

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Luka Kavčič

**Socialno kognitivni vidiki motivov igranja »online«
računalniških iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Luka Kavčič

Mentor: doc. dr. Gregor Petrič

**Socialno kognitivni vidiki motivov igranja »online«
računalniških iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

Socialno kognitivni vidiki motivov igranja »online« računalniških iger

V zadnjem desetletju smo bili priča velikemu razvoju na področju online računalniških iger, ki postajajo vedno bolj prisotna oblika zabave. Zato sem se lotil obravnave človeških motivov, ki vodijo posameznike k rabi tega relativno novega medija. V nalogi sem skušal na podlagi socialno kognitivne teorije ugotoviti kakšni so motivi za igranje takih iger in pojasniti rabo igranja online iger. Raziskovalni okvir je zajemal pojme kot so samoučinkovitost, pričakovani rezultati, pomanjkanje samoregulacije in navada. Anketiranci, ki sem jih pridobil s pomočjo spletnih forumov so bili naprošeni k izpolnitvi spletnega vprašalnika. Odgovore, ki sem jih prejel od anketirancev sem obdelal s faktorsko analizo, testom zanesljivosti, Pearsonovim koeficientom ter regresijsko analizo. Dobljene rezultate sem smiselno interpretiral in predstavil. Na podlagi analiz sem hipoteze, ki sem jih v začetku postavil, tudi preveril. V zaključku naloge sem povzel ugotovitve in skušal kritično ovrednotiti samo raziskovalno nalogo.

Ključne besede: Socialno kognitivna teorija, samoučinkovitost, samoregulacija, pričakovani rezultati, online igre

Social cognitive perspectives on motives for playing online computer games

In the past decade we have witnessed a major development in the area of online computer games which are becoming a more and more frequent form of entertainment. That is the reason why I decided to research the motives for usage of this relatively new medium. On the basis of social cognitive theory I have tried to explain some motives for the use of online computer games. Research model includes concepts such as self-efficacy, expected outcomes, deficient self-regulation and habit. Respondents from online computer games forums were asked to complete an online questionnaire. Research model was tested with factor analysis, reliability test, Pearson coefficient and linear regression. The results from analysis were interpreted and fully presented. The hypotheses that were stated in the beginning have been confirmed or denied. In the conclusion I recapped the findings and tried to critically evaluate the research itself.

Keywords: Social-cognitive theory, self-efficacy, self-regulation, expected outcomes, online computer games

1 Uvod.....	5
2 Teoretsko izhodišče.....	6
Online igre (MMORPG).....	6
Samoučinkovitost.....	7
Pričakovani rezultati	8
Denarne spodbude.....	8
Statusne spodbude.....	8
Družabne spodbude.....	9
Novosti.....	9
Aktivnost.....	9
Samoreaktivne spodbude	9
Navada in pomanjkanje samoregulacije	10
3 Raziskovalni okvir.....	11
3.1 Argumentacija hipotez.....	11
3.2 Definicije obravnavanih pojmov	12
Samoučinkovitost.....	12
Pričakovani rezultati	12
Navada	13
Pomanjkanje samoregulacije	13
4 Indikatorji.....	13
5 Vzorec in zbiranje podatkov	14
5.1 Enota analize.....	14
5.2 Vzorec in zbiranje podatkov.....	14
6 Rezultati	15
6.1 Preverjanje zanesljivosti in izračun	15
6.2 Korelacije med sestavljenimi spremenljivkami.....	20
7 Preverjanje hipotez.....	22
8 Ugotovitve.....	24
9 Zaključek.....	28
10 Literatura	29
11 Priloge	30
Priloga A: Sklop vprašanj, ki so bila relevantna za raziskavo.....	31
Priloga B: Regresijski koeficienti.....	35

1 Uvod

V širšem smislu je namen naloge predstaviti področje online računalniških iger (MMORPG), ki kot relativno nov medij na različne načine motivirajo ljudi k njihovi uporabi. Pri človeškem vedenju na področju medijev gre za splet kognitivnih, vedenjskih in osebnih dejavnikov, ki naj bi pojasnjevali posameznikovo izbiro določenega medija (Chen in drugi 2007). Razmah IKT je prinesel nove načine zadovoljevanja človekovih potreb. Združitev interneta in računalniških iger je ustvarila nov medij online računalniških iger, ki so v zadnjih desetih letih v velikem porastu (Van Geel 2010). Raziskava je sicer v svoji skromnosti relevantna predvsem v smislu potrjevanja rezultatov in ugotovitev že opravljenih raziskav iz področja rabe medijev na podlagi socialno kognitivne teorije. Tako bom z pomočjo prebrane literature in s pomočjo preteklih raziskav skušal poiskati motive, ki ljudi vodijo k uporabi takšnega medija. Kot teoretično podlago bom uporabil Socialno kognitivno teorijo, ki jo je razvil Albert Bandura v začetku 80-ih let 20. stoletja (Podošovnik 2009). Na področju igralnih motivov online iger je bilo do sedaj narejenih že kar nekaj raziskav, vendar so se večinoma opirali na t. i. teorijo Uses&Gratifications (Rabe in zadovoljitve) (Eastin in Larose 2003). Na podlagi dognanj Larosa in Eastina bom uporabil socialno kognitivno teorijo, saj po njunem mnenju celoviteje pojasnjuje igralne motive igralcev online iger (Eastin in Larose 2003). Prej omenjena avtorja sta že uspešno aplicirala to teorijo na računalniške igre. Na podlagi literature bom postavil hipoteze, ki jih bom v nadaljevanju preverjal. Tako bom v nalogi uporabil že obstoječ merski instrument, ki ga bom za potrebe svoje raziskave v določeni meri preuredil. Kot vzorec bom vzel uporabnike spletnih forumov, ki so igralci online iger in jih anketiral s pomočjo spletne ankete. Odgovore bom analiziral s pomočjo različnih metod, kot so: faktorska analiza, preverjanje zanesljivosti instrumenta, korelacije med spremenljivkami. Na koncu bom preveril veljavnost modela in potrdil oziroma ovrgel hipoteze z linearno regresijo.

2 Teoretsko izhodišče

Online igre (MMORPG)

Naj na začetku predstavim zgodovino in pojem MMORPG iger. Ta vrsta iger se je razvila iz več-igralskih temnic (MUD – multi user dungeon). To so bile računalniške igre, ki so temeljile na tekstovnih klepetalnicah in igrah, katerih glavni namen je igranje vlog (role-playing). V tem virtualnem svetu so igralci lahko brali opise virtualnega okolja, predmetov, likov, dogodkov in drugih stvari, ki so zapolnjevali ta virtualni svet. Interakcija z drugimi igralci in svetom je potekala s tekstovnimi ukazi. Večina t. i. več-igralskih temnic vsebuje mitska bitja, igralci pa morajo opravljati naloge in pustolovščine, da lahko nadgrajujejo in razvijajo svoj virtualni lik.

Z napredkom računalniške tehnologije se je pojavila nova oblika več-igralskih iger, to je MMOG (massively multiplayer online games) oziroma masivno več-igralske internetne igre.

To so večinoma igre z razvito grafično podobo, ki omogočajo igralcem, da se z virtualnimi liki, ki so jih sami ustvarili, sporazumevajo z vsebino, ki je ponujena s strani razvijalcev igre, prav tako pa tudi z drugimi posamezniki, ki so ustvarili svoj lik. Ti virtualni svetovi so vedno na voljo igralcem, saj lahko do njih vedno dostopajo, ker nikoli ne ugasnejo. Vsebina igralcem omogoča določeno mero svobode, ki je vpeta v zgodbo, ki jo posamezna igra ponuja. Igralci se lahko bojujejo z nasprotniki, trgujejo z dobrinami ali pa se družijo z ostalimi soigralci (Childress in Braswell 2006).

V praksi je največkrat uporabljen pojem MMORPG (massively multiplayer online role-playing games), ki označuje več-igralske igre prek interneta. Poudarek je na razvoju virtualnega lika preko različnih nalog, ki jih posameznik opravlja, in interakciji z ostalimi igralci. Pomemben je torej tudi vidik socializiranja posameznikov znotraj igre. Ker se bom v nalogi ukvarjal samo s to zvrstjo iger, torej MMORPG, bom dosledno uporabljal ta pojem, ki pa ga bom zaradi večje enostavnosti spremenil v online igre.

