravimo, lahko glede na njeno obliko traja od dva tedna (blaga depresija) pa do več let (distimija) (National Institute of Mental Health 2015; American Psychiatric Association 2015). Simptomi depresije so: močan občutek žalosti, spremembe apetita (pridobivanje ali izguba teže), nespečnost ali prekomerno spanje, nizek nivo energije ali nenehna utrujenost, nemirnost ali razdražljivost, občutek ničvrednosti ali krivde, težave s koncentracijo, razmišljanjem ali odločanjem, misli o samomoru ali poskusi samomora. Danes poznamo že nekaj faktorjev, ki pri človeku pripomorejo k razvoju depresije, kot so anomalije v količini serotonina in noradrenalina v možganih, genetika (dednost lahko igra veliko vlogo), osebnost (ljudje z nizko samopodobo, ki lažje podležejo stresu ali pesimistični ljudje imajo večjo možnost za razvoj depresije), okolje (izpostavljenost nasilju, zloraba, revščina lahko pripomorejo k razvoju depresije pri ljudeh, ki so nagnjeni k tej bolezni), zdravstveni razlog (depresijo lahko povzročita možganski tumor ali pomanjkanje vitaminov). K sreči je kljub svoji razširjenosti tudi najbolj ozdravljiva psihološka motnja, saj njeno zdravljenje pomaga tudi do 90% bolnikom. Najbolj pogosto jo zdravijo z antidepresivi, ki uravnesijo kemično neravnovesje v možganih in psihoterapijo, ki je primerna predvsem za bolj blago stopnjo depresije. Pri resnejših primerih pa je boljša izbira kombinacija antidepresivov in psihoterapije (American Psychiatric Association 2015). Ogromno ljudi pa prizadene tudi osamljenost, za katero je značilno, da je subjektivna

neprijetna izkušnja, ki nastopi, kadar posameznik čuti pomanjkanje ali odsotnost socialnih vezi. Ljudje smo si različni in osamljenosti ne dojemamo enako, kar pomeni, da nekdo, ki je sam, še ni nujno osamljen, prav tako pa je lahko oseba, ki ima veliko prijateljev, osamljena (Peplau in Perlman 1984). Obravnavamo jo lahko v dveh dimenzijah – socialni in emocionalni. »Socialna osamljenost je odsotnost širše družbene mreže, emocionalna pa občutek pomanjkanja intimnih odnosov« (De Jong Gierveld in Van Tilburg, 2006, 582). Izkušnja osamljenosti se odraža na človekovem psihičnem in fizičnem zdravju in v najhujših primerih lahko vodi v samomor. Pojava osamljenosti in depresije je zaradi njune razširjenosti potrebno čim bolj razumeti, sploh pa v kontekstu problematične rabe interneta in MMO iger, ki sta sama po sebi že lahko nevarna za človekovo zdravje (Peplau in Perlman 2015). Poleg prej opisanih psiholoških motenj štejem v sklop dejavnikov izven interneta še druge psihološke dejavnike, ki se nanašajo na zaznavo samega sebe, odnos do drugih in odnos do sveta ter družbeni kontekst posameznika (Young 1998; 2004; Young in Rodgers 1998; Davis 2001; Caplan 2003; 2005; Kim in drugi 2009; Ceyhan 2011), pod dejavnike znotraj interneta pa štejem načine rabe internetnih tehnologij in z njim povezanih storitev ter motive za njihovo rabo. Pod internetne storitve spadajo na primer socialna omrežja, klepetalnice ter tudi MMO igre, ki so danes vedno bolj razširjena in popularna oblika zapravljanja časa na internetu (Davis 2001; Caplan 2003; 2005; Ceyhan 2011; Superdata 2015). Te igre bom podrobneje predstavil v naslednjem poglavju.

3 MMO igre in motivi za njihovo igranje

3.1 Zgodovina in opis MMO iger

Današnje MMO igre izvirajo iz dveh tipov iger. Prve so MUD (angl. multi-user dungeon) igre, ki so bile preproste, na besedilu zasnovane igre, niso vsebovale grafike, igralec pa je svoj lik vodil tako, da je s tipkovnico pisal ukaze, kako naj se lik giblje v prostoru. V nasprotju z današnjimi MMO igrami, ki se trudijo privabiti čim večjo bazo igralcev, so MUD igre nekomercialne. Za temi igrami ne stojijo dobičkonosna podjetja, ampak jih po navadi vodi nekaj posameznikov – administratorjev, ki igro tudi igrajo in sodelujejo z ostalimi igralci (Mortensen 2006). Druge igre, ki so imele vpliv na MMO-je so računalniške igre igranja vlog (angl. role playing game ali krajše RPG), kjer igralec v vnaprej določeni zgodbi nadzira in upravlja nek namišljeni lik. Na oba tipa iger je imela velik vpliv namizna igra Dungeons and Dragons, ki črpa tematiko iz J.R.R. Tolkien-ovih romanov "Gospodar prstanov". Za igro Dungeons and Dragons je značilno, da igralcem pri grajenju zgodbe daje precej proste roke.

Med Dungeons and Dragons, MUD-i, RPGji in MMOji lahko potegnemo veliko vzporednic. Te so izbiranje vrste lika (rasa, atributi, itd.), ki določa njegove prednosti in slabosti ter način igranja, fantastični svet, igranje vlog ter boj med dobrim in zlim (Achterbosch in drugi 2008). Hancocks (2008) podrobneje poudarja naslednje skupne vidike MMO iger:

Fantazijska tematika: Igralec izbira rase iz popularne fantastične tematike kot so vilinci, palčki ali orki.

Štirje stili bojevanja: Igra omogoča boj na blizu, boj na daleč, uporabo magije in podporni stil.

Tri specializacije za uspešno delovanje v skupini: Igralec lahko v igri izbira med tremi specializacijami, ki tudi določajo stil igranja. Te so tank (njegova naloga je prevzemanje pozornosti sovražnika nase, s čimer omogoča drugim članom skupine, da opravljajo svoje naloge), napadalec (naloga napadalca je čim hitrejšo poškodovanje sovražnikov) in zdravilec (ta naloga zahteva zdravljenje tanka in po potrebi ostalih članov skupine).

Soodvisnost prej omenjenih vlog, tako da najbolje delujejo v skupini.

Nepretrgan sistem nagrad za igralce: Izpolnjevanje nalog prinaša izkustvene točke ter napredovanje lika.

Končnega cilja ni: Igre ni mogoče dokončati, vedno je kaj novega.

Igralec proti igralcu: Igralci se lahko včasih bojujejo med sabo. Lahko v dvobojih ali pa v skupinah, saj so lahko celotne rase sprte med sabo.

Sistem obrtnišva: Igralci se lahko odločijo za obrt ter nabirajo surovine in si sami izdelujejo opremo ali kaj drugega. Tudi obrt ima svoje izkušnjske točke in napreduje v stopnjah.

Z razvojem računalniške tehnologije so se za igralce MMO iger odprle nove možnosti. Ta razvoj je najbolje izkoristila igra WoW, ki ima vse od svojega izida prevlado na trgu MMO iger (Childress in Braswell 2006). Kljub temu, da je v ta žanr prinesla mnogo inovacij, jo še vedno lahko opišemo v okviru značilnosti tipične MMO igre. Igralec pri stvaritvi lika izbere eno izmed 13 ras, ki pripadajo eni izmed dveh sovražno nastrojenih frakcij, nato izbere specializacijo, na podlagi katere ima specifično vlogo v skupini, med igranjem pa si izbere še poklice. Igra ponuja več načinov igranja kot so igranje vlog, kjer se lahko igralci poglobijo v namišljen lik in si zanj izmislijo zgodovino, osebnost in drugo ali igralec proti igralcu, kjer je

dovoljeno in zaželeno napadanje med igralci nasprotnih frakcij. Igralci nikoli ne morejo doseči konca igre, prav tako pa morajo težje izzive opravljati v skupinah (Blizzard Entertainment 2015b). Drug način, s katerim igra igralce spodbudi, da se povezujejo v skupine, so cehi, ki predstavljajo dolgoročno povezovanje in doseganje ciljev. (Ducheneaut in drugi 2006). Ti imajo dostop do lastnega komunikacijskega kanala, kjer pogovore spremljajo samo njegovi člani, prav tako pa imajo skupno banko in izzive, ki so narejeni posebej za to vrsto skupine (Blizzard Entertainment 2015c). Tako WoW kot druge MMO igre so torej narejene tako, da se je interakciji z ljudmi v igri praktično nemogoče izogniti (Caplan in drugi 2009). Te igre tako posameznike spodbujajo, in jim tudi v veliki meri omogočajo, da sodelujejo med sabo, formirajo odnose ali pa se samo pogovarjajo med seboj (Yee 2006; Caplan in drugi 2009). Cole in Griffiths te igre opisujeta kot »zelo družbeno interaktivne, kjer pa interakcija med igralci v realnem svetu skoraj da ni potrebna« (Cole in Griffiths 2007, 576). Huynh in drugi to vrsto iger opredelijo kot »prostor, kjer se ljudje srečujejo ter ustanavljajo in vzdržujejo odnose« (Huynh in drugi 2013, 251). V današnjih MMO igrah je prišlo tudi do inovacij na področju komuniciranja, saj lahko igralci poleg uporabe tradicionalnega klepeta in animiranih gest svojega lika uporabijo tudi digitalno zvočno tehnologijo (Yee 2006; Caplan in drugi 2009). Zaradi teh možnosti so te igre zelo družabne, prav tako pa nekateri raziskovalci v tem vidijo vzporednice z drugimi komunikacijskimi storitvami na internetu (gmail, facebook, itd.), zaradi česar pritegnejo mnogo raziskovalcev problematične rabe interneta (Caplan in drugi 2009). Seveda pa socializacija ni edina privlačna lastnost MMO iger, kar pomeni, da jih igralci igrajo zaradi različnih razlogov. Motivi igralcev in njihovo raziskovanje so podrobneje opisani v naslednjem podpoglavju.

3.2 Motivi za igranje v MMO igrah

Raziskovanje problematične rabe MMO iger z vidika motivov za igranje je pomembno, saj na nek način odpre vpogled v igralčevo osebnost. Raziskovalci pogosto ignorirajo te motive, zaradi česar se lahko izgubijo pomembne informacije (Yee 2007). V tem delu bom predstavil, kako se je razvil model motivov za igranje MMO iger, ki ga uporabljam v tej nalogi in kako kompleksni so razlogi za igranje teh iger.

Raziskovanje motivacij za igranje MMO iger je prvič prišlo v ospredje leta 1989, ko se je na več forumih razvila debata, ki jo je zanetil raziskovalec Richard Bartle (2015a). Iz te debate je ugotovil, da lahko igralce razdeli v štiri glavne skupine: dosežkarje (achievers), raziskovalce (explorers), družabnike (socialisers) in ubijalce (killers). Te skupine opiše takole:

Dosežkarji (achievers) – radi dosegajo zastavljene cilje. Njihov namen je doseganje ciljev in rast stopnje lika. Raziskovalni element igre je zanje bolj kot ne potrebno zlo, ki pripomore k izpolnjevanju ciljev, socializacija jim predstavlja pridobivanje novih informacij glede pridobivanja točk in plena, ubijanje pa odstranjevanje tekmecev ali pridobivanje točk.

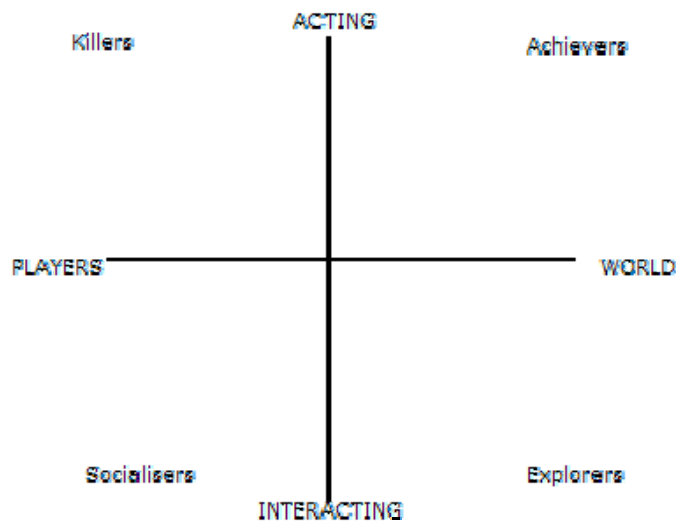
Raziskovalci (explorers) – najbolj pomembno jim je raziskovanje virtualnega sveta. Raziskujejo odročne lokacije in iščejo zanimive stvari ter ugotavljajo, kako stvari delujejo. Točke zbirajo le če je potrebno za dostop do lokacij, ki jih želijo raziskovati, ubijanje pa jim predstavlja preveliko nevšečnost. S socializacijo si pridobivajo informacije glede novih idej.

Družbeniki (socialisers) – so tisti, ki največ izmed vsega uporabljajo socializacijske možnosti teh iger. Najbolj pomembna jim je interakcija z drugimi igralci. Odnosi z igralci so jim zelo pomembni. Ta tip igralcev po navadi raziskuje le v primeru, da razumejo o čem se pogovarjajo drugi igralci. Svoj čas v igri tudi bolj poredko posvetijo doseganju ciljev. To počnejo bolj ali manj le kadar je to potrebno za pridobivanja statusa v skupnosti ali če je to potrebno za izboljšanje komunikacijskih sposobnosti lika. Ubijajo pa večinoma v primerih maščevanja prijateljev.

Ubijalci (killers) – ti igralci najraje drugim igralcem povzročajo stisko ali pa (zelo redko) pomagajo drugim igralcem. So zelo vsiljiv tip igralca. Najraje napadajo druge igralce. Večjo stisko ko povzročijo igralcu, bolj uživajo v svojih dejanjih. Doseganje ciljev jim predstavlja le pridobivanje potrebne moči za povzročanje kaosa, z raziskovanjem pa odkrivajo nove lokacije, kjer lahko prizadenejo druge ljudi. S socializiranjem po navadi zbadajo druge igralce, odkrivajo navade drugih igralcev ali pa se z drugimi ubijalci pogovarjajo o taktikah.

Bartle (2015a) meni, da je pripadnost določenemu tipu igralca odvisna od tega, kakšna je igra. Pravi, da je formula za uspešno igro v uravnovešenosti vseh štirih tipov igralcev. »To ne pomeni, da so predstavniki vsakega stila igralcev v istem številu, ampak da delež igralcev vsakega od stilov čez čas ostaja konstanten, tako da ravnovesje med tipi ostaja enako« (Bartle 2015a).

Slika 3.1: Predstavitev tipov igralcev v koordinatnem sistemu



Vir: Barle (2015a).

Za lažjo predstavo o motivih Bartle poda zgornji graf (glej sliko 3.1). X os predstavlja igralce v drugem in tretjem kvadrantu ter svet v prvem in četrtem kvadrantu. Y os v prvem in drugem kvadrantu predstavlja ukrepanje, v tretjem in četrtem pa interakcijo. V kotih so zapisani idealni tipi igralcev. Igralci so torej razdeljeni v različne kategorije glede na delovanje oziroma interakcijo z igralci oziroma s svetom. Bartle je kasneje spoznal, da imajo tudi te kategorije podtipa, zato je dodal še tretjo dimenzijo – implicitno in eksplicitno. Implicitno dejanje označuje za takšno, ki je »izvedeno brez posredovanja zavestnega uma, eksplicitno pa je vnaprej načrtovano z namenom dosega nekega učinka ali cilja« (Bartle 2015b). S to dimenzijo je tako dobil osem tipov igralcev (Glej sliko 3.2) Ti tipi so:

Oportunisti (Opportunists) – ti so implicitni dosežkarji. Radi bi nekaj počeli, vendar ne vedo vnaprej točno kaj, dokler tega ne najdejo. Zanje je tudi značilno izogibanje oviram, prav tako pa hitro menjajo ideje.