Samoučinkovitost

Pri samoučinkovitosti gre za to, da samoocena posameznikovih sposobnosti ni povsem odvisna od posameznikovih sposobnosti, ampak bolj od ocene, kaj posameznik zmore z različnimi sposobnostmi, ki jih poseduje (Bandura 2001). Ločiti moramo med komponentami sposobnosti (raziskovanje navideznega sveta, pobijanje nasprotnikov) in vedenjem, ki ga posameznik lahko doseže (igranje vloge v navideznem svetu).

Prepričanja v lastno učinkovitost se ne nanašajo na sposobnosti, ki jih posameznik ima, ampak na to, kaj posameznik meni, da lahko z njimi naredi. Tako bo posameznik v tisto področje delovanja, kjer se čuti uspešnega in učinkovitega, vložil več napora in truda kot v tistega, pri katerem o svoji učinkovitosti ni prepričan (Bouffard-Bouchard v Radovan 2001, 108).

Po ugotovitvah nekaterih avtorjev se igralci iger, ki doživljajo konstantne neuspehe v igri, ne vračajo oziroma prej prenehajo z igranjem igre. Igralčev odnos do igre je torej pozitivno povezan z dojemanjem težavnosti igre (Larose in drugi 2009).

Postavimo sedaj ta koncept samoučinkovitosti v konkreten prostor online iger. Igralčevo samoučinkovitost lahko razumemo na dva načina. Pri prvem gre za bolj tehnični vidik igre, torej ali je igralni vmesnik težaven za uporabo, ali so nadzorne možnosti igre primerne za uporabnika. Na drugi strani pa je igralčeva zaznana zmožnost, da doseže določene naloge znotraj igre. Npr. Ali je pretežko dokončati zadano nalogo? Ali so pošasti v igri premočne za uporabnika. Vsekakor je pri obeh primer pri igralcu, ki ima majhno samoučinkovitost verjetnost, da bo nadaljeval z igranjem manjša, kot pa pri igralcu, ki se počuti sposobnega za obvladovanje igre (Larose in drugi 2009).

Pričakovanja o izidih so povezana s samoučinkovitostjo zato, ker ta (delno) determinira pričakovane izide (npr. igralec, ki je prepričan v lastno sposobnost bojevanja pričakuje, da bo zmagal v borbi z nasprotnikom). Bandura nadaljuje in pravi, da so izidi, ki jih pričakujemo, v veliki meri rezultat tega, kar verjamemo, da lahko storimo. To nas seveda ne sme zavesti na misel, da so pričakovanja o izidih in samoučinkovitost vedno konsistentni. Posameznik lahko pričakuje (zaradi situacijskih dejavnikov) negativne posledice svojega vedenja kljub visoki

samoučinkovitosti. Samoučinkovitost je tudi ključni motiv posameznikove odločitve, da se bo z določenim problemom sploh spoprijel, koliko napora bo vložil v svoje prizadevanje in kako dolgo bo pri tem vztrajal (Radovan 2001).

Pričakovani rezultati

Pričakovan rezultat je definiran kot posameznikova ocena, da bo določeno vedenje imelo za posledice določene rezultate (Čot 2004). Posameznikovo vedenje motivirajo in usmerjajo pričakovani rezultati. Izide lahko klasificiramo na podlagi različnih vrst spodbud. Po socialno kognitivni teoriji obstaja šest različnih kategorij vedenjskih spodbud, ki so nastale na podlagi opazovanja vedenja na različnih področjih človeškega vedenja (Bandura 1986).

Denarne spodbude

Govorimo o želji po pridobitvi finančnega in materialnega bogastva, ki nam služi kot menjalno sredstvo. V svetu MMORPG iger gre za nabiranje oziroma pridobitev različnih dobrin, ki si jih igralec lahko prisluži na podlagi različnih dosežkov. Igralec je lahko za uspešno igranje nagrajen z denarnimi nagradami ali pa z materialnimi dobrinami.

Statusne spodbude

Naslednje so statusne spodbude, pri katerih gre za željo posameznika, da bi se v določenem okolju povzpел čim višje na družbeni lestvici. Višji kot je status posameznika večje so koristi, ki jih lahko posameznik na takem položaju uživa. Statusne spodbude bolje motivirajo ljudi kot pa samo družbeno odobravanje določenih vedenjskih vzorcev posameznika. Dejstvo je, da borbo za visok status intenzivira omejeno število mest na visoki poziciji, različne koristi, ki jih to mesto prinaša, ter število posameznikov, ki se za to mesto potegujejo. Statusna hierarhija temelji na veččinah, ki jih posameznik obvlada v aktivnosti, ki jo določena skupina vrednoti kot pomembno. V agresivnih družbah, kjer je status povezan z borilnimi sposobnostmi, se posamezniki bojujejo proti izzivalcem v svoji skupini in izzivalcem iz drugih skupin (Bandura 1986). Takšen način tekmovanja za višji status lahko opazimo v večini online iger, ki jih v svoji nalogi obravnavam.

Družabne spodbude

Pri družabnih spodbudah gre za interakcijo oziroma komunikacijo med posamezniki z namenom, da se doseže nek cilj. Delovanje znotraj skupine prinaša igralcu koristi. Če to prevedemo v svet iger, lahko govorimo o sodelovanju različnih igralcev znotraj igre z namenom, da dosežejo nek skupen cilj (Larose in drugi 2009; Larose in drugi 2001). To je lahko borba s kakšno zahtevnejšo pošastjo ali pa obramba pred nasprotnimi igralci. Vsekakor pa lahko interakcija med igralci privede do novih prijateljstev.

Novosti

Ena izmed spodbud, ki vodijo človeško vedenje, so tudi *novosti*. Posameznika pritegnejo stvari, ki jih do tedaj še ni videl, gre za nekakšno željo po raziskovanju novih področij ali neraziskanega sveta, če se postavimo v svet internetnih iger. Ljudje si želimo novih doživetij, izkustev in doživljajev. Dogodki, ki se ponavljajo in ne predstavljajo nekaj novega, izgubljajo na zanimivosti (Bandura 1986).

Aktivnost

Govorimo o tem, da si posameznik želi zabavnega preživljanja časa, hoče se ukvarjati s stvarmi, ki so mu v užitek in veselje. Online igre s svojimi različnimi vsebinskimi elementi igralcu nudijo to, kar si želi od prijetnih aktivnosti. Nagnjenost k ukvarjanju z stvarmi, ki so posamezniku v zabavo, je človeku prirojena. Ljudje se hočemo čim več časa ukvarjati z delom, ki nas razveseljuje, in čim bolj zmanjšati količino dela, ki nas dolgočasi in nam ni v veselje (Bandura 1986).

Samoreaktivne spodbude

Nazadnje imamo še samoreaktivne spodbude, s katerimi posameznik sprošča disfориčno razpoloženje (sproščanje občutkov nemoči, krivde, tesnobe, depresivnosti). Take spodbude nas vodijo k dejavnostim, ki naj bi posamezniku spremenile počutje. Vzemimo za primer igralca, ki se nagradi s seanso priljubljene igre za uspešno opravljen izpit v šoli.

Navada in pomanjkanje samoregulacije

Samoregulacija je v socialno kognitivni teoriji mehanizem, ki določa človekovo vedenje. Po tej teoriji je samoregulacija razdeljena na tri dele: samoopazovanje, ocenjevalni proces in samodirektivni proces. Samoregulacijski mehanizem opisuje, kako posamezniki neprestano opazujejo svoje vedenje in ga ocenjujejo glede na svoje osebne in družabne standarde (Eastin in Larose 2003). Odvisno od skladnosti rezultata z osebnimi standardi se posameznik samo-sankcionira (samodirektivni proces). Sposobnost samosankcioniranja osmišlja moralno delovanje. Samoevalvacija (ocenjevalni proces) omogoča motivacijsko in kognitivno regulacijo moralnosti ravnanja (Podošovnik 2009). Posameznik, v našem primeru igralec online iger, bi lahko ocenil, da je igranje iger vplivalo na njegovo študijsko dejavnost do te mere, da krši njegove osebne norme glede študijske uspešnosti. Študent bi se samo-sankcioniral z omejitvijo časa, ki ga nameni igranju iger.

Samoregulacija naj bi v normalnih okoliščinah zmanjševala uporabo medijev, kar je pokazala tudi eksperimentalna študija (Robinson v Eastin in Larose 2003, 9). Zavedati pa se moramo, da samoregulativni mehanizem pri nekaterih posameznikih ne opravlja svoje naloge. V takem primeru, ko samoregulacija zataji, lahko govorimo o možnosti povečanja uporabe medijev. Ko imamo opravka z takimi situacijami, govorimo o »navadi« in »pomanjkanju samoregulacije« (Eastin in Larose 2003).

Pojma kot sta navada in pomanjkanje samoregulacije na prvi pogled opisujeta isti pojav. Vendar podrobnejši pogled v literaturo razkrije, da med pojmom obstaja razlika (Eastin in Larose 2003). Kot sem že povedal, je samoregulacija po socialno kognitivni teoriji sestavljena iz treh delov oziroma stopenj. Pri pojmu navada gre za napako v delovanju prve stopnje samoregulativnega mehanizma, t. j. samoopazovanja. Gre torej za to, da se posameznik odzove na dražljaje iz okolja, ne da bi se pri tem vključili analitični procesi mišljenja. Pri pomanjkanju samoregulacije pa gre za »napako« v samoopazovanju in samodirektivnih procesih. V takem primeru gre za zavestno zatajitev samokontrole, ko se posameznik trudi, da bi svoja dejanja sodil na podlagi osebnih standardov in sprejel primerne ukrepe. Vedenje, ki je zaznamovano z navadami, je torej inherentno, avtomatsko in neopazovano, medtem ko se posamezniki z pomanjkanjem samoregulacije na boleč način zavedajo svojega početja. Posameznik, ki vstopi v svet online iger z namenom, da bo npr. doživel užitek in zabavo, lahko s časom to svoje početje popolnoma avtomatizira ne da bi se zavedal svoje navade. Na

drugi strani pa lahko igralec ve, da preživi preveč časa v virtualnem svetu, vendar ne zmore primerno ukrepati in zmanjšati svojega igralnega časa.

V zaključku tega teoretskega izhodišča lahko torej povzamem vse dejavnike, ki naj bi pojasnjevali človeško vedenje, v primeru te naloge igranje online (MMORPG) iger. Posameznik svoje vedenje usmerja na podlagi ocene o samoučinkovitosti in pričakovanih rezultatih oziroma različnih spodbud. Nenazadnje pa nam vedenje pojasnjuje tudi samoregulativni mehanizem, ki lahko opravlja svojo funkcijo ali pa tudi ne.

3 Raziskovalni okvir

3.1 Argumentacija hipotez

V nadaljevanju bom predstavil hipoteze, ki sem jih oblikoval na podlagi prebrane literature, kasneje pa jih bom tudi preveril z različnimi statističnimi metodami.

H1: Večja kot je posameznikova samoučinkovitost, večja je pogostost rabe online (MMORPG) iger.

Tako bo posameznik v tisto področje delovanja, kjer se čuti uspešnega in učinkovitega, vložil več napora in truda kot v tistega, pri katerem o svoji učinkovitosti ni prepričan (Bouffard-Bouchard v Radovan 2001, 108). Moč, s katero posameznik verjame v lastno učinkovitost, v veliki meri vpliva na to, ali se bo sploh spoprijel z določeno situacijo (Bandura v Čot 2004, 176).

H2: Večji kot so pričakovani rezultati (*H2a*: denarne sp., *H2b*: statusne sp., *H2c*: družabne sp., *H2d*: novosti, *H2e*: aktivnost in *H2f*: samoreaktivne sp.), večja je pogostost rabe online (MMORPG) iger.

Višja kot so predvidevanja, da bo neko vedenje prineslo določene rezultate, večja je verjetnost, da bo posameznik motiviran, da opravi določeno nalogo (Čot 2004). Bandura še pravi, da rezultati raziskav na splošno kažejo na to, da posameznikovo motivacijo za soočanje z neko nalogo lahko napovemo na podlagi pričakovanih rezultatov (Bandura 1997).

H3: Večja kot je posameznikova navada igranja iger, večja je pogostost rabe online (MMORPG) iger.

Pri »navadi« gre za »napako« v delovanju prve stopnje, t. j. samoopazovanja. Gre torej za to, da se posameznik odzove na dražljaje iz okolja, ne da bi se pri tem vključili analitični procesi mišljenja. Če posameznik o svojem ravnanju ne razmišlja aktivno, potem tudi ni priložnosti, da bi ga omejil.

H4: Večje kot je pomanjkanje samoregulacije, večja je pogostost rabe online (MMORPG) iger.

Samoregulacija naj bi v normalnih okoliščinah zmanjševala uporabo medijev, ker pa samoregulativni mehanizem pri nekaterih posameznikih ne opravlja svoje naloge, lahko v takem primeru govorimo o možnosti povečanja uporabe medijev (Robinson v Eastin in Larose 2003, 9).

3.2 Definicije obravnavanih pojmov

Samoučinkovitost

Prepričanja, ki jih posamezniki uporabljajo za izvrševanje kontrole nad svojim okoljem, vključujejo prepričanja o lastni učinkovitosti. To so prepričanja o posameznikovi zmožnosti organizacije in izvedbe dejanj, potrebnih za obvladovanje pričakovanih situacij (Bandura 1997).

Pričakovani rezultati

Definirani so kot posameznikova ocena, da bo določeno vedenje imelo za posledice določene rezultate (Čot 2004). Pričakovani rezultati so po Banduri klasificirani glede na šest vrst spodbud:

Denarne spodbude – izražajo posameznikovo željo po pridobitvi čim večjega denarnega bogastva in drugih materialnih dobrin.

Statusne spodbude – temeljijo na želji posameznika, da si z svojim znanjem in veščinami pridobi visok družbeni status znotraj nekega sistema.

Družabne spodbude – gre za spodbude, kjer posameznik pričakuje medsebojno sodelovanje večih posameznikov hkrati. Takšno sodelovanje mu prinaša različne koristi, od reševanja problemov do spoznavanja drugih oseb.

Novosti – so spodbuda, pri kateri si posameznik želi novih doživetij, stvari ali dogodkov, ki jih do sedaj še ni izkusil.

Aktivnost – posameznika vodi v zabavno preživljanje časa oziroma ukvarjanje s stvarmi, ki so posamezniku v užitek in zabavo.

Samoreaktivne spodbude – posameznik sprošča disforično razpoloženje (sproščanje občutkov nemoči, krivde, tesnobe, depresivnosti) v pričakovanju novega in boljšega počutja.

Navada

Gre torej za to, da se posameznik odzove na dražljaje iz okolja, ne da bi se pri tem vključili analitični procesi mišljenja. Vedenje, ki je zaznamovano z navadami je torej inherentno, avtomatsko in neopazovano (Eastin in Larose 2003).

Pomanjkanje samoregulacije

Pri pomanjkanju samoregulacije gre za »napako« v samoopazovanju in samodirektivnih procesih. V takem primeru gre za zavestno zatajitev samokontrole, ko se posameznik trudi, da bi svoja dejanja sodil na podlagi osebnih standardov in sprejel primerne ukrepe (Eastin in Larose 2003).

4 Indikatorji

V nalogi bom uporabil prirejeno različico že obstoječega merskega instrumenta, ki je bil uporabljen v raziskavah o motivih rabe interneta in v raziskavi o motivih rabe online iger (LaRose in drugi 2009; LaRose in drugi 2004). Instrument se je izkazal v veliki meri izkazal za zanesljivega, zato bom čim boljše skušal prirediti indikatorje za svojo raziskavo.

Indikatorji so razdeljeni na podlagi štirih teoretskih pojmov, t. j. pričakovani rezultati, samoučinkovitost, navada in pomanjkanje samoregulacije. Pričakovani rezultati so še dodatno klasificirani glede na to, za kakšno vrsto spodbude gre.

Indikatorji so bili merjeni na lestvici od 1 do 5. Pri tem je vrednost 1 pomenila »Sploh se ne strinjam«, vrednost 5 pa »Popolnoma se strinjam«. V nadaljevanju so predstavljeni indikatorji glede na teoretske koncepte.

Naj omenim še dva indikatorja, ki sta bila uporabljena za merjenje pogostosti rabe online iger. Indikatorja sta z zaprtimi intervali merila čas, ki ga uporabniki namenijo za igranje priljubljene online igre na tipičen dan med tednom in med vikendom.

5 Vzorec in zbiranje podatkov

5.1 Enota analize

V raziskavi sem za enoto analize vzel uporabnike online iger (MMORPG), ki so prijavljeni na različne računalniške forume. Sklepal sem, da bo to najlažji način pridobivanja čim večjega vzorca.

5.2 Vzorec in zbiranje podatkov.

Podatke sem zbral s pomočjo spletne ankete, ki je bila oblikovana v programu *Ika* in je gostovala na njeni spletni strani. Povezave do spletne ankete je bila objavljena na spletnem forumu *Mn3njalik*, *Slo-tech*, *WOW-Slovenija* in *The Horde*. Anketa je bila aktivna od 27. 7. 2010 do 9. 8. 2010.