Načrtovalci (Planners) – ti so eksplicitni dosežkarji. Zastavijo si cilj, ki ga poskušajo doseči, če pridejo do ovire jo poizkušajo obiti, vneto verjamejo v isto idejo

Znanstveniki (Scientists) – eksplicitni raziskovalci. Eksperimentirajo in postavljajo teorije, ki jih tudi testirajo, metodično nabirajo znanje in želijo pojasniti pojave.

Hekerji (Hackers) – implicitni raziskovalci. Eksperimentirajo z namenom odkritja pomena. Imajo intuitivno razumevanje virtualnega sveta, zaradi česar jim ni treba testirati njihovih idej. Gredo, kamor želijo, iščejo nove pojave.

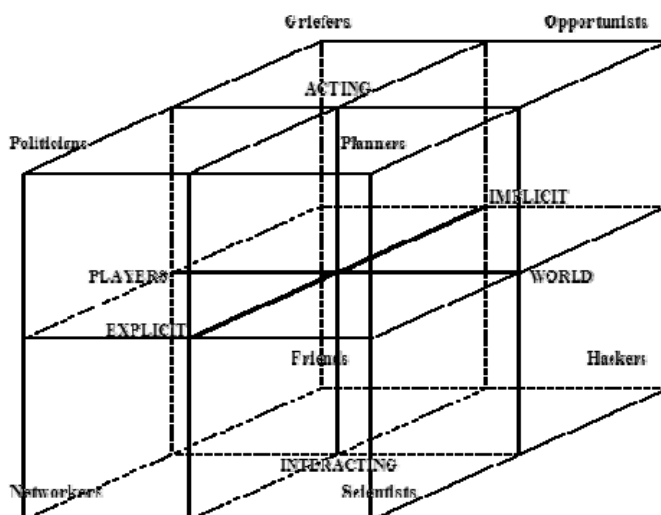
Mrežarji (Networkers) – eksplicitni družbeniki. Iščejo ljudi za interakcijo in se jih trudijo spoznati. Od njih izvedo koga ti ljudje poznajo in kaj vedo. Ocenjujejo, s kom se je vredno družiti.

Prijatelji (Friends) – implicitni družbeniki. Večinoma se družijo z ljudmi, ki jih dobro poznajo in jih dobro razumejo. V njihovi družbi uživajo in sprejemajo njihove slabosti.

Politiki (Politicians) – eksplicitni ubijalci. Svoja dejanja izvršujejo premišljeno. Z ljudmi skrivoma manipulirajo. Sebe opisujejo v odnosu do njihovega prispevka k virtualni skupnosti. Njihov cilj je velik in dober sloves.

Nadlegovalci (Griefers) – implicitni ubijalci. Radi napadajo druge igralce in so zelo vsiljivi. Želijo si pridobiti velik in slab sloves.

Slika 3.2: Razširjen model tipov igralcev v koordinatnem sistemu



Vir: Barle (2015b)

Vidimo, da igralci MMO igre igrajo iz različnih razlogov. Bartle je s svojim raziskovanjem odkril, da so njihove motivacije zelo raznolike in da se tekmom igranja tudi spreminjajo. Uvidel je, da je klasifikacija igralcev glede njihovih motivov na samo štiri tipe preveč psplošena, zato je kasneje razvil model z osmimi tipi igralcev (glej sliko 3.2) (Bartle 2015a; 2015b). Še

korak dlje pa je šel Yee (2014), ki je razvil model z desetimi motivi. Pri razvoju njegovega modela so mu bile v veliko pomoč ravno prej opisane raziskave Bartla (2015a; 2015b). Yee (2014) je v Bartlovem modelu videl tri slabosti: velikokrat se zgodi, da Bartle meče več tipov igralcev v isti koš, medtem ko ni nujno, da so povezani, tipi igralcev se lahko prekrivajo, česar Bartlov model ne upošteva, njegov model pa je prav tako samo teoretičen in na podlagi tega je razvrščanje igralcev v posamezne tipe bolj ustvarjanje le-teh, kot pa njihovo merjenje. Yee (2014) je svoj model zgradil skozi leta na podlagi empiričnega raziskovanja. V njegovi raziskavi je sodelovalo 3200 respondentov, ki so rešili vprašalnik z 39 indikatorji različnih motivov za igranje MMO iger, podatke pa je analiziral z metodo faktorjske analize. Tako je dobil 10 faktorjev, ki jih je razdelil v tri skupine. Te skupine so predstavljale komponente (glavne motive), 10 faktorjev pa pod-komponente (posamezne motive). Spodaj so predstavljene pod-komponente in kaj pomeni, če respondent v posamezni pod-komponenti doseže visok rezultat.

Komponenta dosežka

Napredek – Igralci z visokim rezultatom pri tej pod-komponenti imajo zelo radi doseganje ciljev, hitro napredovanje lika in akumuliranje surovin. Užitek najdejo v pridobivanju moči, borilnih veščinah, razpoznavnosti ali finančni superiornosti. Takšni igralci so največkrat člani resnih cehov, preko katerih lahko hitreje napredujejo.

Mehanika – Ta tip igralca zelo rad analizira mehaniko igre in poižkuša razumeti sistem, da lahko kar se da najbolje optimizira svoj lik in tako briljira na določenem področju.

Tekmovalnost – Igralci, ki imajo visok rezultat pri tej pod-komponenti uživajo v tekmovanju z drugimi. Zelo radi premagujejo druge igralce in nad njimi prevladujejo.

Socialna komponenta

Socializacija – Visok rezultat pri tej pod-komponenti pomeni užitek v spoznavanju drugih igralcev. Takšni igralci se zelo radi pogovarjajo in pomagajo drugim. Največkrat so člani cehov, ki so primerni bolj za priložnostne in prijateljske igralce.

Odnos – Igralci z visokim rezultatom pri tej pod-komponenti iščejo dolgoročne, pomenske odnose. Radi se pogovarjajo o problemih realnega življenja. Največkrat se za pomoč zanašajo na bližnje spletne prijatelje, prav tako pa pomoč velikokrat nudijo tudi sami.

Timsko delo – Visok rezultat pri tej pod-komponenti predstavlja užitek v delu in sodelovanju v skupini. Ti igralci raje igrajo kot del skupine, prav tako pa jim veliko pomenijo skupinski dosežki. Nizek rezultat pri tej pod-komponenti pa pomeni preferenco za samotarsko igranje in samo-učinkovitost lika. Igralci z nizkim rezultatom se pridružijo skupini le, kadar je to res potrebno.

Komponenta poglobljanja

Raziskovanje – Igralci z visokim rezultatom pri tej pod-komponenti uživajo v raziskovanju sveta. Zelo radi odkrivajo nove lokacije, naloge ali artefakte, za katere drugi igralci ne vedo. Radi tudi obiskujejo različne kraje virtualnega sveta. Užitek najdejo tudi v zbiranju informacij in predmetov, ki jih poseduje le manjšina igralcev.

Igranje vlog – Igralci, ki imajo visok rezultat pri tej pod-komponenti, se zelo radi poglobijo v zgodbo igre skozi oči svojega lika. Večinoma si vzamejo veliko časa za branje in razumevanje zgodbe virtualnega sveta, prav tako pa tudi za izmišljevanje zgodovine za svoj lik. Tega zelo radi integrirajo v zgodbo igre.

Prilagoditev – Visok rezultat pri tej pod-komponenti predstavlja prilagajanje izgleda lika. Takšen tip igralca želi, da ima njihov lik unikaten stil ali izgled. Radi imajo, če ima igra veliko možnosti za prilagoditev lika, prav tako pa si zanjo vzamejo veliko časa.

Eskapizem – Tisti, ki dosežejo visok rezultat pri tej pod-komponenti, igrajo z namenom sprostitev in ublažitve stresa realnega sveta. Igro igrajo z namenom, da se izognejo razmišljanju o svojih problemih iz realnosti.

Raziskovalci, ki preučujejo pojav problematične rabe MMO iger se pogosto zanašajo na zgoraj opisani model. Uporabljajo ga predvsem v raziskovanju zveze med posameznimi motivi za igranje in problematično rabo MMO iger. Problematična raba MMO iger in njeno raziskovanje je podrobneje opisano v naslednjem poglavju (Yee 2007; Caplan in drugi 2009; Snodgrass in drugi 2012; 2013; Kardefelt-Winther 2014).

4 Problematična raba MMO iger

4.1 Definicija in raziskovanje pojava

Problematično rabo MMO iger v tej nalogi obravnavam kot podvrsto problematične rabe interneta. Problematična raba MMO iger torej označuje prekomerno uporabo MMO iger, kot

tudi vse dejavnike, ki pripomorejo k razvoju problematične rabe MMO iger ter negativne posledice, ki jih posameznik zaradi takšne rabe izkusi v realnosti (Davis 2001; Caplan 2003; 2005; Ceyhan 2011; Cole in Hooley 2013; Snodgrass in drugi 2012; 2013). Raziskovalci se danes vedno bolj zavedajo vpliva, ki ga imajo posameznikovi motivi za igranje MMO iger na problematično rabo, saj se je v zadnjih letih število raziskav na to temo povečalo. Dokaj kmalu pa je postalo jasno, da problematična raba MMO iger ni povezana le z motivi in da je problem treba raziskovati globlje, zato so v svoje modele začeli vključevati tudi psihološke pojave, kot sta depresija in osamljenost. Zanimivo pa je, da sem v literaturi zasledil le eno takšno, ki je preverila vpliv interakcij motivov za igranje MMO iger in dejavnikov psihološkega zdravja, pa še ta se je podrobneje ukvarjala le z enim motivom za igranje. V tem poglavju bom povzel ugotovitve nekaterih od raziskav motivov za igranje MMO iger in psihološkega zdravja ter njune povezanosti s problematično rabo MMO iger in podal argument, zakaj bi bilo smiselno preveriti hkratni vpliv motivov za igranje in dejavnikov psihološkega zdravja (Yee 2007; Wan in Chiou 2006 ; Caplan in drugi 2009; Snodgrass in drugi 2012; 2013; Cole in Hooley 2013, Kardefelt-Winther 2014).

Izmed vseh raziskav, ki so zajele posameznikove motive in njihovo povezavo s problematično rabo, velja najprej izpostaviti delo Yee-ja (2007), ki je analiziral štiri popularne MMO igre (EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online in Star Wars Galaxies). V tem delu je poizkušal odkriti, ali so kakšni motivi povezani s problematično rabo teh MMO iger. Z multiplo linearno regresijo je ugotovil, da sta motiva eskapizma in napredka pozitivno povezana s problematično rabo MMO iger, vendar je ti dve zvezi predstavil zelo skopo in se ni spuščal preveč v nadaljnjo razpravo o vzrokih za takšen rezultat. Pojasnil je le, da so tisti, ki igrajo z motivom eskapizma ali napredka, bolj dovzetni za to, da se bo pri njih pojavila problematična raba MMO iger. Relevantna je tudi raziskava Caplana in drugih (2009), kjer so odkrili, da prisotnost motiva poglobljenosti (širša skupina motivov, pod katero spada eskapizem) pozitivno vpliva na pojavitev problematične rabe igre, motiv dosežka (širša skupina motivov pod katero spada motiv napredka), za katerega so glede na prej opisano raziskavo Yee-ja pričakovali pozitiven vpliv, pa na ta pojav ni imel statistično značilnega vpliva. Prav tako so odkrili, da imata depresija in osamljenost (bili sta med dejavniki, ki so imeli najmočnejši vpliv) pozitiven vpliv na problematično rabo MMO iger. Na tem mestu bi izpostavil, da so depresijo in osamljenost merili metodološko zelo poenostavljeno. Depresijo so merili le z vprašanjem, ali je bil posameznik že kdaj diagnosticiran z depresijo, kar je nekoliko nerodno, saj lahko nekdo, ki še ni bil diagnosticiran z depresijo vseeno trpi zanjo.

Osamljenost pa so merili le kot enodimenzionalni pojav, čeprav nekatere raziskave kažejo, da je bolj kompleksna (De Jong Gierveld in Van Tilburg 2006). Z motivi za igranje iger in njihovo povezavo s problematično rabo spletnih iger sta se ukvarjala tudi Wan in Chiou (2006), ki sta preučevala deset tajvanskih igralcev s problematično rabo spletnih iger. Avtorja sta odkrila sedem psiholoških motivacij, izmed katerih so se kot najbolj pogoste izkazale: zabava in prosti čas, čustveno spoprijemanje (igranje z namenom zamotiti samega sebe od osamljenosti, izolacije ali dolgčasa, sprostitev stresa, relaksacija, zmanjševanje jeze in frustracij), potreba po vznemirjenju in izzivu in beg pred realnostjo. Manj pogoste motivacije pa so bile zadovoljevanje medosebnih in socialnih potreb (sklepanje prijateljstev, utrditev prijateljskih vezi in ustvarjanje občutka pripadnosti in pridobivanje priznanja ostalih igralcev), potreba po doseganju in potreba po moči (občutek superiornosti, potreba po nadzoru in dvigu samozavesti). Izkazalo se je, da so igralci pri igranju igre zadovoljili vloge, ki jih v realnem življenju niso mogli zadovoljiti, kar se je pokazalo predvsem pri potrebi za medosebne interakcije in begom pred realnostjo. Igralci so se v igri počutili bolj svobodne, k čemur pripomoreta tako virtualen svet in anonimnost, zaradi česar so za mnoge igralce odlične za igranje vlog (mnogo ljudi igra na primer tudi vlogo nasprotnega spola). Prav tako se je pokazalo, da so odnosi v igri igralcem služili kot neko nadomestilo za odnose v realnem življenju, ali pa razširitev za kvaliteto in zadovoljevanje potreb pri medosebnih odnosih v realnem življenju. V obeh primerih se torej kaže kompenzacijski dejavnik. Eno izmed bolj informativnih del je tudi raziskava Snodgrassa in drugih (2013), ki so se poglobili v vprašanje, kakšen je širši kontekst motivov za igranje. Na motive so gledali iz antropološkega vidika in jih razlagali v kontekstu kulture, dosežka, družabnosti in poglobljenosti. V motivu dosežka v igri WoW so videli podobnost z dosežkom v realnem življenju. Igralci, ki so manj zadovoljni z uspešnostjo v življenju, so bili bolj dovzetni za pojav problematične rabe igre od tistih, ki so s svojimi življenjskimi uspehi zadovoljni. Ugotovili so, da naj bi bil uspeh v igri neko nadomestilo uspeha v življenju, ki ga niso mogli doseči. Prav tako so ugotovili, da je pri razvoju problematične rabe interneta pomembno, ne samo to ali igralci iščejo pomenske interakcije, ampak tudi kako in s kom v igri komunicirajo. Število prijateljev, ki jih posameznik pozna v realnem življenju, naj bi vplivalo na pojav problematične rabe interneta. Več igralcev kot jih pozna v realnem življenju, manjša naj bi bila možnost pojava problematične rabe interneta. Pozitiven vpliv na problematično rabo je imela tudi pogostost interakcij in združevanja v skupine z neznanci. Avtorji si ta rezultat razlagajo tako, da je manj možnosti, da bo posamezen igralec spletnim interakcijam pripisoval veliko vrednost, če igrajo igro igralci iz njegovega socialnega kroga iz realnega življenja. Tukaj lahko potegnemo