Število respondentov, ki so prišli do konca ankete je 108. Četrtnina respondentov je stara med 12 in 18, malo manj kot polovica uporabnikov je starih med 19 in 23 let, slaba četrtnina respondentov je stara med 24 in 30 let, malo manj kot desetina respondentov pa je starejših od 30 let. Med osebami, ki so v celoti odgovorile na anketo, je večina respondentov moškega spola (97%). Večina (86%) anketirancev ima dokončano srednjo šolo. Dobra polovica anketirancev igra online igre približno od 1 do 3 ure na dan, četrtnina igralcev igra 3-5 ur dnevno, ostali respondenti pa igrajo online igre več kot 5 ur na dan.

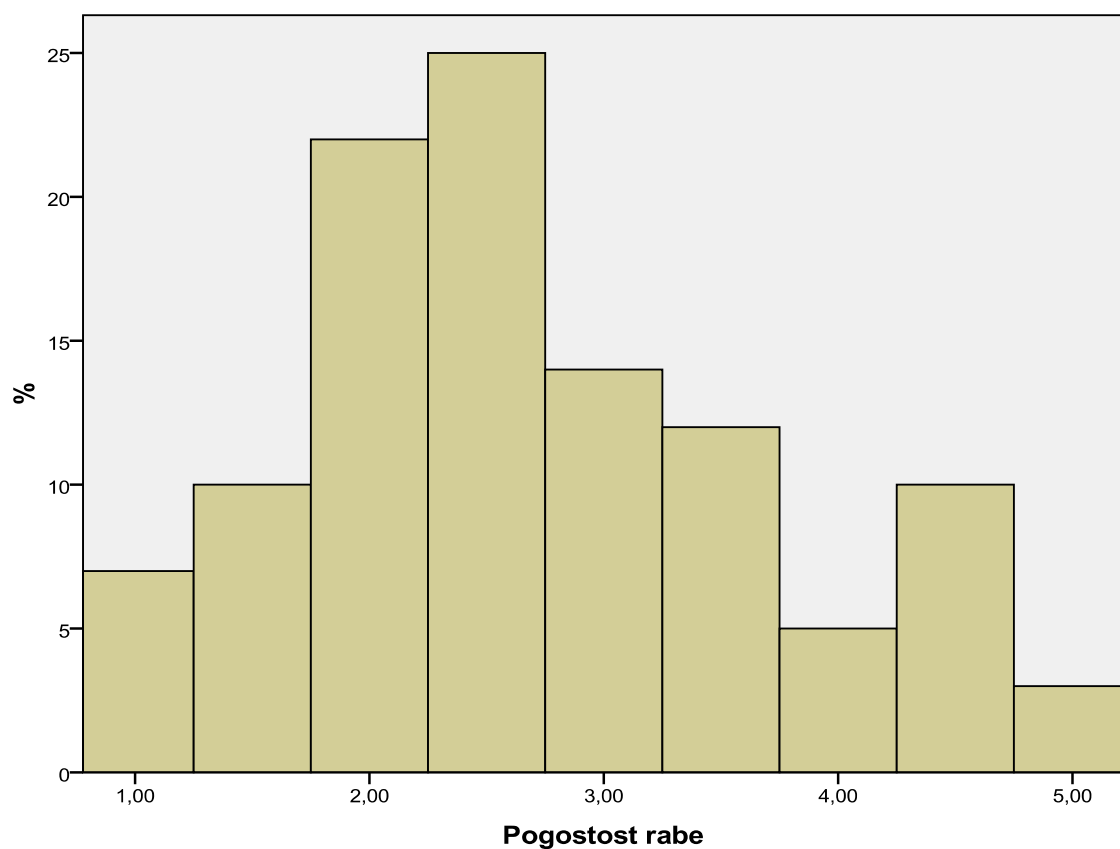
6 Rezultati

6.1 Preverjanje zanesljivosti in izračun

V nadaljevanju je potrebno preveriti, ali predvideni indikatorji merijo iste razsežnosti, saj le tako lahko oblikujemo sestavljene spremenljivke in ugotavljamo povezanosti med njim ter zavržemo ali sprejmemo postavljene hipoteze. Uporabil sem faktorsko analizo, ki je metoda za redukcijo podatkov. Ta metoda se uporablja za merjenje pojmov, ki jih ne moremo neposredno meriti in jih zato merimo z indikatorji. Faktor je spremenljivka, ki združuje skupne lastnosti opazovanih spremenljivk.

Z pomočjo faktorske analize sem določil odvečne indikatorje ter v nadaljnjo analizo vključil samo tiste, ki imajo dovolj močne uteži (nad 0,4) in merijo isto dimenzijo. V analizo so bili vključeni vsi indikatorji razen dveh pri denarnih spodbudah in dveh pri samoučinkovitosti.

Graf 6.1: Porazdelitev odvisne spremenljivke pogostost rabe



Za odvisno spremenljivko nisem uporabil factorske analize, saj to ni smiselno, ker je sestavljena iz dveh indikatorjev, ki sta merila čas, ki ga igralci namenijo igranju priljubljene online igre na tipičen dan čez teden in vikend. Iz povprečnih vrednosti obeh indikatorjev sem sestavil odvisno spremenljivko pogostost rabe.

Vrednosti odvisne spremenljivke, ki jih lahko vidimo na grafu (glej Graf 6.1), predstavljajo različno število ur, ki jih posameznik nameni igranju na tipičen dan med tednom in vikendom, pri čemer vrednosti pomenijo sledeče:

- 1- Manj kot eno uro
- 2- Ena do tri ure
- 3- Tri do pet ur
- 4- Pet do sedem ur
- 5- Več kot sedem ur

Iz grafa lahko opazimo asimetrijo v desno, aritmetična sredina vrednosti odvisne spremenljivke je 2,7. Lahko rečemo, da večina anketirancev na tipičen dan igranja porabi do tri ure za svojo priljubljeno online igro.

Tabela 6.1: Faktorska analiza in Cronbachov test zanesljivosti

	Aritmetična sredina	Standardni odklon	Faktorske uteži
Pričakovani rezultati:			
<i>Denarne spodbude, Cronbachova alfa=0,76</i>	3,05	1,04	/
hočem pridobiti redke predmete.	3,69	1,26	0,31
želim pokazati svoje materialno bogastvo.	2,50	1,26	0,48
hočem pridobiti bogastvo.	3,09	1,26	0,62
skušam najbolje ravnati z svojim premoženjem.	3,56	1,29	0,45
se z upravljanjem denarja ne trudim.	3,60	1,34	-0,20
<i>Statusne spodbude, Cronbachova alfa=0,85</i>	3,18	1,06	/
se trudim biti priljubljen.	2,94	1,39	0,75
želim pokazati svojo premoč.	2,62	1,33	0,63
želim, da bi drugi igralci opazili moje sposobnosti.	3,34	1,36	0,86
se trudim biti pri vrhu svojega klana/guilda.	3,23	1,34	0,69
hočem, da me drugi igralci spoštujejo.	3,74	1,23	0,73
<i>Družabne spodbude, Cronbachova alfa=0,75</i>	3,44	0,92	/
skušam preživeti čimveč časa v skupini (group/party) z drugimi igralci.	3,28	1,38	0,63
skušam pomagati drugim igralcem.	3,56	1,05	0,57
želim pridobiti nove prijatelje/poznanstva.	3,43	1,20	0,80
se trudim reševati težave s pomočjo prijateljev.	3,51	1,20	0,65
<i>Novosti, Cronbachova alfa=0,70</i>	3,93	0,78	/
želim raziskati nove svetove.	4,20	1,03	0,78
hočem odkriti edinstvene predmete.	3,92	1,22	0,59
hočem preizkusiti različne vrste likov.	3,71	1,30	0,46
se trudim doseči cilje, ki sem si jih sam zastavil.	4,19	1,02	0,53
hočem takoj preizkusiti nove stvari (dodatki, ipd.).	3,63	1,21	0,51
<i>Aktivnost, Cronbachova alfa=0,79</i>	4,07	0,91	/
želim uživati v zgodbi, ki mi jo igra ponuja.	4,09	1,17	0,72
se hočem vživeti v lik.	3,64	1,35	0,83
se hočem zabavati.	4,80	0,67	0,46
se hočem počutiti kot del sveta v igri.	3,77	1,31	0,78
<i>Samoreaktivne spodbude, Cronbachova alfa=0,67</i>	3,32	0,90	/
se želim zatopiti v igro.	3,08	1,33	0,43
se želim rešiti dolgčasa.	3,61	1,21	0,78
se želim razvedriti.	3,98	1,03	0,66
skušam pozabiti na probleme iz resničnega sveta.	2,60	1,47	0,51

Tabela 6.2: Faktorska analiza in Cronbachov test zanesljivosti

	Aritmetična sredina	Standardni odklon	Faktorske uteži
Samoučinkovitost, Cronbachova alfa=0,67	3,92	0,82	/
Zavedam se, da sem lahko boljši od drugih igralcev.	3,72	1,14	0,53
Čutim, da sem osvojil osnovne elemente igre.	4,35	0,96	0,54
Igra mi še vedno predstavlja izziv.	2,13	1,24	-0,29
Obvladam igro.	3,69	1,06	0,93
Še vedno se učim novih stvari v igri.	2,20	1,21	-0,13
Navada, Cronbachova alfa=0,70	3,24	1,06	/
Igranje priljubljene online igre je del moje rutine .	3,25	1,35	0,84
Ponavadi igram ob istem času.	3,11	1,33	0,56
Pogrešal bi igranje priljubljene online igre.	3,36	1,34	0,60
Pomanjkanje samoregulacije, Cron. alfa=0,85	2,17	1,04	/
Pred drugimi skušam skriti koliko časa porabim za igranje igre.	2,14	1,29	0,61
Online igra vpliva na moja razmerja.	2,19	1,34	0,81
Online igra vpliva na moje delo.	2,12	1,24	0,79
Zaradi igranja igre izpuščam druge družabne aktivnosti.	2,38	1,37	0,86
Zaradi igranja priljubljene igre mi primanjkuje spanca.	2,00	1,31	0,61

V nadaljevanju sem preverjal zanesljivost merskega instrumenta po Cronbachu. Začnimo kar pri »pričakovanih rezultatih«; *denarne spodbude* ($\alpha=0,76$), *statusne spodbude* ($\alpha=0,85$), *družabne spodbude* ($\alpha=0,75$), *novosti* ($\alpha=0,7$), *aktivnost* ($\alpha=0,79$), *samoreaktivnost* ($\alpha=0,67$), *samoučinkovitost* ($\alpha=0,67$), *navada* ($\alpha=0,7$), *pomanjkanje samoregulacije* ($\alpha=0,85$). Indikatorji v večini dobro izpolnjujejo pogoje zanesljivosti merskega instrumenta oziroma od teh minimalno odstopajo ($\alpha>0,7$).

Vse sestavljene spremenljivke imajo razpon od minimalne (1 – sploh ne drži) do maksimalne vrednosti (5 – popolnoma drži). Spremenljivka *denarne spodbude* ima aritmetično sredino 3,05, pri čemer imajo višje vrednosti tisti igralci online iger, katerim denarno in materialno bogastvo ter upravljanje z njim v igri več pomeni. Vidimo, da v povprečju igralcem denarno bogastvo ne predstavlja ključne komponente igre. *Statusne spodbude* z aritmetično sredino 3,18 merijo igralčevo trud in željo, da bi med drugimi igralci užival spoštovanje ter da bi imel visok družbeni status. Povprečje vrednosti je tukaj višje, kar pomeni da je igralcem družbeni status bolj pomemben kot pa nepomemben. Pri *družabnih spodbudah* je aritmetična sredina še višja, 3,44. Torej igralci online iger veliko časa namenijo interakciji z drugimi igralci; druženje in sodelovanje jim predstavlja pomemben del igre. Naslednja sestavljena spremenljivka *novosti* z aritmetično sredino 3,93 nakazuje, da si igralci v igri želijo novih doživljajev, bodisi z raziskovanjem še neodkritih področij in predmetov bodisi z novo vsebino proizvajalcev igre. Spremenljivka *aktivnost*, ki ima aritmetično sredino 4,07, meri predvsem posameznikovo željo po uživanju v igranju igre. Visoko povprečje nam torej kaže, da se igralci želijo v igri zabavati, oziroma se čimbolj osredotočiti na aspekte igre, v katerih najbolj uživajo. Zadnja spremenljivka iz »pričakovanih rezultatov« je *samoreaktivne spodbude*, gre za posameznikov poskus, da bi z igranjem igre sprostil občutke nemoči, tesnobe, in depresivnosti ter tako prišel v novo, bolj pozitivno počutje. Aritmetična sredina 3,32 nam pove, da se igralci v povprečju hočejo znebiti slabega počutja (glej tabelo Tabela 6.1)

Naslednja spremenljivka je *samoučinkovitost*, vrednost aritmetične sredine je 3,92. Vidno je, da imajo igralci o svojih sposobnostih in učinkovitosti visoka prepričanja. Spremenljivka *navada* ima aritmetično sredino 3,24. Posamezniki ocenjujejo, da jim je igranje online igre prišlo v navado. Za igranje online igre ni več potrebno analitično mišljenje, pač pa je to postalo avtomatsko in inheretno. Nazadnje imamo še *pomanjkanje samoregulacije* z aritmetično sredino 2,17. Večina uporabnikov ocenjuje, da igranje online igre ne vpliva negativno na njihovo »resnično« življenje (glej tabelo Tabela 6.2)

6.2 Korelacije med sestavljenimi spremenljivkami

Nato sem preveril povezanost odvisne spremenljivke *pogostost rabe* z ostalimi neodvisnimi spremenljivkami. Korelacije med spremenljivkami sem meril z Pearsonovim koeficientom (r).

Tabela 6.3: Korelacijska matrika neodvisnih spremenljivk in odvisne spremenljivke

	Pogostost rabe	Denarne spodbude	Statusne spodbude	Družabne spodbude	Novosti	Aktivnost	Samoreaktivne spodbude
Pogostost rabe	1,00						
Denarne spodbude	0,05	1,00					
Statusne spodbude	0,39**	0,34**	1,00				
Družabne spodbude	0,21*	0,20*	0,42**	1,00			
Novosti	0,22*	0,34**	0,23*	0,40**	1,00		
Aktivnost	0,11	0,24*	0,20	0,51**	0,63**	1,00	
Samoreaktivne spodbude	0,35**	0,28**	0,23*	0,25**	0,37**	0,33**	1,00

** . koeficient korelacije je statistično značilen pri stopnji tveganje $p < 0,01$

* . koeficient korelacije je statistično značilen pri stopnji tveganje $p < 0,05$

Najprej sem preveril povezanost pričakovanih rezultatov, ki so razdeljeni na šest vrst spodbud. Začnimo kar z spremenljivko *denarne spodbude* in njeno korelacijo ($r=0,05$) z odvisno spremenljivko *pogostost rabe*. Vidimo, da med spremenljivkama ni statistično značilne povezave. Denarno bogastvo kot motiv za pogostejše igranje ni povezano s pogostostjo igranja online igre. Kot naslednjo spremenljivko vzemimo *statusne spodbude* in njeno korelacijo ($r=0,39$, $p < 0,01$) z odvisno spremenljivko. Med tema dvema spremenljivkama obstaja statistično značilna pozitivna korelacija. Igralci, ki želijo imeti večji status, več časa namenijo igranju online igre. Podobno se pokaže srednje močna povezanost ($r=0,21$, $p < 0,05$) pri spremenljivki *družabne spodbude* z odvisno spremenljivko. Večja kot je interakcija igralcev in želja po druženju, daljši je čas oziroma pogostost igranja. Korelacija ($r=0,22$, $p < 0,05$) med spremenljivko *novosti* in odvisno spremenljivko *pogostost uporabe* je prav tako pozitivna in statistično značilna. Večja kot je posameznikova želja po »novem«, daljši je čas igranja oziroma pogostost igranja. Povezava med spremenljivko aktivnost in odvisno spremenljivko ni zelo izrazita, prav tako pa tudi ni statistično značilna ($r=0,11$, $p > 0,05$). Najbrž gre za to, da se posamezniki hočejo zabavati ne glede na to, koliko časa

porabijo za igranje igre. Nazadnje imamo še korelacijo ($r=0,35$, $p<0,01$) med spremenljivko *samoreaktivne spodbude* in odvisno spremenljivko. Opazna je statistično značilno močna povezanost: čim večja je igralčeva želja, da bi se rešil disforičnega počutja, tem večja je pogostost uporabe. Rečemo lahko, da pričakovani rezultati relativno dobro korelirajo z odvisno spremenljivko (glej tabelo Tabela 6.3).