vzporednice s Caplanom (2003) in njegovo ugotovitvijo, da preferenca za spletno socialno interakcijo povečuje možnost za razvoj problematične rabe interneta. Preveliko vrednotenje spletnih stikov naj bi torej bilo problematično. Snodgrass in drugi (2013) so še ugotovili, da so igralci, ki so bolj nagnjeni k temu, da se v igro preveč poglobijo, bolj podvrženi k razvoju problematične rabe interneta. Posameznikom, ki se preveč poglobijo v igro se lahko zamegli meja, ki loči navidezni in resničen svet. Motiv poglobljenosti se je izkazal za problematičnega tudi v raziskavi Cole-a in Hooley-a (2013), ki sta ugotovila, da je le-ta povezan s problematično rabo MMO iger. Obravnavala sta jo kot osebno lastnost, merila pa sta jo s »Tellegen Absorption Scale« (Tellegen in Atkinson 1974 v Cole in Hooley 2013). Tisti, ki imajo bujno domišljijo so torej bolj nagnjeni k temu, da se bo pri njih razvila problematična raba MMO iger. Poleg tega so ugotovili, da so tisti, pri katerih je bila stopnja problematične rabe višja, MMO igre igrali z motivi socializacije, eskapizma in regulacije razpoloženja, pomemben dejavnik pri pojavu problematične rabe pa naj bi bilo tudi posameznikovo psihološko zdravje, saj naj bi bili tisti, ki so po naravi bolj anksiozni in se ne znajdejo dobro v družbenih odnosih, bolj podvrženi k razvoju problematične rabe MMO iger. Eno izmed najzanimivejših in najnovejših del pa je študija Kardefelt-Winther-ja (2014), ki je pri raziskovanju problematične rabe igre WoW preverjal, kakšno vlogo imajo motiv eskapizma, stres in samozavest. Uporabil je metodo multiple linearne regresije in odkril, da je med stresom in eskapizmom ter samozavestjo in eskapizmom učinek interakcije, kar pomeni, da so bili tisti igralci, ki so bili bolj pod stresom in igrali z motivom eskapizma in tisti igralci, ki so imeli nizko samozavest ter so igrali z motivom eskapizma, bolj dovzetni za pojav problematične rabe igre WoW. Treba pa je poudariti, da je ta rezultat dobil tako, da je pred izvedbo linearne regresije razdelil vzorec na tiste z več negativnimi izidi zaradi problematične rabe in tiste z manj negativnimi izidi zaradi problematične rabe, interakcije pa so bile statistično značilne le pri tistih z več negativnimi izidi. To kaže na to, da za tiste, ki imajo več negativnih izidov, igra WoW predstavlja mehanizem spopadanja s psihosocialnimi težavami.

Če se v tem delu še enkrat obrnemo na teorijo o splošni problematični rabi interneta, lahko s problematično rabo v MMO igrah potegnemo nekaj vzporednic. V obeh primerih sta se depresija in osamljenost izkazali za pomemben dejavnik, ki lahko vodi v problematično rabo. Nekatere raziskave iz obeh področij vidijo nevarnosti za problematično rabo tudi v preferenci za spletno interakcijo ter eskapizmu (Young in Rodgers 1998; Caplan 2003; 2005; Kim in drugi 2009; Yee 2007; Caplan in drugi 2009). Glede na ugotovitve o splošni problematični rabi interneta bi pričakovali, da bo motiv socialnosti povezan s problematično rabo MMO

iger, vendar so raziskave povezave med problematično rabo MMO iger in motivov za njihovo igranje podale različne rezultate. V raziskavah Yee-ja (2007) ter Caplana in drugih (2009) se namreč socialnost ni izkazala za problematično, medtem ko so Snodgrass in drugi (2013) nekatere vidike socialnosti videli kot povečano tveganje za razvoj problematične rabe MMO iger. Raziskava Snodgrassa in ostalih (2012) celo izpostavlja potencial za pozitivne izkušnje v prav vseh motivih, ki jih je predlagal Yee (2007). Socializiranje, formiranje odnosov, solidarnost in timsko delo so se izkazali za zelo ugodne za razpoloženje igralcev. Veselje jim je prinašalo nabiranje opreme, surovin, poznavanje mehanike igre in tekmovanje z drugimi ljudmi. Pozitiven vpliv na psihološko zdravje igralcev sta imela še raziskovanje in poglobljenost. Pomagala sta jim pri begu iz realnosti, kar jim je omogočilo, da so se sprostili. Mnogo igralcev je tako uživalo v raziskovanju sveta, njegovih skrivnostih in spoznavanju zgodbe ter igranju vlog. Potencial za terapevtske in človeku zdrave izkušnje je torej prav v vseh motivih za igranje, kar lahko kaže na to, da za motivi za igranje MMO iger stoji še kakšen drug dejavnik. Tudi raziskave o problematični rabi interneta kažejo na to, saj nakazujejo, da so k razvoju problematične rabe interneta največkrat podvrženi ravno tisti, ki imajo psihološke težave (na primer depresija ali osamljenost) (Caplan 2003; Kim in drugi 2009). Kardefelt-Winther (2014) je odkril, da ima pri problematični rabi MMO iger vlogo tudi psihološko zdravje v hkratni kombinaciji z motivi za igranje, s čimer je pokazal, da je na področju interakcij med psihološkim zdravjem in motivi za igranje MMO iger še veliko neraziskanega. Glede na to, da za depresijo trpi že več kot 350 milijonov ljudi iz vseh starostnih skupin, osamljenost pa v svojem življenju izkusi praktično vsak, ter da so njun vpliv na problematično rabo tako MMO iger kot interneta na splošno odkrile že mnoge raziskave, se mi zdi smiselno preveriti njun hkratni vpliv z motivi za igranje na problematično rabo igre WoW (World Health Organisation 2015; Peplau in Perlman 2015).

V zvezi z zgornjo razpravo sem si zastavil raziskovalno vprašanje:

R1: Na kakšen način vplivajo motivi za igranje iger v interakciji z depresijo in osamljenostjo na pojav problematične rabe MMO igre WoW?

5 Empirična raziskava

5.1 Zbiranje podatkov in struktura vzorca

Za obravnavo raziskovalnega vprašanja sem izbral kvantitativni pristop, pri čemer sem podatke zbiral na podlagi spletne ankete, ki sem jo sestavil s spletnim orodjem za oblikovanje anket 1ka (1ka 2014). Enota analize je posameznik, ki vsaj občasno igra igro WoW. Podatke sem večinoma zbiral na uradnem spletnem forumu igre (<http://eu.battle.net/wow/en/forum>). Na tem forumu lahko v določenih debatah sodelujejo samo tisti, ki imajo aktiven račun v igri WoW. Najprej sem se prepričal, da je na forumu dovoljeno objavljati povezave do anket, nato pa sem v splošnem delu foruma odprl novo temo, kjer sem objavil povezavo do ankete in obiskovalce zaprosil za sodelovanje v raziskavi. Sodelujočim sem na začetku zagotovil, da je za njihovo anonimnost poskrbljeno in da bodo podatki uporabljeni izključno v raziskovalne namene. Na koncu sem se jim zahvalil za sodelovanje in jim tudi obljubil kratko poročilo o rezultatih raziskave. Poleg tega sem osebam, za katere vem, da igrajo igro, po elektronski pošti poslal povabilo za sodelovanje v raziskavi. Na koncu pa sem si še dvakrat pomagal s socialnim omrežjem Facebook, kjer sem na svojem zidu in na zidu uradne skupine igre WoW objavil povezavo do svoje ankete in igralce pozval k sodelovanju. Dva prijatelja sta mojo povezavo delila še naprej na svojem zidu. Na anketo se je odzvalo 341 respondentov. Na koncu je v poštev za raziskavo prišlo 186 rešenih anket. Zbiranje podatkov je potekalo od 6. 10. 2014 do 5. 11. 2014. V vzorec je bilo zajetih 73,7% moških in 26,3% žensk. Največ respondentov (43%) se je še vedno izobraževalo (študenti, šolarji ali tisti, ki so na poklicnem urjenju), 27,4% sodelujočih je bilo zaposlenih, nezaposlenih pa je bilo 12,4%. Najstarejši anketiranec je bil star 66 let, najmlajši pa 12. Zaradi narave vzorčenja rezultatov ne moremo posploševati na celotno populacijo igralcev WOW. Spodaj je predstavljena še struktura vzorca.

Tabela 5.1: Opis spremenljivke »članstvo v cehu« (n = 186)

| Ali ste član ceha v igri WoW | Frekvenca | Odstotek |
|------------------------------|-----------|----------|
| 0-Ne | 35 | 18,8 |
| 1-Da | 151 | 81,2 |
| Skupaj | 186 | 100,0 |

Članov ceha je 151 igralcev, 35 igralcev pa ne pripada nobenemu cehu v igri WoW (glej tabelo 5.1) Ta spremenljivka je rezultat rekodiranja originalne spremenljivke »Ali ste član ceha v igri WoW?«, kjer sem vrednosti »1-da«; »2-ne«; »3-ne, ampak sem bil včasih« rekodiral v »0-ne« in »1-da«.

Tabela 5.2: Opis spremenljivke »spol« (n = 186)

| Spol | Frekvenca | Odstotek |
|----------|-----------|----------|
| 0-Moški | 137 | 73,7 |
| 1-Ženski | 49 | 26,3 |
| Skupaj | 186 | 100,0 |

Moških je bilo 73,7%, žensk pa 26,3% (glej tabelo 5.2). Tudi ta spremenljivka je nastala z rekodiranjem originalne spremenljivke »Spol«. Vrednosti »1-moški« in »2-ženski« sem rekodiral v »0-moški« in »1-ženski«.

Tabela 5.3: Opis spremenljivke »participacija« (n = 186)

| Kdaj ste nazadnje igrali WoW? | Frekvenca | Odstotek |
|-------------------------------|-----------|----------|
| 1-danes | 103 | 55,4 |
| 2-včeraj | 59 | 31,7 |
| 3-pred enim tednom | 9 | 4,8 |
| 4-pred enim mesecem | 3 | 1,6 |
| 5-pred več kot enim mesecem | 3 | 1,6 |
| 6-pred več kot pol leta | 9 | 4,8 |
| Skupaj | 186 | 100,0 |

Največ respondentov je igro igralo še isti dan, ko so reševali anketo, najmanj respondentov pa je takšnih, ki so igro igrali pred enim ali več kot pred enim mesecem (glej tabelo 5.3).

Tabela 5.4: Opis spremenljivke »pogostost igranja igre WoW« (n = 186)

| Kako pogosto igrate WoW? | Frekvenca | Odstotek |
|--------------------------|-----------|----------|
| 1-vsak dan | 106 | 57,0 |
| 2-nekajkrat na teden | 67 | 36,0 |
| 3-nekajkrat na mesec | 5 | 2,7 |
| 4-nekajkrat na leto | 8 | 4,3 |
| Skupaj | 186 | 100,0 |

Največ respondentov igra igro vsak dan, najmanj pa nekajkrat na mesec (glej tabelo 5.4).

Tabela 5.5: Opis spremenljivke »povprečna dolžina igranja igre WoW« (n = 186)

| Kako dolgo v povprečju trajajo vaše igralne seanse igre WoW? | Frekvenca | Odstotek |
|--|-----------|----------|
| 1-eno uro ali manj | 4 | 2,2 |
| 2-eno do tri ure | 91 | 48,9 |
| 3-tri do pet ur | 55 | 29,6 |
| 4-šest ur | 9 | 4,8 |
| 5-več kot šest ur | 27 | 14,5 |
| Skupaj | 186 | 100,0 |

Največkrat izbran odgovor je bil igralna seansa, ki traja od ene do tri ure. Najmanj igralcev ima seanse igranja, ki trajajo uro ali manj, 14,5% igralcev pa ima igralne seanse, ki trajajo več kot šest ur (glej tabelo 5.5).

5.2 Opis merskih instrumentov in faktorska analiza

5.2.1 Problematična raba igre WoW

Za merjenje pojava problematične rabe igre WoW sem uporabil preoblikovano lestvico Internet Addiction Test (IAT), ki jo je razvila Youngova (1998; 2004; 2015 v Snodgrass in drugi 2013; Young in Rogers 1998 v Snodgrass in drugi 2013), preoblikovali pa so jo Snodgrass in drugi (2013). To lestvico sem prilagodil kontekstu igre WoW, kjer sem izpustil indikator »Kako pogosto ste bolj navdušeni nad igro WoW kot intimnostjo partnerja?«, ker predpostavlja, da imajo vsi igralci igre WoW romantičnega partnerja. Originalna lestvica je vsebovala 5-stopenjsko lestvico s kategorijami od 1-nikoli do 5-vedno, ki pa sem jo v neki meri preoblikoval. Na koncu sem se odločil za lestvico s šestimi možnimi odgovori: »1-nikoli; 2-redko; 3-občasno; 4-dokaj pogosto; 5-pogosto; 6-zelo pogosto«.