Tabela 6.4: Korelacijska matrika neodvisnih spremenljivk in odvisne spremenljivke

	Pogostost rabe	Samoučinkovitost	Navada	Pomanjkanje samoregulacije
Pogostost rabe	1			
Samoučinkovitost	0,44**	1		
Navada	0,48**	0,42**	1	
Pomanjkanje samoregulacije	0,39**	0,36**	0,51**	1

** . koeficient korelacije je statistično značilen pri stopnji tveganje $p<0.01$

Nadaljujmo s povezavo med *samoučinkovitostjo* in odvisno spremenljivko. Kaže se statistično značilna pozitivna povezanost ($r=0,44$, $p<0,01$). Večja kot je posameznikova ocena o njegovih sposobnostih, večja je pogostost igranja. Naslednja je sestavljena spremenljivka navada in odvisna spremenljivka. Opazimo lahko močno pozitivno korelacijo ($r=0,48$, $p<0,01$) med dvema spremenljivkama. Ta povezava priča o tem, da igralci, ki jim je igranje postalo navada, namenijo več časa igranju priljubljene online igre. Nenazadnje pogledjmo še povezavo med spremenljivko *pomanjkanje samoregulacije* in odvisno spremenljivko *pogostost rabe*. Med spremenljivkama obstaja statistično značilna močna korelacija ($r=0,39$, $p<0,01$). Večje kot je pomanjkanje samoregulacije pri posamezniku, večja je pogostost rabe online igre (glej tabelo Tabela 6.4).

7 Preverjanje hipotez

Najprej sem preveril, kolikšen odstotek odvisne spremenljivke pojasnimo z neodvisnima spremenljivkama. To nam pove popravljeni R². V mojem primeru je ta vrednost 0,310, kar pomeni, da je delež pojasnjene variance odvisne spremenljivke 31%. To pomeni, da model relativno dobro pojasnjuje odvisno spremenljivko.

Vrednost F statistike je 6,3 pri statistični značilnosti $p < 0,01$. To pomeni, da je naš model statistično značilen, oziroma da vsaj ena izmed neodvisnih spremenljivk vpliva na odvisno spremenljivko. Model se relativno dobro prilega podatkom.

Koeficiente se interpretira glede na to, ali upoštevajo standardizirane (relativne) ali nestandardizirane (absolutne) enote. Standardizirani koeficient kaže, za koliko standardnih odklonov se bo spremenila odvisna spremenljivka, če se bo neodvisna spremenljivka (prediktor) povečala za en standardni odklon, medtem ko nestandardizirani koeficient kaže, za koliko enot se bo spremenila odvisna spremenljivka ob povečanju neodvisne za eno enoto.

Tabela 7.1: Prikaz koeficientov linearne regresije

	Standardizirani koeficienti	Nestandardizirani koeficienti	t	Sig.
	B	Beta		
(Konstanta)	0,22		0,43	0,67
Denarne sp	-0,21	-0,21	-2,31	0,02
Statusne sp.	0,21	0,22	2,16	0,03
Družabne sp.	-0,04	-0,03	-0,34	0,74
Novosti	0,05	0,03	0,31	0,76
Aktivnost	-0,02	-0,02	-0,13	0,90
Samoreaktivne sp.	0,11	0,09	0,89	0,38
Samoučinkovitost	0,26	0,21	2,13	0,04
Navada	0,28	0,29	2,80	0,01
Pomanjkanje Samoregulacije	0,07	0,07	0,68	0,50

V hipotezi 1 je bil predviden vpliv *samoučinkovitosti* na *pogostost rabe*. Hipoteza je potrjena, saj je koeficient pozitiven in značilen (st. koeficient= 0,26, $p < 0,05$). Hipoteza 2 je predvidevala vpliv spremenljivke *pričakovani rezultati*, ki temeljijo na šestih vrstah spodbud, na odvisno spremenljivko. Koeficienti *denarnih spodbud* potrjujejo hipotezo (H2a), saj je njen vpliv na odvisno spremenljivko negativen in statistično značilen (st. koeficient= -0,21, $p < 0,05$). Sestavljena spremenljivka statusne spodbude potrjuje hipotezo (H2b), vrednosti koeficientov so pozitivne in statistično značilne (st. koeficient= 0,21, $p < 0,05$). Hipoteza (H2c) ni bila potrjena, saj vpliv spremenljivke *družabne spodbude* na odvisno spremenljivko ni značilen (st. koeficient= -0,04, $p > 0,05$). Podobno je pri spremenljivki *novosti*, kjer ni vidnega vpliva, ki bi potrjeval hipotezo (H2d), vrednosti koeficientov so namreč premajhne in neznačilne (st. koeficient= 0,05, $p > 0,05$). Hipoteza (H2e) napoveduje vpliv med spremenljivke *aktivnost* na odvisno spremenljivko *pogostost rabe*. Koeficienti regresije te hipoteze ne potrjujejo, saj so vrednosti premajhne in neznačilne (st. koeficient= -0,02, $p > 0,05$). Zadnja vrsta spodbud so *samoreaktivne spodbude*, ki naj bi vplivale na odvisno spremenljivko. Tudi tu ni opaziti dovolj visokih statistično značilnih vrednosti regresijskih koeficientov (st. koeficient= 0,11, $p > 0,05$). Hipoteze (H2) torej ne moremo potrditi v celoti, saj sta izmed šestih spodbud, imeli samo dve (*denarne in statusne*) dovolj visoke in statistično značilne regresijske koeficiente. Hipoteza 3 pravi, da večja kot je navada igranja igre, večja je pogostost rabe online iger. Hipoteza je bila potrjena, regresijski koeficienti so pozitivni in dovolj močni ter statistično značilni (st. koeficient= 0,28, $p < 0,01$). Zadnja hipoteza H4 ni bila potrjena: neodvisna spremenljivka pomanjkanje samoregulacije ne vpliva na odvisno spremenljivko (st. koeficient= 0,07, $p > 0,05$) (glej tabelo Tabela 7.1).

8 Ugotovitve

Z nalogo sem poskušal pojasniti rabo online iger (MMORPG) na podlagi socialno kognitivne teorije, ki je že bila uporabljena v podobnih raziskavah (Larose in drugi 2009; Eastin in Larose 2003; Larose in drugi 2003). Za pojasnjevanje medijske rabe so bili uporabljeni osebni dejavniki, ki so sestavljeni iz štirih komponent: pričakovani rezultati, pomanjkanje samoregulacije, navada in samoučinkovitost.

Socialno kognitivna teorije mi je služila kot podlaga za osnovanje hipotez, ki so predvidevale vpliv pričakovanih rezultatov, samoučinkovitosti, navade in pomanjkanje samoregulacije na pogostost rabe online iger.

Pričakovani rezultati so definirani kot posameznikova ocena, da bo določeno vedenje imelo za posledico določene rezultate. Višja kot so predvidevanja, da bo neko vedenje prineslo določene rezultate, večja je verjetnost, da bo posameznik motiviran, da opravi vedenje (Čot 2004). Pričakovani rezultati so bili na podlagi literature razdeljeni v šest skupin (Bandura 1986). Bandura pravi, da rezultati raziskav na splošno kažejo na to, da posameznikovo motivacijo za soočanje z neko nalogo lahko napovemo na podlagi pričakovanih rezultatov (Čot 2004). Gre torej za to, da želja po denarnem bogastvu, visokem statusu, družabne interakciji, novih doživljajih, zabavi in sprostitvi motivira igralca k rabi priljubljene online igre. Naslednje sem predivoval vpliv samoučinkovitost na pogostost rabe.

Samoučinkovitost je posameznikovo prepričanje v lastno učinkovitost, ki se ne nanaša na sposobnosti, ki jih posameznik ima, ampak predvsem na to, kaj posameznik meni, da lahko z njimi naredi. Učinkovito funkcioniranje zahteva oboje, tako sposobnosti kot tudi zaupanje ali prepričanje v to, da jih znamo uporabiti. Zaznana samoučinkovitost torej ni merilo za to, kakšne sposobnosti ima nekdo, ampak za to, kaj lahko z njimi naredi v različnih situacijah (Čot 2004).

Posamezniki, ki so prepričani v lastno učinkovitost v povezavi z določeno nalogo, vložijo zadostno količino truda, da dosežejo uspešen rezultat. Tisti posamezniki, ki pa niso prepričani v svojo lastno učinkovitost, ne bodo nadaljevali z zastavljeno nalogo (Larose in drugi 2001).