Tabela 5.6: Opisne statistike in faktorjska analiza indikatorjev problematične rabe igre WoW (n = 184)

| Indikatorji | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor 1 | Faktor 2 |
|---|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|
| Zanemarjate domače obveznosti, da lahko več časa preživite v WoW-u | 2,62 | 1,40 | 0,78 | -0,05 | 0,61 | |
| Z ostalimi igralci v WoW ustvarjate nova razmerja | 2,91 | 1,11 | 0,28 | -0,38 | | |
| Drugi v vašem življenju se pritožujejo glede prevelike količine časa, ki ga zapravite za WoW | 2,19 | 1,41 | 1,20 | 0,60 | 0,60 | |
| Vaše ocene, šola, produktivnost ali služba trpijo, ker preveč časa zapravite za WoW | 1,85 | 1,08 | 1,53 | 2,40 | 0,52 | |
| Obžalujete količino časa, ki ste jo zapravili za WoW | 2,13 | 1,26 | 1,28 | 1,55 | | 0,78 |
| Ko vas kdo sprašuje o WoW-u postanete obrambno nastrojeni in skrivnostni | 1,92 | 1,26 | 1,43 | 1,38 | | |
| Neprijetne misli o vašem življenju nadomestite s pozitivnimi mislimi, ki so povezane z igro WoW | 2,49 | 1,46 | 0,82 | -0,13 | 0,50 | |
| Komaj čakate, da boste spet igrali WoW | 3,16 | 1,34 | 0,17 | -0,64 | 0,77 | |
| Bojite se, da bi življenje brez WoW-a bilo dolgočasno, prazno in brez užitka | 1,77 | 1,16 | 1,74 | 2,87 | 0,56 | |
| Če vas kdo zmoti med igranjem WoW-a postanete razdraženi, kričite ali postanete nadležni | 1,87 | 1,06 | 1,16 | 0,99 | 0,56 | |
| Pomanjkanje spanca zaradi igranje WoW-a v poznih večernih urah | 2,34 | 1,36 | 0,91 | 0,15 | 0,61 | |
| Preokupiranost z WoW-om, kadar ga ne igrate ali fantaziranje o igranju WoW-a | 2,15 | 1,19 | 1,16 | 1,41 | 0,84 | |
| Sami sebi rečete: "samo še nekaj minut" kadar igrate WoW | 2,76 | 1,51 | 0,48 | -0,80 | 0,48 | |
| Poizkušate zmanjšati količino igranja WoW-a, vendar vam ne uspe | 1,79 | 1,04 | 1,50 | 2,51 | | 0,83 |
| Količino časa, ki jo preživite na WoW-u poizkušate skrivati pred ostalimi | 1,62 | 1,09 | 1,88 | 2,95 | | 0,53 |
| Namesto, da bi šli z drugimi ven, raje igrate WoW | 2,61 | 1,57 | 0,81 | -0,42 | 0,68 | |
| Kadar ne igrate WoW-a se počutite depresivno, nervozno ali nepredvidljivo, kar pa mine, kadar igro zopet začnete igrati | 1,47 | 0,89 | 2,50 | 7,72 | | |
| Cronbachov alfa | | | | | 0,87 | 0,78 |

Če pogledamo tabelo zgoraj (glej tabelo 5.6) lahko vidimo, da ima najvišjo aritmetično sredino (AS = 3,16) indikator "Komaj čakate, da boste spet igrali WoW". Prav tako pa lahko

opazimo, da je kar nekaj aritmetičnih sredin nekoliko nizkih. Mislim, da je to pričakovano glede na to, da sem meril pojav, ki naj bi ga imela manjšina igralcev. Kljub temu pa bi izpostavil indikator »Kadar ne igrate WoW-a se počutite depresivno, nervozno ali nepredvidljivo, kar pa mine, kadar igro zopet začnete igrati ?«, ki (v celoti gledano) glede na ostale indikatorje preveč izstopa, zato sem ga izločil iz analize. Pri faktorski analizi pa sem zaradi slabega ujemanja med indikatorji moral izločiti še indikatorja »Oblikovanje novih odnosov z uporabniki WoW-a« in »Kadar vas nekdo sprašuje o WoW-u postanete obrambno nastrojeni in skrivnostni«. Eksploratorna faktorska analiza problematične rabe interneta je tako pokazala dva faktorja. Vidimo, da so pri prvem faktorju prisotni predvsem indikatorji, ki kažejo na veliko količino zapravljenega časa za igranje in razmišljanje o igri. Takšni igralci igri tako v mislih kot v dejanjih posvetijo preveč časa, poleg tega pa se jim poslabša razpoloženje, če nekdo zmoti njihovo igralno seanso. Ta faktor zato poimenujem »pretirana posvečenost časa in misli WoW-u«. Pri drugem faktorju lahko vidimo, da so skupaj indikatorji, ki kažejo na to, da igralci poizkušajo zmanjšati količino igranja, a jim ne uspeva, ter skrivanje in obžalovanje količine časa, ki jo preživijo v igri. Drugi faktor poimenujem »obžalovanje časa, posvečenega WoW-u«.

5.2.2 Motivi za igranje igre WoW

Pri merjenju motivov za igranje igre WoW sem si pomagal z modelom motivov za igranje MMO iger, ki ga je razvil Yee (2007). Merski inštrument sem nekoliko priredil. Indikator »Ali bi raje igrali v skupini ali samotarsko ?« sem preoblikoval v »Igranje kot del skupine«. Prav tako sem spremenil indikator »Kopičenje sredstev, predmetov ali denarja« v »Kopičenje sredstev ali predmetov«. To sem spremenil zaradi tega, ker bi omemba denarja lahko zmedla respondente, saj bi lahko mislili, da gre za tako imenovane »gold farmerje« – to so igralci, ki večino časa v igri preživijo z namenom zbiranja denarja, da ga nato lahko prodajo drugim igralcem v igri za pravi denar. Prav tako sem spremenil stopnjo lestvice, saj sem namesto originalne 5-stopenjske, kjer so bile vrednosti »1-sploš ni pomembno; 2-nekoliko pomembno; 3-zmerno pomembno; 4-zelo pomembno; 5-najbolj pomembno«, uporabil 7-stopenjsko lestvico, kjer je najnižjo vrednost označevala »1-sploš ni pomembno«, najvišjo pa »7-ekstremno pomembno«. To sem naredil zaradi lažjega obravnavanja lestvice v analizi. V originalni lestvici so bile oznake stopenj nekoliko nerodne, saj je težje sklepati, da so razmerja med stopnjami enakomerna, pri prirejeni lestvici z dvema ekstremoma pa so razmerja med stopnjami enakomerna.

Tabela 5.7: Opisne statistike in faktorske uteži komponente dosežka (n = 181)

| Komponenta dosežka | Indikatorji | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor 1 | Faktor 2 |
|------------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|
| Napredek | Pridobivanje redkih predmetov, ki jih večina igralcev nikoli ne bo imela | 4,57 | 1,87 | -0,46 | -0,88 | | |
| | Biti član resnega ceha, ki je osredotočen na racije in plen | 3,27 | 2,01 | 0,46 | -1,02 | | -0,68 |
| | Čim hitreje napredovanje v stopnjah lika | 3,82 | 1,82 | 0,07 | -1,06 | 0,44 | |
| | Postati močan | 5,03 | 1,76 | -0,79 | -0,23 | 0,55 | |
| | Kopičenje sredstev ali predmetov | 4,76 | 1,55 | -0,61 | -0,15 | 0,84 | |
| | Biti dobro poznan v igri | 2,91 | 1,78 | 0,56 | -0,89 | | -0,82 |
| Mehanika | Uporaba orodij za grajenje lika za načrtovanje razvoja lika že pri nizki stopnji | 3,02 | 1,96 | 0,56 | -0,95 | 0,48 | |
| | Vedeti čim več o mehaniki in pravilih igre | 5,16 | 1,54 | -0,89 | 0,36 | 0,68 | |
| | Imeti lik, ki je kolikor se da optimiziran za svoj poklic/vlogo | 5,26 | 1,65 | -0,86 | -0,11 | 0,58 | |
| | Poznati natančne številke in odstotke, na katerih temelji mehanika igre | 3,19 | 2,00 | 0,56 | -0,95 | | -0,54 |
| Tekmovalnost | Tekmovanje z drugimi igralci | 4,05 | 1,91 | -0,10 | -1,05 | | -0,53 |
| | Premagovati/ubijati ostale igralce | 3,03 | 1,95 | 0,53 | -0,94 | | -0,45 |
| | Namerno izzivanje ali draženje drugih igralcev | 1,66 | 1,26 | 2,30 | 5,13 | | |
| | Početi stvari, ki gredo drugim igralcem na živce | 1,72 | 1,37 | 2,18 | 4,24 | | |
| Cronbachov alfa | | | | | | 0,77 | 0,80 |

Iz tabele (glej tabelo 5.7) je razvidno, da sta najbolj problematična indikatorja »Namerno izzivanje ali draženje drugih igralcev« in »Početi stvari, ki gredo drugim igralcem na živce«. Oba indikatorja imata zelo nizki aritmetični sredini (prvi 1,66, drugi pa 1,72). Poleg tega izstopata še z največjima merama asimetrije in sploščenosti med indikatorji. Zaradi teh razlogov sem ta dva indikatorja izločil iz nadaljnje analize. Pri izvedbi faktorske analize sta se

pokazala dva faktorja. Pri prvem faktorju so skupaj indikatorji, ki kažejo na učinkovit način igranja igre. Zaradi tega sem ga poimenoval »motiv učinkovitega igranja«. Pri drugem faktorju so skupaj predvsem indikatorji, ki predstavljajo tekmovalnost. Prav tako pa sta zraven indikatorja, ki kažeta na resnost igranja igre in indikator, ki kaže na razpoznavnost. Ti indikatorji so lahko tukaj zaradi tega, ker tudi to kaže na določen vidik tekmovalnosti (poznavanje mehanike igre za večjo učinkovitost, kateri ceh bo premostil težje izzive, ima boljše igralce, boljšo opremo, razpoznavnost, itd.). Ta faktor sem poimenoval »motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti«. Cronbachov alfa je pri obeh inštrumentih večji od 0,7, kar pomeni, da je zagotovljena priporočljiva mera zanesljivosti.

Tabela 5.8: Opisne statistike in faktorске uteži socialne komponente (n = 182)

| Socialna komponenta | | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor 1 | Faktor 2 | Faktor 3 |
|------------------------|---|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|-------------|
| Socializiranje | Spoznavanje drugih igralcev | 4,75 | 1,69 | -0,66 | -0,33 | 0,77 | | |
| | Biti član prijateljskega, priložnostnim igralcem prijaznega ceha | 4,96 | 1,66 | -0,67 | -0,17 | 0,53 | | |
| | Klepetanje z ostalimi igralci | 4,83 | 1,82 | -0,67 | -0,46 | 0,77 | | |
| | Pomagati drugim igralcem | 5,27 | 1,35 | -0,73 | 0,46 | 0,68 | | |
| Odnos | Pogovarjati se s spletnimi prijatelji o osebnih problemih | 2,77 | 1,71 | 0,63 | -0,68 | | | 0,83 |
| | Imeti smiselne pogovore z ostalimi igralci | 4,54 | 1,84 | -0,51 | -0,71 | 0,63 | | |
| | Dobiti ponudbo pomoči od svojih spletnih prijateljev, kadar imate problem v realnem življenju | 3,19 | 1,95 | 0,41 | -1,12 | | | 0,94 |
| Timsko delo | Sposobnost lika, da učinkovito igra samotarsko | 5,46 | 1,58 | -1,10 | 0,68 | | 0,85 | |
| | Užitek v delu z skupini v skupini | 5,48 | 1,53 | -1,02 | 0,53 | 0,84 | | |
| | Imeti samozadosten lik | 5,53 | 1,43 | -1,03 | 0,84 | | 0,69 | |
| | Igranje kot del skupine | 5,38 | 1,63 | -1,05 | 0,48 | 0,84 | | |
| Cronbachov alfa | | | | | | 0,90 | 0,74 | 0,89 |

Vidimo, da je večina indikatorjev v zgornji tabeli (glej tabelo 5.8) nekoliko asimetrična v levo. Prav tako je razvidno, da so najvišje aritmetične sredine v pod-komponenti timsko delo. To sicer ni problematično, prav tako pa nobeden izmed indikatorjev pretirano ne izstopa. Pri faktorški analizi so se pokazali trije faktorji. Pri prvem so skupaj indikatorji, ki predstavljajo neko splošno socialnost, zato sem ga poimenoval »motiv splošne socialnosti«. Pri drugem faktorju sta skupaj indikatorja, ki predstavljata samotarsko igranje. Poimenoval sem ga »motiv samotarskega igranja«. Tretji faktor vsebuje indikatorje odnosa, zato sem ga poimenoval »motiv odnosa«. Vsi koeficienti Cronbachovega alfe so večji od 0,7.

Tabela 5.9: Opisne statistike in faktorске uteži komponente poglobljanja (n = 183)

| Komponenta poglobljanja | Indikatorji | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor | | | |
|-------------------------|---|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Odkritje | Odkrivanje nalog, NPCjev ali lokacij, za katere večina ljudi ne ve | 4,4 | 1,85 | -0,33 | -0,92 | 0,57 | | | |
| | Zbiranje raznih predmetov ali oblek, ki v igri nimajo nobenih funkcionalnih vrednosti | 4,09 | 1,88 | -0,03 | -1,13 | | | 0,59 | |
| | Raziskovati svet samo z namenom raziskovanja | 4,88 | 1,71 | -0,59 | -0,51 | 0,86 | | | |
| | Raziskovati vsako karto ali cono v igri | 4,84 | 1,73 | -0,55 | -0,57 | 0,84 | | | |
| Igranje vlog | Igranje vlog s svojim likom | 2,71 | 1,93 | 0,93 | -0,37 | | | | -0,92 |
| | Izmišljanje zgodb in zgodovine za svoj lik | 2,61 | 1,99 | 1,01 | -0,42 | | | | -0,85 |
| | Preizkušanje novih vlog in osebnosti s svojimi liki | 3,6 | 1,97 | 0,16 | -1,14 | | | | |
| | Poglobliti se v fantazijski svet | 5,04 | 1,77 | -0,77 | -0,36 | | | | |
| Prilagoditev | Stilsko in barvno ujemanje oklepa/obleke lika | 4,94 | 1,85 | -0,72 | -0,44 | | | 0,81 | |
| | Drugačen izgled lika od drugih igralcev | 5,03 | 1,65 | -0,87 | 0,22 | | | 0,53 | |
| | Prilagajanje lika med njegovo izdelavo | 5,23 | 1,76 | -0,77 | -0,48 | | | 0,56 | |
| Eskapizem | Igranje kot počitek od dela/sluzbe | 5,41 | 1,34 | -0,91 | 1,32 | | | | |
| | Izogibanje mislim o svojih težavah in skrbeh v realnem življenju | 4,34 | 1,88 | -0,4 | -0,89 | | -0,93 | | |
| | Beg pred realnim svetom | 4,53 | 2,02 | -0,38 | -1,06 | | -0,77 | | |
| Cronbachov alfa | | | | | | 0,80 | 0,81 | 0,73 | 0,86 |

V zgornji tabeli (glej tabelo 5.9) so predstavljeni še indikatorji komponente poglobljanja. Tudi večina teh indikatorjev je nekoliko asimetrična v levo. Noben izmed indikatorjev ne izstopa, zato sem vse vključil v analizo. Pri faktorški analizi se kažejo štirje motivi. Prvi faktor vsebuje indikatorje raziskovanja, drugi eskapizma, tretji prilagoditve (z izjemo indikatorja »Zbiranje raznih predmetov ali oblek, ki v igri nimajo nobenih funkcionalnih vrednosti«, ki pa ga vseeno lahko obravnavamo kot prilagoditev, saj ima povezavo z izgledom lika), četrti pa indikatorje igranja vlog. Prvi faktor sem poimenoval »motiv raziskovanja«, drugega »motiv

eskapizma«, tretjega »motiv prilagoditve« in četrtega »motiv igranja vlog«. Vsi koeficienti Cronbachovega alfe so večji od 0,7. Inštrument je torej dovolj zanesljiv.

5.2.3 Depresija

Za merjenje depresije sem uporabil izpopolnjeno verzijo vprašalnika Patient Health Questionnaire (PHQ-9) (Kroenke in drugi 2001). Možni odgovori so bili »1-sploh ne«; »2-nekaj dni«; »3-več kot polovico dni v tednu« in »4-skoraj vsak dan«.

Tabela 5.10: Opisne statistike in faktorske uteži indikatorjev depresije (n = 183)

| Indikatorji | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor 1 |
|---|----------------------------|--------------------------|------------------------|--------------------------|-----------------|
| Malo interesa in užitka pri početju različnih stvari | 1,67 | 0,84 | 1,19 | 0,76 | 0,68 |
| Občutek depresivnosti in brezupja | 1,67 | 0,93 | 1,28 | 0,62 | 0,79 |
| Nespečnost ali prekomerno spanje | 1,96 | 1,09 | 0,82 | -0,68 | 0,56 |
| Občutek utrujenosti ali nizek nivo energije | 1,96 | 0,96 | 0,85 | -0,15 | 0,77 |
| Slab apetit ali prenajedanje | 1,55 | 0,85 | 1,49 | 1,34 | 0,62 |
| Slabo mnenje o sebi - ali da ste zguba in ste razočarali sebe ali svojo družino | 1,67 | 0,98 | 1,34 | 0,60 | 0,70 |
| Težave pri koncentraciji, na primer pri branju časopisa ali gledanju televizije | 1,30 | 0,66 | 2,52 | 6,52 | |
| Tako počasno premikanje ali govorjenje, da bi to lahko opazili ostali ljudje. Ali obratno - občutek nemira, zaradi česar se premikate veliko več kot običajno | 1,14 | 0,49 | 4,04 | 16,96 | |
| Misli, da bi bilo bolje če bi bili mrtvi, ali da bi se poškodovali | 1,30 | 0,72 | 2,49 | 5,36 | |
| Cronbachov alfa | | | | | 0,84 |

Iz tabele (glej tabelo 5.10) vidimo, da izstopajo trije indikatorji. Kaže se le en faktor. Poimenoval sem ga »depresija«. Priporočljiva mera zanesljivosti inštrumenta je bila dosežena. Najbolj problematičen je indikator »Tako počasno premikanje ali govorjenje, da bi to lahko opazili ostali ljudje. Ali obratno – občutek nemira, zaradi česar se premikate veliko več kot običajno«, ki ima visoki meri sploščenosti (16,69) in asimetričnosti (4,04). Prav tako lahko vidimo, da imata kar velike mere asimetrije in sploščenosti tudi indikatorja »Težave pri

koncentraciji, na primer pri branju časopisa ali gledanju televizije« in »Misli, da bi bilo bolje če bi bili mrtvi, ali da bi se poškodovali« Zaradi problematičnosti teh treh indikatorjev sem se odločil, da jih izločim iz nadaljnje analize.

5.2.4 Osamljenost

Za merjenje osamljenosti sem uporabil skrajšano verzijo De Jong Gierveld-ove lestvice osamljenosti. Ta lestvica meri dve dimenziji osamljenosti – emocionalno in socialno. Skrajšana verzija ima namesto enajst le šest indikatorjev, zaradi česar je bolj primerna za daljše ankete (De Jong Gierveld in Van Tilburg 2006). Lestvica ima vrednosti »1-ne«; »2-bolj ali manj«; »3-da«. Na tem mestu bi izpostavil, da sem zaradi lažje interpretacije rezultatov indikatorje socialne osamljenosti rekodiral, saj je manjša vrednost pri teh indikatorjih predstavljala večjo prisotnost socialne osamljenosti. Vrednost »1-ne« sem rekodiral v »1-da«, vrednost »3-da« pa v »3-ne«, vrednost »2-bolj ali manj« pa je ostala enaka.

Tabela 5.11: Opisne statistike in faktorske uteži indikatorjev osamljenosti (n = 186)

| Indikatorji | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Mera asimetrije | Mera sploščenosti | Faktor 1 | Faktor 2 |
|--|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|
| Veliko ljudem popolnoma zaupam | 2,08 | 0,80 | -0,15 | -1,44 | 0,86 | |
| Okoli sebe imam dovolj ljudi, katerim se počutim blizu | 1,72 | 0,78 | 0,53 | -1,15 | 0,51 | |
| Kadar imam probleme se lahko zanesem na veliko ljudi | 1,91 | 0,81 | 0,17 | -1,46 | 0,74 | |
| Pogosto se počutim zavrnjenega/zavrjneno | 1,43 | 0,67 | 1,28 | 0,35 | | 0,64 |
| V sebi imam občutek praznine | 1,54 | 0,74 | 0,97 | -0,52 | | 0,57 |
| Pogrešam imeti ljudi ob sebi | 1,53 | 0,74 | 1,01 | -0,43 | | |
| Cronbachov alfa | | | | | 0,78 | 0,60 |

Vidimo (glej tabelo 5.11), da imajo prvi trije indikatorji nekoliko višjo mero sploščenosti kot ostali. Indikator »Pogosto se počutim zavrnjenega/zavrjneno je edini, ki nima negativne mere sploščenosti. Noben indikator ne izstopa preveč, tako da sem se odločil da vse vključim v analizo. Pri osamljenosti se kažeta dva faktorja, ki sta v skladu z merskim inštrumentom, predvidenim v literaturi. Prvega sem poimenoval »socialna osamljenost«, drugega pa

»emocionalna osamljenost«. Vidimo, da ima drugi faktor Cronbachov alfa, ki je manjši od 0,7, kar pomeni, da priporočljivi meri zanesljivosti inštrumenta pri tem faktorju ni bilo zadoščeno, vendar je še vedno zadosti velik, da bom ta faktor še naprej upošteval v svoji raziskavi.

5.2.5 Izvedene spremenljivke

Za potrebe nadaljnih analiz sem na podlagi dobljenih faktorjev sestavil izvedene spremenljivke. Vsaka izmed teh predstavlja povprečje seštevka indikatorjev posameznega faktorja. To sem naredil zaradi tega, da lahko problematično rabo igre, depresijo, osamljenost in motive obravnavam v linearni regresiji. Te izvedene spremenljivke so predstavljene v spodnjih tabelah.

Tabela 5.12: Aritmetični sredini, standardna odklona ter teoretični minimum in maksimum izvedenih spremenljivk problematične rabe igre World of Warcraft (n = 184)

| izvedene spremenljivke | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Teoretični minimum | Teoretični maksimum |
|---|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| Pretirana posvečenost časa in misli WoW-u | 2,34 | 0,88 | 1 | 6 |
| Obžalovanje časa, posvečenega WoW-u | 1,85 | 0,95 | 1 | 6 |

Pretirana posvečenost časa in misli igri WoW ima višjo aritmetično sredino kot obžalovanje časa, posvečenega igri WoW (glej tabelo 5.12).

Tabela 5.13: Aritmetični sredini, standardna odklona ter teoretični minimum in maksimum izvedenih spremenljivk motivov (n = 178)

| izvedene spremenljivke | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Teoretični minimum | Teoretični maksimum |
|-------------------------------|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| Samotarsko igranje | 5,49 | 1,35 | 1 | 7 |
| Splošna socialnost | 5,03 | 1,31 | 1 | 7 |
| Prilagoditev | 4,82 | 1,33 | 1 | 7 |
| Raziskovanje | 4,71 | 1,49 | 1 | 7 |
| Učinkovito igranje | 4,51 | 1,17 | 1 | 7 |
| Eskapizem | 4,43 | 1,79 | 1 | 7 |
| Tekmovalnost in razpoznavnost | 3,29 | 1,44 | 1 | 7 |
| Odnos | 2,98 | 1,74 | 1 | 7 |
| Igranje vlog | 2,66 | 1,84 | 1 | 7 |

Najbolj pogosto igralci igrajo z motivom samotarskega igranja in splošne socialnosti, kar je zanimivo, saj sta si ta dva motiva skoraj da nasprotna. Igra igralcem očitno poleg bolj znane skupinske izkušnje omogoča tudi samotarsko, ki je privlačna tudi za tiste, ki jim socializiranje ni pri srcu. Pogost motiv je bil tudi prilagoditev, kar je v skladu s pričakovanji, saj igra igralcem omogoča dokaj podrobno oblikovanje in opremljanje lika. Najmanj pogosto pa so igralci igrali igro z motivom igranja vlog, kar je presenetljivo, saj ima igra na voljo tudi strežnike, ki so namenjeni igralcem prav s tem motivom. Nekoliko preseneča tudi to, da je med manj pogostimi bil tudi motiv odnosa, saj igra igralcem ponuja in jih tudi prisili v povezovanje v tako kratkotrajnejše kot dolgoročne skupine, cilj pa je premagovati izzive v skupinah. Pričakoval bi, da se bodo ljudje pri skupnem doseganju ciljev bolj zbližali in da bodo dali odnosu večji pomen (glej tabelo 5.13). Če si še pogledamo primerjavo z motivi, ki jih je odkril Yee (2006) lahko vidimo, da je kar nekaj razlik. Že v mojem diplomskem delu, kjer sem tudi meril motive za igranje iger se je v primerjavi z raziskavo Nicka Yee-ja pokazalo kar nekaj razlik (Arandelović 2013). Tokrat je vidna razlika že v številu dobljenih motivov, saj sem jih dobil devet, Yee pa deset. Prav tako dobljeni motivi niso povsem enaki. Razlike so predvsem vidne pri komponenti dosežka (kjer sem dobil motiv učinkovitega igranja ter motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti) in socialni komponenti (tukaj sem dobil motive splošne socializacije, samotarskega igranja in odnosa). Razlike v motivih sem pričakoval, saj je Yee svoje motive oblikoval na podlagi štirih takrat popularnih MMO igrar (EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online, and Star Wars Galaxies), sam pa sem svoje meritve izvajal samo na eni – WoW. Kot sem že omenil so si MMO igre kljub svojim skupnim lastnostim lahko zelo različne in tukaj je najbrž prispevni faktor za razlike. Še en faktor, ki je prinesel razlike je lahko tudi čas. Med mojo raziskavo in raziskavo Yee-ja je namreč minilo že 8 let, kar je zelo dolga doba, v kateri so MMO igre že močno napredovale. Prav tako je v moji raziskavi sodelovalo 186 ljudi, v Yee-jevi pa 3200. Kot zadnji vzrok bi tako kot sem zapisal že v svojem diplomskem delu navedel razlike v kulturnih specifikah preučevanih respondentov (Arandelović 2013).

5.14: Aritmetični sredini in standardna odklona izvedenih spremenljivk osamljenosti (n = 186)

| sestavljene spremenljivke | Aritmetična sredina | Standardni odklon | Teoretični minimum | Teoretični maksimum |
|---------------------------|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| socialna osamljenost | 1,90 | 0,67 | 1 | 3 |
| emocionalna osamljenost | 1,49 | 0,60 | 1 | 3 |

Vidimo, da ima socialna osamljenost nekoliko večjo aritmetično sredino, kot emocionalna osamljenost (glej tabelo 5.14).

5.3 Analiza raziskovalnega vprašanja

Preden sem se odločil za metodo linearne regresije sem analiziral porazdelitev odvisnih spremenljivk. Najprej sem to pregledal pri celotnem merskem inštrumentu za problematično rabo igre WoW, nato pa še na izvedenih spremenljivkah. Celoten merski inštrument nima visokih mer asimetrije in sploščenosti, kar kaže na to, da je bil pojav problematične rabe igranja igre WoW v dokaj veliki meri prisoten, a vendarle je prisotna določena stopnja nenormalnosti porazdelitve. Zato sem se odločil za transformacijo odvisnih spremenljivk, da so bile bližje normalni porazdelitvi. Obe odvisni spremenljivki sem transformiral s funkcijo kvadratnega korena, ki porazdelitvi obeh spremenljivk precej približa približno normalni porazdelitvi, zaradi česar sem lahko uporabil metodo multiple linearne regresije, kjer so bili parametri ocenjeni po metodi najmanjših kvadratov. Izvedel sem jo v treh korakih. V prvem koraku sem kot neodvisne spremenljivke obravnaval motive, ki sem jih dobil s faktorsko analizo. V drugem koraku sem v model linearne regresije dodal še depresijo ter socialno in emocionalno osamljenost. V zadnjem koraku sem v model dodal še interakcije, in sicer najprej interakcije posameznih motivov z depresijo, nato z emocionalno in nazadnje še s socialno osamljenostjo. V vse modele sem vključil tudi kontrolne spremenljivke članstvo v cehu, spol, participacijo, pogostost igranja igre WoW in povprečno dolžina igranja igre WoW. Pri analizi razumem parametre od 0,05 do 0,1 kot mejno statistično značilne.

5.3.1 Analiza vpliva motivov na problematično rabo igre WoW

Tabela 5.15: Vplivi motivov na problematično rabo igre WoW

| | Odvise spremenljivke | | | |
|---|---|------------------------|--|------------------------|
| | Pretirana posvečenost časa in misli WoW-u | | Obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u | |
| | β | Statistična značilnost | β | Statistična značilnost |
| Neodvisne spremenljivke | | | | |
| motiv splošne socialnosti | -0,083 | 0,298 | 0,075 | 0,421 |
| motiv samotarskega igranja | 0,077 | 0,335 | 0,088 | 0,341 |
| motiv odnosa | 0,032 | 0,686 | 0,057 | 0,531 |
| motiv raziskovanja | -0,001 | 0,993 | 0,036 | 0,688 |
| motiv eskapizma | 0,331 | 0,000 | 0,122 | 0,136 |
| motiv prilagoditve | -0,073 | 0,336 | -0,157 | 0,070 |
| motiv igranja vlog | 0,138 | 0,060 | -0,013 | 0,877 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti | 0,219 | 0,013 | 0,134 | 0,189 |
| motiv učinkovitega igranja | -0,019 | 0,835 | -0,097 | 0,358 |
| članstvo v cehu (0 = ne) | -0,028 | 0,685 | -0,017 | 0,829 |
| spol (0 = moški) | 0,123 | 0,077 | 0,062 | 0,439 |
| Participacija | 0,102 | 0,159 | 0,278 | 0,001 |
| Pogostost igranja igre WoW | -0,166 | 0,023 | -0,104 | 0,218 |
| Povprečna dolžina igralne seanse igre WoW | 0,230 | 0,001 | 0,010 | 0,897 |

Tabela (glej tabelo 5.15) prikazuje standardizirane koeficiente beta. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv motiva eskapizma na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,331 pri statistični značilnosti, ki je manjša od 0,1%. To pomeni, da imajo tisti, ki igrajo z motivom eskapizma večjo možnost, da se pri njih pojavi pretirana posvečenost časa in misli WoW-u, kot tisti, ki ne igrajo s tem motivom. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv motiva igranja vlog na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,138 pri statistični značilnosti 6%. Tisti, ki igrajo z motivom igranja vlog imajo večjo možnost, da se pri njih pojavi pretirana posvečenost časa in misli WoW-u, kot tisti, ki ne igrajo s tem motivom. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv motiva tekmovalnosti in razpoznavnosti na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,219 pri statistični značilnosti 1,3%. Tisti, ki igrajo z motivom tekmovalnosti in razpoznavnosti imajo večjo možnost, da se pri njih pojavi pretirana posvečenost časa in misli WoW-u kot tisti, ki ne igrajo s tem motivom. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv spola na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,123 pri

statistični značilnosti 7,7%. Za ženske je torej bolj verjetno, da se bo pri njih pojavila pretirana posvečenost časa in misli WoW-u, kot pri moških. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv pogostosti igranja igre WoW na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša -0,166 pri statistični značilnosti 2,3%. Tisti, ki igrajo igro WoW bolj pogosto, so v večji nevarnosti, da se bo pri njih pojavila pretirana posvečenost časa in misli WoW-u kot tisti, ki igrajo manj pogosto (tukaj je interpretacija nekoliko drugačna, saj nižja stopnja na lestvici označuje bolj pogosto igranje, višja pa manj pogosto igranje igre WoW). Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv povprečne dolžine igralne seanse igre WoW na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,230 pri statistični značilnosti 0,1%. Tisti, ki imajo daljše igralne seanse so bolj nagnjeni k temu, da se bo pri njih pojavila pretirana posvečenost časa in misli WoW-u kot tisti, ki imajo krajše igralne seanse igre WoW. Z neodvisnimi spremenljivkami pojasnimo 35,8% variance pretirane posvečenosti časa in misli WoW-u ($R^2 = 0,358$), model pa se z vrednostjo F- statistike 6,41 statistično značilno (ta znaša manj kot 0,1%) prilega podatkom.

Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv motiva prilagoditve na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša -0,157 pri statistični značilnosti 7%. To pomeni, da imajo tisti, ki igrajo z motivom prilagoditve manjšo možnost, da se pri njih pojavi obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki ne igrajo s tem motivom. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv participacije na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša 0,278 pri statistični značilnosti 0,1%. To pomeni, da imajo tisti, pri katerih je minilo že več časa, odkar so nazadnje igrali igro, večjo možnost za obžalovanje količine časa posvečenega WoW-u (tukaj je interpretacija zopet nekoliko drugačna, saj je lestvica zastavljena tako, da najnižja stopnja predstavlja bolj nedavno izkušnjo z igro, najvišja pa bolj oddaljeno izkušnjo z igro WoW). Z neodvisnimi spremenljivkami pojasnimo 12,3% variance obžalovanja časa ($R^2 = 0,123$), posvečenega igri WoW, model pa se z vrednostjo F- statistike 1,636 statistično značilno (statistična značilnost znaša 7,4%) prilega podatkom.

5.3.2 Analiza vpliva motivov, depresije ter socialne in emocionalne osamljenosti na obe vrsti problematične rabe igre WoW

Tabela 5.16: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW

| | Odvise spremenljivke | | | |
|---|---|------------------------|--|------------------------|
| | Pretirana posvečenost časa in misli WoW-u | | Obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u | |
| | β | Statistična značilnost | β | Statistična značilnost |
| Neodvisne spremenljivke | | | | |
| motiv splošne socialnosti | 0,089 | 0,257 | 0,219 | 0,023 |
| motiv samotarskega igranja | 0,076 | 0,303 | 0,073 | 0,416 |
| motiv odnosa | -0,031 | 0,679 | 0,006 | 0,944 |
| motiv raziskovanja | -0,006 | 0,932 | 0,026 | 0,759 |
| motiv eskapizma | 0,204 | 0,003 | 0,009 | 0,915 |
| motiv prilagoditve | -0,103 | 0,154 | -0,162 | 0,062 |
| motiv igranja vlog | 0,115 | 0,093 | -0,038 | 0,646 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti | 0,187 | 0,021 | 0,117 | 0,235 |
| motiv učinkovitega igranja | 0,010 | 0,901 | -0,077 | 0,448 |
| članstvo v cehu (0 = ne) | 0,031 | 0,619 | 0,033 | 0,664 |
| spol (0 = moški) | 0,116 | 0,074 | 0,050 | 0,524 |
| Participacija | 0,111 | 0,096 | 0,287 | 0,001 |
| Pogostost igranja igre WoW | -0,167 | 0,014 | -0,091 | 0,270 |
| Povprečna dolžina igralne seanse igre WoW | 0,161 | 0,010 | -0,047 | 0,532 |
| depresija | 0,278 | 0,001 | 0,252 | 0,015 |
| socialna osamljenost | -0,023 | 0,756 | 0,034 | 0,698 |
| emocionalna osamljenost | 0,186 | 0,023 | 0,122 | 0,216 |

Tabela (glej tabelo 5.16) prikazuje standardizirane koeficiente beta. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv depresije na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,278 pri statistični značilnosti 0,1%. To pomeni, da imajo depresivni posamezniki večjo možnost, da se pri njih pojavi pretirana posvečenost časa in misli WoW-u, kot tisti, ki nimajo depresije. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv emocionalne osamljenosti na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,186 pri statistični značilnosti 2,3%. To pomeni, da imajo tisti, ki so emocionalno osamljeni večjo možnost, da se pri njih pojavi pretirana posvečenost časa in misli WoW-u, kot tisti, ki niso emocionalno osamljeni.

Z vplivom neodvisnih spremenljivk na pretirano posvečenost časa in misli igri WoW pojasnimo 47,8% variabilnosti odvisne spremenljivke ($R^2 = 0,478$). F-statistika modela znaša 8,46 pri statistični značilnosti, ki je manjša od 0,01%. Model se torej statistično značilno prilega podatkom.

Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv depresije na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša 0,252 pri statistični značilnosti 1,5%. To pomeni, da imajo depresivni igralci večjo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki nimajo depresije. R^2 modela vpliva neodvisnih spremenljivk na obžalovanje pretirane posvečenosti časa WoW-u znaša 0,214. Z neodvisnimi spremenljivkami torej pojasnimo 21,4% variabilnosti obžalovanja pretirane posvečenosti časa WoW-u. Vrednost F-statistike znaša 2,545, pri 0,1% stopnji značilnosti, kar pomeni, da se model statistično značilno prilega podatkom.

5.3.3: Vpliv motivov, depresije, ter socialne in emocionalne osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij.

V tretjem koraku sem v analizo dodal še interakcije. Najprej sem v analizo vključil interakcije motivov in depresije, nato motivov in emocionalne osamljenosti ter nazadnje motivov in socialne osamljenosti. Vse motive, depresijo, emocionalno in socialno osamljenost sem centriral okoli aritmetične sredine, da v regresiji ne bi prihajalo do statističnih anomalij, kot je multikolinearnost, katero pa sem preveril tudi s faktorjem inflacije variance (VIF). Rezultati so predstavljeni v spodnjih tabelah.

Tabela 5.17: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in depresije

| | Pretirana posvečenost časa in misli WoW-u | | Obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u | |
|---|---|------------------------|--|------------------------|
| | β | Statistična značilnost | β | Statistična značilnost |
| Neodvisne spremenljivke | | | | |
| motiv splošne socialnosti | 0,068 | 0,398 | 0,159 | 0,104 |
| motiv samotarskega igranja | 0,073 | 0,337 | 0,061 | 0,507 |
| motiv odnosa | -0,043 | 0,572 | 0,018 | 0,847 |
| motiv raziskovanja | 0,013 | 0,864 | 0,027 | 0,764 |
| motiv eskapizma | 0,208 | 0,004 | -0,006 | 0,942 |
| motiv prilagoditve | -0,074 | 0,327 | -0,145 | 0,104 |
| motiv igranja vlog | 0,123 | 0,074 | -0,024 | 0,768 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti | 0,214 | 0,012 | 0,111 | 0,274 |
| motiv učinkovitega igranja | -0,007 | 0,934 | -0,041 | 0,694 |
| članstvo v cehu | 0,019 | 0,769 | 0,016 | 0,842 |
| spol | 0,094 | 0,165 | 0,037 | 0,647 |
| participacija | 0,096 | 0,154 | 0,270 | 0,001 |
| pogostost igranja igre WoW | -0,155 | 0,024 | -0,069 | 0,405 |
| povprečna dolžina igranja igre WoW | 0,177 | 0,007 | 0,001 | 0,989 |
| depresija | 0,377 | 0,000 | 0,371 | 0,001 |
| socialna osamljenost | -0,031 | 0,678 | 0,008 | 0,926 |
| emocionalna osamljenost | 0,130 | 0,127 | 0,101 | 0,321 |
| motiv splošne socialnosti X depresija | 0,117 | 0,189 | 0,212 | 0,049 |
| motiv samotarskega igranja X depresija | -0,041 | 0,595 | 0,031 | 0,739 |
| motiv odnosa X depresija | -0,144 | 0,104 | -0,128 | 0,230 |
| motiv raziskovanja X depresija | -0,086 | 0,274 | -0,107 | 0,258 |
| motiv eskapizma X depresija | 0,000 | 0,998 | -0,035 | 0,680 |
| motiv prilagoditve X depresija | 0,082 | 0,269 | -0,068 | 0,447 |
| motiv igranja vlog X depresija | -0,030 | 0,680 | -0,081 | 0,357 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti X depresija | 0,103 | 0,280 | 0,125 | 0,270 |
| motiv učinkovitega igranja X depresija | -0,137 | 0,154 | -0,066 | 0,561 |

Tabela (glej tabelo 5.17) prikazuje standardizirane koeficiente beta. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije splošne socialnosti in depresije na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša 0,212 pri statistični značilnosti 4,9%. To pomeni, da imajo depresivni posamezniki, ki igrajo z motivom splošne socialnosti večjo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso depresivni in ne igrajo z motivom splošne socialnosti. R^2 modela znaša 0,279, z neodvisnimi spremenljivkami torej pojasnimo 27,9% variabilnosti obžalovanja časa, posvečenega igri

WoW. Vrednost F-statistike znaša 2,234 pri statistični značilnosti, ki znaša 0,1%, kar pomeni, da se model statistično značilno prilega podatkom.

Tabela 5.18: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in emocionalne osamljenosti

| | Pretirana posvečenost časa in misli WoW-u | | Obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u | |
|---|---|------------------------|--|------------------------|
| | β | Statistična značilnost | β | Statistična značilnost |
| Neodvisne spremenljivke | | | | |
| motiv splošne socialnosti | 0,077 | 0,334 | 0,178 | 0,062 |
| motiv samotarskega igranja | 0,118 | 0,116 | 0,107 | 0,235 |
| motiv odnosa | -0,047 | 0,518 | 0,000 | 0,997 |
| motiv raziskovanja | -0,030 | 0,671 | -0,013 | 0,880 |
| motiv eskapizma | 0,204 | 0,006 | 0,000 | 0,997 |
| motiv prilagoditve | -0,048 | 0,513 | -0,120 | 0,166 |
| motiv igranja vlog | 0,123 | 0,069 | -0,016 | 0,841 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti | 0,217 | 0,013 | 0,143 | 0,165 |
| motiv učinkovitega igranja | -0,029 | 0,731 | -0,066 | 0,512 |
| članstvo v cehu | 0,037 | 0,550 | 0,032 | 0,662 |
| spol | 0,077 | 0,236 | 0,009 | 0,905 |
| participacija | 0,090 | 0,174 | 0,267 | 0,001 |
| pogostost igranja igre WoW | -0,126 | 0,063 | -0,031 | 0,699 |
| povprečna dolžina igranja igre WoW | 0,156 | 0,012 | -0,033 | 0,650 |
| depresija | 0,282 | 0,001 | 0,275 | 0,006 |
| socialna osamljenost | 0,011 | 0,880 | 0,067 | 0,434 |
| emocionalna osamljenost | 0,157 | 0,063 | 0,095 | 0,341 |
| motiv splošne socialnosti X emocionalna osamljenost | -0,060 | 0,518 | -0,067 | 0,545 |
| motiv samotarskega igranja X emocionalna osamljenost | 0,029 | 0,724 | 0,053 | 0,597 |
| motiv odnosa X emocionalna osamljenost | -0,022 | 0,767 | -0,046 | 0,607 |
| motiv raziskovanja X emocionalna osamljenost | -0,111 | 0,200 | -0,060 | 0,560 |
| motiv eskapizma X emocionalna osamljenost | -0,070 | 0,392 | -0,170 | 0,080 |
| motiv prilagoditve X emocionalna osamljenost | 0,142 | 0,057 | -0,040 | 0,647 |
| motiv igranja vlog X emocionalna osamljenost | -0,056 | 0,433 | -0,034 | 0,689 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti X emocionalna osamljenost | 0,139 | 0,164 | 0,272 | 0,021 |
| motiv učinkovitega igranja X emocionalna osamljenost | -0,248 | 0,014 | -0,217 | 0,067 |

Tabela (glej tabelo 5.18) prikazuje standardizirane koeficiente beta. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva prilagoditve in emocionalne osamljenosti na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša 0,142 pri statistični značilnosti 5,7%. To pomeni, da imajo emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom prilagoditve večjo možnost, da se bo pri njih pojavila pretirana posvečenost časa in misli WoW-u kot tisti, ki

niso emocionalno osamljeni in ne igrajo z motivom prilagoditve. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva učinkovitega igranja in emocionalne osamljenosti na pretirano posvečenost časa in misli WoW-u znaša -0,248 pri statistični značilnosti 1,4%. To pomeni, da imajo emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom učinkovitega igranja manj možnosti, da se bo pri njih pojavila pretirana posvečenost časa in misli WoW-u kot tisti, ki niso emocionalno osamljeni in ne igrajo z motivom učinkovitega igranja. R^2 modela znaša 0,539, kar pomeni, da z neodvisnimi spremenljivkami pojasnimo 53,9% variabilnosti pretirane posvečenosti časa in misli igri WoW. Vrednost F-statistike znaša 6,668 pri statistični značilnosti, ki je manjša od 0,1%, kar pomeni, da se model statistično značilno prilega podatkom.

Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva eskapizma in emocionalne osamljenosti na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša -0,17 pri statistični značilnosti 8%. To pomeni, da imajo emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom eskapizma manjšo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso emocionalno osamljeni in ne igrajo z motivom eskapizma. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva tekmovalnosti in razpoznavnosti ter emocionalne osamljenosti na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša 0,272 pri statistični značilnosti 2,1%. To pomeni, da imajo emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom tekmovalnosti in razpoznavnosti večjo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso emocionalno osamljeni in ne igrajo z motivom tekmovalnosti in razpoznavnosti. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva učinkovitega igranja in emocionalne osamljenosti na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša -0,217 pri statistični značilnosti 6,7%. To pomeni, da imajo emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom učinkovitega igranja manjšo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso emocionalno osamljeni in ne igrajo z motivom učinkovitega igranja. R^2 modela znaša 0,33, kar pomeni, da z neodvisnimi spremenljivkami pojasnimo 33% variabilnosti obžalovanja posvečenega časa igri WoW. Vrednost F-statistike znaša 2,839 pri statistični značilnosti, ki je manjša od 0,1%, kar pomeni, da se model statistično značilno prilega podatkom.

Tabela 5.19: Analiza vpliva motivov, depresije in obeh vrst osamljenosti na problematično rabo igre WoW z vključitvijo interakcij motivov in socialne osamljenosti

| | Pretirana posvečenost časa WoW-u | | Obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u | |
|--|----------------------------------|------------------------|--|------------------------|
| | β | Statistična značilnost | β | Statistična značilnost |
| Neodvisne spremenljivke | | | | |
| motiv splošne socialnosti | 0,096 | 0,242 | 0,219 | 0,025 |
| motiv samotarskega igranja | 0,082 | 0,287 | 0,095 | 0,296 |
| motiv odnosa | -0,042 | 0,590 | 0,022 | 0,813 |
| motiv raziskovanja | 0,009 | 0,902 | 0,029 | 0,739 |
| motiv eskapizma | 0,188 | 0,010 | 0,004 | 0,964 |
| motiv prilagoditve | -0,127 | 0,096 | -0,164 | 0,066 |
| motiv igranja vlog | 0,119 | 0,097 | -0,066 | 0,435 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti | 0,206 | 0,015 | 0,094 | 0,342 |
| motiv učinkovitega igranja | -0,007 | 0,937 | -0,080 | 0,438 |
| članstvo v cehu | 0,036 | 0,576 | 0,005 | 0,951 |
| spol | 0,103 | 0,144 | 0,063 | 0,442 |
| participacija | 0,100 | 0,145 | 0,286 | 0,001 |
| pogostost igranja igre WoW | -0,166 | 0,020 | -0,092 | 0,271 |
| povprečna dolžina igranja igre WoW | 0,155 | 0,021 | -0,040 | 0,613 |
| depresija | 0,297 | 0,001 | 0,278 | 0,008 |
| socialna osamljenost | -0,015 | 0,843 | 0,062 | 0,494 |
| emocionalna osamljenost | 0,190 | 0,025 | 0,092 | 0,355 |
| motiv splošne socialnosti X socialna osamljenost | -0,008 | 0,929 | 0,237 | 0,018 |
| motiv samotarskega igranja X socialna osamljenost | 0,010 | 0,895 | 0,125 | 0,175 |
| motiv odnosa X socialna osamljenost | 0,030 | 0,716 | -0,098 | 0,311 |
| motiv raziskovanja X socialna osamljenost | -0,092 | 0,258 | -0,050 | 0,599 |
| motiv eskapizma X socialna osamljenost | 0,006 | 0,929 | -0,008 | 0,921 |
| motiv prilagoditve X socialna osamljenost | 0,098 | 0,209 | -0,019 | 0,840 |
| motiv igranja vlog X socialna osamljenost | -0,014 | 0,851 | -0,164 | 0,065 |
| motiv tekmovalnosti in razpoznavnosti X socialna osamljenost | -0,033 | 0,721 | 0,000 | 0,999 |
| motiv učinkovitega igranja X socialna osamljenost | 0,012 | 0,898 | 0,007 | 0,946 |

Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva splošne socialnosti in socialne osamljenosti na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša 0,237 pri statistični značilnosti 1,8%. To pomeni, da imajo socialno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom splošne socialnosti večjo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso socialno osamljeni in ne igrajo z motivom splošne socialnosti. Vrednost regresijskega koeficienta, ki se nanaša na vpliv interakcije motiva igranja vlog in socialne osamljenosti na obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u znaša -0,164 pri statistični značilnosti 6,5%. To pomeni, da imajo

socialno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom igranja vlog manjšo možnost, da se bo pri njih pojavilo obžalovanje količine časa, posvečenega WoW-u, kot tisti, ki niso socialno osamljeni in ne igrajo z motivom igranja vlog. R^2 znaša 0,278, z neodvisnimi spremenljivkami torej pojasnimo 27,8% variabilnosti obžalovanja časa, zapravljenega za igro WoW. F-statistika znaša 2,22 pri 0,2% statistični značilnosti, kar pomeni, da se model statistično značilno prilaga podatkom.