Bandura pravi, da prepričanje v lastno učinkovitost vpliva na to, kakšne cilje si posamezniki zastavijo, na njihovo vztrajnost pri doseganju ciljev, strategije in trud, ki ga bodo vložili v

dosego cilja (Čot 2004). Igralci online igre, ki niso prepričani, da se lahko bojujejo z nasprotniki ali opravljajo težke naloge ter obvladajo še ostale elemente igre, ne bojo posvečali toliko časa igranju igre kot tisti, ki so prepričani v svojo učinkovitost.

V nalogi sem obravnaval še dva teoretska koncepta, ki sta si med seboj dokaj podobna. Ko govorimo o online računalniških igrah in njihovi rabi med predvsem mlajšo populacijo, hitro pomislimo na zasvojenost oziroma prekomerno rabo. V tem kontekstu lahko jemljemo tudi naslednja dva koncepta, navado in pomanjkanje samoregulacije.

Samoregulacija je po socialno kognitivni teoriji sestavljena iz treh delov oziroma stopenj: samoopazovanje, sodbeni proces in samoreaktivni vpliv. Pri navadi gre za napako v delovanju prve stopnje, t. j. samoopazovanja. Posameznik se odzove na dražljaje iz okolja, ne da bi se pri tem vključili analitični procesi mišljenja. Takšno vedenje je inheretno avtomatsko in neopazovano. Posameznik, ki vstopi v svet »MMORPG« iger z namenom, da bo npr. doživel užitek in zabavo, lahko s časom to svoje početje popolnoma avtomatizira ne da bi se zavedal svoje navade. Na drugi strani pa gre pri pomanjkanju samoregulacije za napako v samoopazovanju in samoreaktivnem procesu. To je primer zavestne zatajitve samokontrole, ko se posameznik trudi, da bi svoja dejanja sodil na podlagi osebnih standardov in sprejel primerne ukrepe, vendar tega ne zmore storiti. Razlika v primerjavi z navadami je torej v samem zavedanju početja. Pri navadi je početje avtomatizirano in ne vsebuje analitičnih procesov, pri pomanjkanju samoregulacije pa se posameznik zaveda svojega mogoče škodljivega početja. Predvideval sem, da je raba online igre povezana z pojmom navade in pomanjkanjem samoregulacije. Pri posamezniku, ki več časa preživi v navideznem svetu, se bo igranje bolj intenzivno oblikovalo v navado. Z večanjem rabe online igre pa naj bi se tudi večali negativni učinki igranja na življenje posameznika, posledično pa tudi pomanjkanje samoregulacije.

V nadaljevanju naloge sem sestavil indikatorje v združene spremenljivke na podlagi faktorске analize. Z izjemo spremenljivk denarne spodbude in samoučinkovitosti sem pri vseh ostalih spremenljivkah vključil vse indikatorje. Zanesljivost sestavljenih spremenljivk sem preveril z Cronbachovim testom. Izkazalo se je, da je merski instrument zanesljiv, tako sem lahko nadaljeval z opisnimi statistikami sestavljenih spremenljivk.

Opisne statistike za sestavljene spremenljivke koncepta pričakovanih rezultatov so pokazale, da si anketiranci v igri najbolj želijo aktivnosti, ki bi jih zabavale. Igralci si želijo uživati v zgodbi, hočejo se počutiti kot del sveta igre in se vživeti v lik, ki ga igrajo. Ugotovitve so v neki meri skladne z literaturo, ki pravi, da ljudje rajši počnemo stvari, ki so nam zabavne kot pa obratno (Bandura 1986). Izkazalo se je torej, da so ti indikatorji dobro zadeli »zabavne« elemente online iger. Očitno je torej, da se hočemo ljudje zabavati in uživati v stvareh, ki jih delamo. Pogled na aritmetično sredino spremenljivke novosti nam pokaže podobno sliko. Anketiranci si v online igri močno želijo raziskovati nove svetove in področja, odkriti edinstvene predmete in doseči cilje, ki so si jih sami zastavili. Bandura pravi, da je pomemben del človeškega vedenja želja po novih izkustvih, ki prekinejo monotonost ustaljenih dogodkov. Poudarja tudi, da je bolj pomembna kvaliteta novih doživljajev kot pa sama kvantiteta (Bandura 1986). Malo manj, ampak še vedno dovolj značilno, se kaže želja anketirancev po družabni interakciji. Igralci si med seboj želijo pomagati in skupaj reševati težave ter ustvarjati nova poznanstva. Vsekakor je družbena komponenta online iger edinstvena v primerjavi z navadnimi igrami, kjer ni možnosti igranja z drugimi igralci. Vzajemno delovanje znotraj skupine in družbe posameznikom omogoča lažje delovanje znotraj sistema. Imamo še indikatorje samoreaktivnih spodbud, katerih aritmetična sredina pravi, da se anketiranci želijo z igranjem razvedriti in izogniti dolgčasu. Tudi tukaj se teorija ujema z rezultati, saj pravi, da kadar smo ljudje v disfornem stanju, hočemo to spremeniti (Larose in drugi 2003). Igranje online igre očitno deluje kot sredstvo, ki posameznika pomakne iz negativnega razpoloženja v pozitivno, oziroma si posamezniki za to z njeno pomočjo prizadevajo. Pri pregledu opisnih statistik se kot zanimiva izkaže še spremenljivka statusne spodbude. Anketiranci si v večini želijo, da bi drugi igralci opazili njihove sposobnosti in jih spoštovali. Hkrati pa se trudijo doseči čim višjo pozicijo znotraj njihovega klana. Online igre so zelo primeren teritorij za borbo za čim višji status, saj igre temeljijo na bojevanju, kjer se prikažejo veščine igralca, obenem pa imajo klani (guilds) omejeno število mest na visokih pozicijah. Najmanj pomembno izmed pričakovanih rezultatov je denarno bogastvo.

Nadaljeval sem z konceptom samoučinkovitosti. Respondenti imajo o svojih sposobnostih za igranje online iger zelo dobro prepričanje. Prepričani so, da so osvojili osnovne elemente in da obvladajo igro. Glede na to, da so respondenti v večini redni igralci, ki igrajo vsaj dve uri na dan, je pričakovano, da se počutijo zanesljive in zaupajo v svoje sposobnosti. Podobno so anketiranci odgovarjali pri navadi igranja online iger. Rezultati kažejo, da je anketirancem

igranje online igre postalo navada. Nenazadnje imamo še koncept samoregulacije, kjer smo merili, kako vpliva igranje online igre na posameznikovo življenje. Anketiranci so v večini prepričani, da igranje online igre ne vpliva negativno na njihovo življenje.

Na koncu sem hipoteze preveril še z regresijsko analizo. Rezultati so pokazali, da z vključenimi neodvisni spremenljivkami pojasnujemo skoraj tretjino variabilnosti odvisne spremenljivke. Ugotovil sem, da je spremenljivka navada tista, ki z največjo verjetnostjo pojasnjuje delovanje odvisne spremenljivke pogostost rabe. Intenzivno igranje online iger avtomatizira človeško delovanje, aktivnost postane navada, pri kateri se posameznik ne sprašuje po razlogih tovrstnega početja. Na tem mestu bi veljalo izpostaviti tudi pomanjkljivost naloge, smiselno bi bilo namreč v nalogo vključiti še spremenljivko, ki bi merila čas začetka igranja priljubljene online igre. Pričakovati gre, da dlje časa kot posameznik igra online igro, večja je navada. Rezultat se ujema s preteklimi raziskavami, kjer se je prav tako navada izkazala za pojasnjevalca pogostosti rabe (Larose in drugi 2009; Larose in drugi 2004). Potrjena je bila tudi hipoteza s spremenljivko samoučinkovitost. Z veliko verjetnostjo lahko potrdimo vpliv samoučinkovitosti na pogostost igranja online igre. Izkazalo se je, da mnenje posameznika o njegovih igralnih sposobnostih vpliva na to, koliko časa bo posvetil sami igri. Nadaljujmo z pričakovanimi rezultati in njihovim vplivom na pogostost rabe. Značilen vpliv se je pokazal samo pri denarnih spodbudah in pri statusnih spodbudah. Denarno bogastvo pri posameznikih, ki intenzivno igrajo online igro, ne igra motivacijske vloge. Mogoče je to zaradi tega, ker so že pridobili dovolj bogastva ali pa jim samo pridobivanje bogastva ne predstavlja velikega izziva, saj se najbrž zelo dobro znajdejo v igri. Drugi možen razlog za tak rezultat pa je, da si igralci želijo osebno pridobiti vse dobrine, ki jih potrebujejo in po njih hrepenijo. Res pa je, da takšni podvigi zahtevajo več časa in veščin. Lahko bi rekli, da je veliko bolj zabavno oziroma navdihujoče pridobiti nek zares vreden predmet sam in pri tem doživeti obilo zanimivih izkušenj, kot pa samo plačati določeno vsoto denarja in kupiti željen predmet. Kot drugi motiv bi izpostavil družbeni status, ki se je prav tako izkazal za značilnega. Očitno je pri posameznikih, ki jim online igra predstavlja velik del resničnega življenja, zelo pomemben družbeni položaj znotraj igre. Spoštovanje in odobravanje soigralcev je namreč velik motiv za aktivno igranje igre. Zdi se, da je ta motiv za igralce, ki igrajo po več kot sedem ur na dan, na nek način celo pomembnejši znotraj igre kot pa v resničnem življenju. Do neke mere bi to lahko potrdila tudi hipoteza o pomanjkanju samoregulacije, t. j. pojma, ki v okvirih socialno kognitivne teorije predstavlja zasvojenost, vendar pa se ni izkazala za značilno. Mogoče je za to kriv vzorec, ki ni dovolj reprezentativen,