6 Ugotovitve in zaključek

Namen magistrskega dela je bil ugotavljanje zveze med motivi za igranje igre WoW, psihološkim zdravjem posameznika in problematično rabo igre WoW. Fokus je bil predvsem na ugotavljanju, kakšen vpliv ima psihološko zdravje v povezavi z motivi na problematično rabo igre. Izkazalo se je, da imata tako depresija kot obe dimenziji osamljenosti (predvsem emocionalna osamljenost) posamično in pa tudi v interakciji z nekaterimi motivi vpliv na problematično rabo igre WoW v dimenzijah pretiranega posvečanja časa in misli igri ter obžalovanju količine časa, posvečenega igranju igre.

Če si najprej pogledamo splošne ugotovitve, lahko vidimo, da motivi eskapizma, igranja vlog ter tekmovalnosti in razpoznavnosti vplivajo na pretirano posvečanje časa in misli WoW-u. To niti ni tako presenetljivo glede na to, da so se ti motivi v nekaterih predhodnih raziskavah že izkazali za problematične (na primer Yee 2007; Caplan in drugi 2009; Snodgrass in drugi 2013). Igralci, ki igrajo igro z motivi eskapizma, igranja vlog ter tekmovalnosti in razpoznavnosti se bodo bolj verjetno tako z mislimi kot igranjem igri WoW posvečali prekomerno, kot tisti, ki igre ne igrajo s temi motivi. Igralci, ki igrajo z eskapizmom v igri najdejo dobro sredstvo za umik iz težav realnega sveta, zaradi česar jim igra zavzame velik del dnevnih aktivnosti in misli. Tisti, ki igrajo z željo po igranju vlog, lahko v igri zadovoljijo vloge, ki jih v realnem življenju ne morejo, kar jim prinaša ugodje in zaradi tega postane igra velik del njihovega življenja. Igralci, ki igrajo z motivom tekmovalnosti in razpoznavnosti pa igri z namenom, da bi bili najboljši posvetijo preveč časa, prav tako pa jim razmišljanje o novih podvigih, taktikah in načrtih vzame veliko časa. Vsi ti igralci torej tako psihično kot fizično veliko časa preživijo z igro, kar ima lahko posledice na njihovo razpoloženje (npr. postanejo razdražljivi, če jim kdo prekine igralno seanso). Splošna socialnost je imela pozitiven vpliv na dimenzijo obžalovanja časa, posvečenega igri, kar pomeni, da bodo tisti, ki igrajo z motivom splošne socialnosti bolj verjetno obžalovali količino časa, ki jo zapravijo za igranje igre WoW kot tisti, ki s tem motivom ne igrajo. To je

morda zaradi tega, ker zaradi druženja z igralci v igri zapravijo več časa, kot so nameravali, saj je lažje regulirati čas igranja, če igraš sam. Prav tako se je izkazalo, da motiv prilagoditve negativno vpliva na obžalovanje časa posvečenega igri ter obenem nima statistično značilnega vpliva na pretirano posvečenost časa in misli za igro. Ta rezultat si morda lahko razlagamo tako, da so igralci, ki jih bolj zanima izgled lika po navadi priložnostni in tako iz igre potegnejo dobre stvari v normalni meri, zaradi česar tudi niso razdražljivi. Pričakovan rezultat pa je vpliv depresije na obe dimenziji problematične rabe igre, saj je veliko raziskovalcev, ki se je osredotočilo na vpliv posameznikovega psihološkega zdravja na problematično rabo interneta ali problematično rabo MMO iger ugotovilo, da je depresija eden izmed dejavnikov, ki vplivajo na ta problem (na primer Davis 2001; Ceyhan in Ceyhan 2008; Yee 2007; Caplan in drugi 2009). Pri osamljenosti pa se je pokazalo, da je le emocionalna osamljenost povezana s problematično rabo igre, pa še ta le z dimenzijo pretirane posvečenosti časa in misli za igro. Razlog za to je morda ta, da posamezniki z emocionalno osamljenostjo ne obžalujejo igranja igre, saj lahko v igri lajšajo svojo osamljenost. Odsotnost vpliva socialne osamljenosti pa morda pojasni to, da socialno osamljeni ljudje večjo vrednost pripisujejo stikom v realnem življenju kot v virtualnem svetu. Vidik socialne osamljenosti obsega tudi fizično bližino ljudi ter družino. Prav tako pa je na spletu težje razviti takšno zaupanje med osebami, da bi reševali osebne probleme in si nudili finančno pomoč.

Izkazalo se je, da je interakcija splošne socialnosti in depresije imela pozitiven vpliv na obžalovanje časa, ki ga igralec zapravi za igranje igre WoW. Depresiven posameznik v tem primeru vidi spletno komunikacijo kot lažji in bolj varen način komuniciranja, socializiranje mu prinese ugodje, zaradi česar igra prekomerno, na koncu pa igranje vseeno obžaluje, saj mu prekomerno igranje v življenju prinese nove težave (na primer zanemarjanje partnerja, družine, službe, šole, obveznosti). Nekatere težave so lahko zelo stresne, zaradi česar se je še težje boriti z depresijo (Young in Rodgers 1998).

Emocionalno osamljeni posamezniki, ki igrajo z motivom prilagoditve so bolj dovzetni za pretirano posvečenost časa in misli WoW-u. Takšen posameznik se verjetno s svojim likom poistoveti in se nanj tudi naveže, saj mu oblikovanje lika po svojih željah lajša njegovo emocionalno osamljenost (v življenju mu zapolni neko praznino), zaradi česar igra igra prekomerno in se v njegovem življenju zaradi tega pojavijo nove težave (na primer zanemarjanje drugih vidikov življenja). Interakcijo učinkovitega igranja in emocionalne osamljenosti, ter njeno negativno povezanost z obema dimenzijama problematične rabe igre si lahko razložimo tako, da ti posamezniki vseeno niso socialno osamljeni, kar pomeni, da imajo

okoli sebe verjetno prijatelje, družino, sorodnike, ki ob neprimerni količini igralnega časa nanj začnejo izvrševati pritisk, zaradi česar težje zapade v prekomerno igranje in tudi posledično ne obžaluje količine časa, ki ga je zapravil za igranje igre WoW. Poleg tega je verjetno, da s posameznikom, ki ni socialno osamljen igrajo igro še drugi ljudje iz njegovega socialnega kroga, Snodgrass in drugi (2013) pa so ugotovili, da večje število igralcev kot jih posameznik pozna v MMO igrah iz realnega življenja, manjša je možnost, da se bo pri njemu razvila problematična raba. Prav tako pa posameznik, ki igra učinkovito vidi, da je v nečem dober, zaradi česar ne obžaluje količine časa, ki ga je posvetil igri. Interakcija eskapizma in emocionalne osamljenosti pa je imela negativen vpliv na obžalovanje količine časa, ki ga posameznik zapravi za igro. Emocionalno osamljenemu posamezniku igra verjetno nudi umik v lepši svet, kjer lahko za nekaj časa pozabi na svoje tegobe, kar ima nanj terapevtski učinek, zaradi česar posameznik igranja ne obžaluje. Prav tako sem ugotovil, da emocionalno osamljen posameznik, ki igra z motivom tekmovalnosti in razpoznavnosti bolj verjetno obžaluje igranje igre WoW. To si lahko razložimo tako, da je za konkurenčnost in to, da si v igri dobro poznan treba vložiti veliko količino časa. Igralec morda za svojo emocionalno osamljenost krivi druge ljudi in s tekmovalnostjo ter tem, da je dobro poznan nadomešča svojo osamljenost. S takšnim igranjem pa glede na vložen čas v smislu svoje osamljenosti dobi bolj malo, saj četudi ga pozna veliko ljudi, so ti stiki le površinski in ne zadoščajo za lajšanje emocionalne osamljenosti. Igralec je na koncu še vedno osamljen, čas, ki ga je porabil za igranje pa bi lahko porabil za kaj bolj koristnega, kot je reševanje ostalih problemov ali navezovanje globljih stikov, poleg tega pa ima lahko zaradi prekomernega igranja še nove težave v življenju, zaradi česar obžaluje količino časa, ki ga je posvetil igri. Statistično značilen vpliv na obžalovanje časa, posvečenega igri WoW sta še imeli interakciji motiva splošne socialnosti in socialne osamljenosti ter motiva igranja vlog in socialne osamljenosti. Interakcija motiva splošne socialnosti in socialne osamljenosti je imela pozitiven vpliv na obžalovanje časa, posvečenega igri WoW, interakcija motiva igranja vlog in socialne osamljenosti pa negativen. Kot kaže socialno osamljen posameznik, ki igra z motivom splošne socialnosti obžaluje količino časa, posvečenega igri. Takšen posameznik verjetno zaradi svoje socialne osamljenosti težje regulira svoj igralni čas. Igra ima zanj tudi zelo priročen način povezovanja v skupine – manjše začasne skupine in cehe. Posameznik se zaradi druženja z ljudmi težko odpove igralnemu času, zaradi česar ima v svojem življenju probleme povezane s problematično rabo, zato čas, ki ga je posvetil igri obžaluje. To glede na razprave o problematični rabi MMO iger, ki motive razlagajo s kompenzacijskim argumentom ni presenetljivo. Socialno osamljenim igralcem, ki igrajo z motivom splošne

socialnosti, so ti odnosi neko nadomestilo za tiste v realnem življenju. Socialno osamljeni igralci, ki igrajo z motivom igranja vlog pa v igri lahko zadovoljijo vloge, ki jih v realnem življenju ne morejo, saj so v igri lahko na primer pogumni bojevniki, ki je premagal najhujše pošasti in s tem rešil svet, kar v realnem življenju ni mogoče (Wan in Chiou 2006). Nekdo, ki je socialno osamljen se lahko zaradi pomanjkanja socialnega kroga počuti kot zguba ali nezaželenega, v igri pa si lahko izmisli takšno zgodbo, kot mu je po godu, zaradi česar se v igri počuti dobro in njenega igranja ne obžaluje.

Ugotovil sem, da je kombinacija depresije in osamljenosti z motivi za igranje pri problematični rabi igre WoW ključnega pomena. Rezultati kažejo, da bi v nadaljnjem obravnavanju tako problematične rabe v igri WoW kot MMO iger bilo poleg vpliva samih motivov in psihološkega zdravja dobro upoštevati tudi njun hkratni vpliv na problematično rabo. Enak pristop bi morda bil dober tudi za problematično rabo interneta, pri čemer bi bilo potrebno uporabiti ali pa oblikovati kakšen drug merski inštrument za merjenje motivov za uporabo. Za konec velja še poudariti omejitve tega dela. Najprej bi omenil, da v tej magistrski nalogi ni bil uporabljen slučajni vzorec in kot takšen ni reprezentativen. Prav tako pa sem zaradi majhnosti vzorca v faktorski analizi namesto vseh motivov naenkrat le-te moral analizirati po posameznih treh komponentah. Še ena slabost, ki bi jo veljalo omeniti je ta, da sem za preučevanje odnosa problematične rabe igre, njenih motivov za igranje in psihološkega zdravja uporabil le kvantitativne metode. S kombiniranjem s kvalitativnimi metodami (na primer intervju, fokusna skupina) bi lahko namreč dobil bolj podroben vpogled v igralčeve motive in osebne lastnosti, prav tako pa bi lažje ugotovil, ali lahko pretirana prisotnost ali odsotnost določenega motiva vpliva na problematično rabo igre WoW. Še ena omejitev tega dela je obravnavanje le dveh vidikov psihološkega zdravja – depresije in osamljenosti. Nekateri bodo mogoče to, da sem analiziral le eno MMO igro videli kot slabost. Sam menim, da je to zaradi razlik med žanri in drugimi lastnosti MMO iger to prej prednost. WoW je danes zaradi svoje popularnosti namreč že kar sopomenka za igro MMO in nobena druga igra ji po velikosti igralске baze ni niti približno konkurenčna. Vseeno mislim, da je na področju tako drugih MMO iger kot igre WoW odprtih še veliko vprašanj, ki bi jih bilo potrebno razrešiti. Mislim, da bo pojem problematične rabe v igrah v prihodnosti z razvojem znanosti in širjenjem raziskav veliko bolj raziskan in vesel sem, da sem k odgovoru na to vprašanje tudi sam prispeval svoj delež.

7 Literatura

1ka. 2014. *Socološki vidiki igre WoW*. Dostopno prek: <https://www.1ka.si/admin/survey/index.php?anketa=48033&a=reporti> (31. december 2014)

Abramson, L. Y., G.I. Metalsky in L. B. Alloy. 1989. Hopelessness depression: a therapy-based subtype of depression. *Psychological Review* 96: 358–372.

Achterbosch, Leigh, Robyn Pierce in Gregory Simmons. 2008. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The Past, Present, and Future. *ACM Computers in Entertainment* 5 (4).

American Psychiatric Association. 2015. *Depression*. <http://www.psychiatry.org/depression> (20. maj 2015).

Arandelović, Dejan. 2013. *Socialni kapital v igri World of Warcraft*. Fakulteta za družbene vede. Diplomsko delo. Ljubljana :FDV

ArenaNet. 2015. Dostopno prek: <https://www.guildwars2.com/en-gb/the-game/> (11. marec 2015).

Badiani, Aldo. 2014. Is a »general« theory of addiction possible? A commentary on: multistep general theory of transition to addiction. *Psychopharmacology* 231: 3923–3927.

Bartle, Richard. 2015a. *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. Dostopno prek: <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm> (11. marec 2015).

--- 2015b. *Virtual Worlds: Why People Play*. Dostopno prek: <http://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf> (11. marec 2015).

Blizzard Entertainment. 2015a. *Games and Subscriptions*. Dostopno prek: <http://eu.battle.net/wow/en/shop/> (5. marec 2015).

--- 2015b. *Game Guide*. Dostopno prek: <http://eu.battle.net/wow/en/game/> (31. maj 2015).

--- 2015c. *Chapter II: How to play*. Dostopno prek: <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/how-to-play> (31. maj 2015).

Brown, R. I. F. 1993. *Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions*. V *Gambling behavior and problem gambling*, ur. W. R. Eadington in J. Cornelius. NV: University of Nevada Press.

Bullas, Jeff. 2015. *22 Social Media Facts and Statistics You Should Know in 2014*. Dostopno prek: <http://www.jeffbullas.com/2014/01/17/20-social-media-facts-and-statistics-you-should-know-in-2014/> (11. marec 2015).

Caplan, S. E. 2003. Preference for online social interaction: A theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research* 30 (6): 625–648.

--- 2005. A Social Skill Account of Problematic Internet Use. *Journal of Communication* 55 (4): 721–736.

Caplan, Scott, Dmitri Williams in Nick Yee. 2009. Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior* 25 (6): 1312–1319.

Ceyhan Aykut Aydoğan. 2011. University Students' Problematic Internet Use and Communication Skills according to the Internet Use Purposes. *Educational Sciences: Theory and Practice* 11 (1): 69–77.

--- in Esra Ceyhan. 2008. Loneliness, depression, and computer self-efficacy as predictors of problematic internet use. *Cyberpsychology & Behavior* 11(6):699–701.

Ceyhan, Esra. 2007. *University Students' Problematic Internet Use in terms of Reasons for Internet Use*. Mednarodna konferenca o izobraževanju in izobraževalni tehnologiji.

Childress, D. Marcus in Ray Braswell. 2006. Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning. *Distance Education* 27 (2): 187–196.

Chun, Koh Teng, Law Shao Yu, Lee Yuan, Leong Zhiming in Justin Lim. 2011. *An Investigation into the Positive and Negative Health Effects of Usage of Smartphones on Raffles Institution Year 1 Students*. Dostopno prek: <http://re2011group3.wikispaces.com/file/view/Full%20Analysis.docx/246003831/Full%20Analysis.docx> (30. maj 2015).

Cole, Helena in Mark D. Griffiths. 2007. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior* 10 (4): 575–583.

Cole, Sadie H. in Jill M. Hooley. 2013. Clinical and Personality Correlates of MMO Gaming: Anxiety and Absorption in Problematic Internet Use. *Social Computer Review* 31 (4): 424–436.

Davis R. A. 2001. A cognitive-behavior model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior* 17 (2):187–195.

De Jong Gierveld, Jenny in Theo Van Tilburg. 2006. A 6-Item Scale for Overall, Emotional, and Social Loneliness Confirmatory Tests on Survey Data. *Research on aging* 28 (5): 582–598.

Ducheneaut, Nicolas, Nicolas Yee, Eric Nickel in Robert J. Moore. 2006. *Alone together? Exploring the social dynamich of massively multiplayer online games*. Dostopno prek: [http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf) (5. marec 2015).

Griffits, M. D. 1995. Technological addictions. *Clinical Psychology Forum* 76: 14–19.

--- 2005. A »components« model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use* 10 (4): 191–197.

Hall, John. 2015. *Video game fan coughs up blood and drops dead in Shanghai internet café after playing World of Warcraft straight for 19 hours*. Dostopno prek: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2977817/Video-game-fan-coughs-blood-drops-dead-Shanghai-internet-caf-playing-World-Warcraft-straight-19-hours.html> (11. marec 2015).

Hancocks, Fay. 2008. *A study into current Design Structures of Modern-day Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Dostopno prek: http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/files/innovations/2008/Hancocks_Fay_452/fayHancocksProductandReport.pdf (13. marec 2015).

Huynh, Kim-Phong, Si-Wei Lim in Marko M. Skoric. 2013. Stepping out of the Magic Circle: Regulation of Play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 18 (3): 251–264.

Kardefelt-Winther, Daniel. 2014. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior* 38 : 68–74.

Kim Junghyun, Robert LaRose in Wei Peng. 2009. Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship between Internet Use and Psychological Well-Being. *CyberPsychology & Behavior* 12 (4): 451–455.

Kodelja, Bojan. 2015. Ne-Odvisen.si. *Nedelo*. 2. november Dostopno prek: <http://www.ris.org/uploadi/editor/1323773576ne-odvisen-02november.pdf> (6. maj 2015).

Kroenke K, R.L. Spitzer in J.B. Williams. 2001. The PHQ-9: Validity of a brief depression severity measure. *J Gen Intern Med* 16 (9): 606-613.

Lucas Arts. 2015. Dostopno prek: <http://www.swtor.com/info/overview> (11. marec 2015).

Morahan-Martin, J. in P. Schumacher. 2000. Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behaviour* 16 (1):13–29.

Morahan-Martin, Janet. 2005. Internet Abuse: Addiction? Disorder? Symptom? Alternative Explanations? *Social Science Computer Review* 23 (1).

Mortensen, Torill Elvira. 2006. WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video. *Games and Culture* 1 (4): 397–413.

National Institute of Mental Health. 2015. *Depression*. Dostopno prek: http://www.nimh.nih.gov/health/publications/depression/depression-booklet_34625.pdf (20. maj 2015).

O' Brien, Charles. 2011. Addiction and dependence in DSM-V. *Addiction* 106 (5): 866–867.

Omedicine. 2015. *Odtegnitveni sindrom – Sindrom*. Dostopno prek: <http://omedicine.info/sl/abstinence-syndrome.html> (30. maj 2015).

Oražem Grm, Barbara. 2015. *Zasvojenost z zdravili: zlorabljena pomoč na recept*. Dostopno prek: <http://www.zdravje.si/zasvojenost-z-zdravili> (6.maj 2015).

Peplau, Leticia Anne in Daniel Perlman. 1982. *Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy*. New York : Wiley

Repa, Jasna. 2010. *Zasvojenost z internetom*. Ljubljana : Salve.

Rozman, Sanja. 2015. *Nekemične odvisnosti: Odvisnost od odnosov in odvisnost od hrane*. Dostopno prek: <http://www.mf.uni-lj.si/dokumenti/6693ccd23f003e44ffa3dbc54cac83f2.pdf> (6. maj 2015).

Sarwar, Muhammad in Tariq Rahim Soomro. 2013. Impact of Smartphone's on Society. *European Journal of Scientific Research* 98 (2): 216–226.

Shapira, Nathan A., Mary C. Lessig, Toby D. Goldsmith, Steven T. Szabo, Martin Lazoritz, Mark S. Gold in Dan J. Stein. 2003. Problematic Internet Use: Proposed Classification and Diagnostic Criteria. *Depression and Anxiety* 17: 207–216.

Snodgrass, Jeffrey G., H. J. François Dengah II, Michael G. Lacy, Jesse Fagan 2013. A formal anthropological view of motivation models of problematic MMO play: Achievement, social, and immersion factors in the context of culture. *Transcultural Psychiatry* 50 (2): 235–262.

Snodgrass, Jeffrey G., H. J. François Dengah II, Michael G. Lacy, Jesse Fagan, David Most, Michael Blank, Lahoma Howard, Chad R. Kershner, Gregory Krambeer, Alissa Leavitt-Reynolds, Adam Reynolds, Jessica Vyvial-Larson, Josh Whaley, Benjamin Wintersteen. 2012. Restorative Magical Adventure or Warcrack? Motivated MMO play and the Pleasures and Perils of Online Experience. *Games and Culture* 7 (1): 3–28.

Superdata. 2015. *MMO market report 2015. A detailed analysis of worldwide MMO market, including title-level analysis*. Dostopno prek: <http://www.superdataresearch.com/market-data/mmo-market/> (5. marec 2015).

Tassi, Paul. 2014. *World of Warcraft' Still A \$1B Powerhouse Even As Subscription MMOs Decline*. Dostopno prek: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/07/19/world-of-warcraft-still-a-1b-powerhouse-even-as-subscription-mmos-decline/> (12. oktober 2014).

Tellgen, A. in G. Atkinson. 1974. Openness to absorbing and self-altering experiences («absorption»), a trait related to hypnotic susceptibility. *Journal of Abnormal Psychology* 83: 263–277.

The National Alliance of Advocates for Buprenorphine Treatment. 2015. *Physical Dependence and Addiction: An Important Distinction*. Dostopno prek: http://www.naabt.org/addiction_physical-dependence.cfm (6. maj 2015).

Tokunaga, Robert S. 2014. A Unique Problem or the Manifestation of a Preexisting Disorder? The Mediating Role of Problematic Internet Use in the Relationships Between Psychosocial Problems and Functional Impairment. *Communication Research* 41 (4): 531–560.

Wan, Chin-Sheng in Wen-Bin Chiou. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior* 9 (6): 762–766.

World Health Organisation. 2015. *Depression*. Dostopno prek: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs369/en/> (31. maj 2015).

Yee, Nick. 2006. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperativs and Virtual Environments* 15: 309–329.

--- 2007. Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9: 772–775.

--- 2014. *Motivations of Play in MMORPGs Results from a Factor Analytic Approach*. Dostopno prek: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf> (5. marec 2015).

Young, Kimberly S. 1998. Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior* 1 (3): 237–244.

--- Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist* 48 (4): 402 – 415.

--- 2015. *IAT (Internet addiction test)*. Dostopno prek: www.netaddiction.com/ (9. marec 2015).

--- in Robert C. Rodgers. 1998. The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior* 1 (1): 25–28.

Priloga: Vprašalnik

Q1 - Lets start with some general questions about World of Warcraft (WoW).

Q2 - When was the last time that you have played WoW?

- Today
- Yesterday
- A week ago
- A month ago
- More than a month ago
- Half a year ago
- More than half a year ago

Q3 - How often do you play WoW?

- Everyday
- Few times a week
- Few times a month
- Few times a year

Q4 - On average, how long are you WoW gaming sessions?

- 1 hour or less
- 1 - 3 hours
- 3 - 5 hours
- 6 hours
- More than 6 hours

Q5 - How many people that you know in real-life (face to face) do you regularly play with?

Q6 - Are you a member of a guild in WoW?

- Yes
- No
- No, but i used to be

IF (1) Q6 = [1]

Q7 - How often do you participate in guild-related activities (such as raiding or PVP) ?

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

IF (2) Q6 = [3]

Q8 - How often did you participate in guild-related activities (such as raiding or PVP) ?

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

IF (3) Q6 = [1]

Q9 - How often do you get involved in conversations with your guild mates?

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

IF (4) Q6 = [3]

Q10 - How often did you get involved in conversations with your guild mates?

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

Q11 - This section is about different aspects of WoW. Please mark how important are the following aspects of the game for you.

Q12 - Please mark on a scale from 1 (not important at all) to 7 (extremely important), how important are different aspects of the game for you.

| | 1-not important at all | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7- extremely important |
|---|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| Chatting with other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Competing with other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Leveling up your character as fast as possible. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Using the character builder or a template to plan out your character's advancement at an early level. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Talking to your online friends about your personal issues. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Enjoying working with others in a group. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Exploring every map or zone in the world. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Role playing your character. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Making up stories and histories for your characters? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Escaping from real world. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q13 - What about the following aspects of the game? How important are they for you?

| | 1-not important at all | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7- extremely important |
|--|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| Playing to relax from the day's work. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Your character's armor/outfit matching in color and style. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Acquiring rare items that most players will never have. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Having meaningful conversations with other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Having your online friends offering you support when you have a real life problem. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Avoiding thinking about some of your real-life problems or worries. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Your character being as optimized as possible for their profession /role. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Playing as a part of a group. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Becoming powerful. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q14 - What about the following aspects of the game? How important are they for you?

| | 1-not important at all | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7- extremely important |
|---|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| Dominating/killing other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Accumulating resources or items. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Knowing as much about the game mechanics and rules as possible. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Helping other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Collecting distinctive objects or clothing that have no functional value in the game. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Customizing your character during character creation. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Getting to know other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Exploring the world just for the sake of exploring it. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| How important is it to you that your character can solo well? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Your character looking different from other characters. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q26 - What about the following aspects of the game? How important are they for you?

| | 1-not important at all | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7- extremely important |
|--|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| Being well-known in the game. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Being part of a serious, raid/loot-oriented guild. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Interest in precise numbers and percentages underlying the game mechanics. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Irritating or provoking other players on purpose. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Being a part of a friendly, casual guild. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Having a self-sufficient character. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Doing things that annoy other players. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Finding quests NPCs or locations that most people do not know about. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Trying out new roles and personalities with your characters. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Being immersed in a fantasy world. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q27 - The tables in this section are about your experience with the game. Please mark how often do the following things happen to you when you are playing WoW.

Q28 - Please mark how often do the following things happen to you.

| | 1-never | 2-rarely | 3-occasionally | 4-frequently | 5-often | 6-very often |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Neglecting household chores to spend more time on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Forming new relationships with fellow WoW users? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Others in your life complaining to you about the amount of time you spend on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Your grades or school work or productivity or job suffering because of the amount of time you spend on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Regretting the amount of time you spend on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Becoming defensive or secretive when anyone asks you about WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Blocking out disturbing thoughts about your life with positive thoughts related to WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Finding yourself anticipating when you will go on WoW again? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q29 - And how often do these things happen to you ?

| | 1-never | 2-rarely | 3-occasionally | 4-frequently | 5-often | 6-very often |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Fearing that life without WoW would be boring, empty, and joyless? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| You snap, yell, or act annoyed if someone bothers you while you are playing WoW. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Losing sleep due to late-night WoW playing? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feeling preoccupied with WoW when offline, or fantasize about being on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Finding yourself saying "just a few more minutes" when on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Trying to cut down the amount of time you spend on WoW and fail? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Trying to hide how long you are on WoW? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Choosing to spend more time on WoW over going out with others? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feeling depressed, moody, or nervous when you are not playing WoW, which goes away once you are back online? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q30 - This section is about you and your well-being.

Q31 - Please indicate for each of the statements, the extent to which they apply to your situation, the way you feel now.

| | No | More or less | Yes |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| There are many people I can trust completely. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| There are enough people I feel close to. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| I often feel rejected. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| There are plenty of people I can rely on when I have problems. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| I experience a general sense of emptiness. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| I miss having people around. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q32 - Over the last 2 weeks, how often have you been bothered by any of the following problems?

| | 1 Not at all | 2 Several days | 3 More than half the days | 4 Nearly every day |
|---|-----------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|
| Little interest or pleasure in doing things. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feeling down, depressed, or hopeless. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Trouble falling or staying asleep, or sleeping too much. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feeling tired or having little energy. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Poor appetite or overeating. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feeling bad about yourself - or that you are a failure or have let yourself or your family down. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Trouble concentrating on things, such as reading the newspaper or watching television. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Moving or speaking so slowly that other people could have noticed. Or the opposite - being so fidgety or restless that you have been moving around a lot more than usual. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Thoughts that you would be better off dead, or hurting yourself. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Q33 - This is the last part. Please answer some basic socio-demographic questions.

Q34 - Gender

- Male
- Female

Q35 - Year of birth

XMRSTS - What is your marital status?

- Single (never married)
- In a romantic relationship (but not married)
- Married
- Widowed
- Divorced

Q36 - What is your employment status?

- Student, in school, in vocational training
- Employed
- Self-employed
- Helping family member in a family business or a farm
- Unemployed
- Retired
- In military or civil service
- Homemaker
- On maternity leave
- On parental leave or childcare leave
- ill or disabled for a long time or permanently
- Other:

Q37 - About how many years of education (in total from starting primary/elementary school right up until now) have you completed? Please write in the box below.