glede na to, da so v njem zajeti samo uporabniki določenih forumov. Lahko pa ima tukaj vlogo tudi način zbiranja podatkov, ki za pojme, kot je samoregulacija, mogoče ni najbolj primeren. V prejšnjih raziskavah je vpliv pomanjkanja samoregulacije značilen (Larose in drugi 2009). Hipoteza o vplivu pričakovanih torej ni v celoti potrjena, saj sta izmed šestih spodbud statistično značilni samo dve.

9 Zaključek

Ob pogledu na celotno raziskovalno delo se moramo zavedati omejitev in morebitnih pomanjkljivosti. Dejstvo je namreč, da veliko stvari ne predvidimo, dokler jih ne doživimo, bodisi zaradi preslabega načrtovanja ali pa mogoče nepredvidljivih izidov. Prva stvar, ki bi jo spremenil, je dejstvo, da nimam dovolj pravih informacij o anketirancih. Najbolj imam v mislih pomanjkanje spremenljivke, s katero bi meril dolžino časa od začetka igranja priljubljene igre. Ta podatek bi mi najbrž zelo koristil, saj predvidevam, da obstajajo razlike med igralci, ki igrajo že veliko časa, in takimi, ki so komaj začeli. Druga stvar, ki bi jo bilo smiselno še enkrat premisliti, je samo merjenje pogostosti rabe. Gre namreč za to, da bi bilo dobro izvedeti, koliko časa dejansko anketiranci igrajo na neko časovno enoto. Če bi stvari bolje definirali, bi lahko dobil še več zanimivih rezultatov in ugotovitev. Ohlapnost je vidna tudi pri nekaterih indikatorjih, ki niso bili dovolj natančni in enako razumljivi vsem respondentom. Tudi to, da sem podatke zbiral z objavo povezave na spletnih forumih ima svoje omejitve. Kot prvo gre za dejstvo, da na forume niso vključeni vsi igralci. Drugo je to, da so tisti, ki sodelujejo na forumih, najbrž tudi bolj aktivni v igri in mogoče tudi bolj ekstrovertne narave. Vse zgoraj naštetje omejitve vplivajo na nepristranskost vzorca, zato bi jih bilo smiselno upoštevati v nadaljnjih raziskavah.

Področje online iger postaja vedno bolj zanimivo, saj se uveljavlja vedno več novih iger, ki naj bi prinesle nove oblike zabave in načine zadovoljevanja človeških potreb. V tem smislu pa bo najbrž narejeno še veliko raziskav, ki bojo skušale še celoviteje zajeti motive človeškega delovanja. Klub temu, da so online igre še vedno samo igre, lahko predvidevamo, da bojo v prihajajočih generacijah igrane še večjo vlogo. To na nek način napoveduje tudi razmah socialnih mrež, ki postajajo del vsakdana in si z online igrami delijo igrami predvsem to družabno komponento. Če misel potenciramo in vzamemo v obzir še druge vidike življenja, ki se z napredkom tehnologije spreminjajo, lahko na nek način rečemo, da se resnični svet in virtualni svet zlivata v enega. Meje navideznega in resničnega sveta počasi izginjajo.

10 Literatura

Bandura, Albert. 1986. *Social foundations of thought and action: A social cognitive*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

---1997. *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W. H. Freeman.

---2001. Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology* 52 (1): 1-26.

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

Chen, Vivian Hsueh-Hua, Siew Koon Priscilla Phuah in Henry Duh. 2007. What Makes MMORPGs fun? An Explication of Enjoyment, Social Interaction, and Types of Gamers. *Conference Papers -- International Communication Association 2007 Annual Meeting*: 1-1. Dostopno prek: http://www.allacademic.com/meta/p173005_index.html (10.september 2010).

Čot, Darja. 2004. Bandurin koncept zaznane samoučinkovitosti kot pomemben dejavnik posameznikovega delovanja. *Socialna pedagogika* 8 (2): 173-196.

Eastin, Matthew in Robert Larose. 2003. A Social Cognitive Explanation of Internet Uses and Gratifications: Toward a New Theory of Media Attendance. *Conference Papers -- International Communication Association 2003 Annual Meeting, San Diego, CA*: 1-36.

Larose, Robert, Carolyn Lin in Matthew Eastin. 2003. Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-Regulation?. *Media Psychology* 5 (3): 225-253.

Larose, Robert, Matthew Eastin in Dana Mastro. 2001. Understanding Internet Usage : A Social-Cognitive Approach to Uses and Gratifications. *Social Science Computer Review* 19 (1): 395-413.

Larose, Robert, Patrick Shaw in Christina Wirth. 2009. Reaching New Levels in Massively Multiplayer Online Games: A Social Cognitive Theory of MMO Usage. *Conference Papers -- International Communication Association 2006 Annual Meeting* : 1-30. Dostopno prek: http://www.allacademic.com/meta/p92163_index.html (10.september 2010).

Podošovnik, Eva. 2009. *Socialno-psihološki faktorji in družabne determinante računalniške in internetne pismenosti med slovenskimi osnovnošolskimi maturanti*. Ljubljana: Pedagoški inštitut. Dostopno prek:

http://www.pei.si/UserFilesUpload/file/zalozba/ZnanstvenaMonografija/01_09rnetne_pismenosti_med_slovenskimi_osnovnosolskimi_maturanti.pdf (10.september 2010).

Radovan, Marko. 2001. Kaj določa naše vedenje. *Psihološka obzorja / Horizons of Psychology* 10 (2): 101-112.

Van Geel, Ibe. 2010. *MMOData Charts version 3.1 is Live !*. Dostopno prek: <http://mmodata.net/> (10.september 2010).

11 Priloge

Priloga A: Sklop vprašanj, ki so bila relevantna za raziskavo.

Koliko časa porabite za igranje vaše priljubljene online igre na tipičen dan med delavnikom?

- manj kot 1 uro
- 1-3 ure
- 3-5 ur
- 5-7 ur
- več kot 7 ur

Koliko časa porabite za igranje vaše priljubljene online igre na tipičen dan med vikendom?

- manj kot 1 uro
- 1-3 ure
- 3-5 ur
- 5-7 ur
- več kot 7 ur

Naslednji sklopi vprašanj se nanašajo na igranje za vas najbolj priljubljene online igre...
Pomislite na to igro in odgovorite na vprašanja...

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? Pri igranju priljubljene online igre...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
hočem pridobiti redke predmete.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
želim pokazati svoje materialno bogastvo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
hočem pridobiti bogastvo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skušam najbolje ravnati z svojim premoženjem.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
se z upravljanjem denarja ne trudim.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? V priljubljeni online igri...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
se trudim biti priljubljen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
želim pokazati svojo premoč.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
želim, da bi drugi igralci opazili moje sposobnosti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
se trudim biti pri vrhu svojega klana/guilda.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
hočem, da me drugi igralci spoštujejo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? Ko igram priljubljeno online igro...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
skušam preživeti čimveč časa v skupini (group/party) z drugimi igralci.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skušam pomagati drugim igralcem.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
želim pridobiti nove prijatelje/poznanstva.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
se trudim reševati težave s pomočjo prijateljev.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? V priljubljeni online igri...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
želim raziskati nove svetove. hočem odkriti edinstvene predmete. hočem preizkusiti različne vrste likov.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
se trudim doseči cilje, ki sem si jih sam zastavil. hočem takoj preizkusiti nove stvari (dodatki, ipd.).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? Pri igranju priljubljene online igre...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
želim uživati v zgodbi, ki mi jo igra ponuja. se hočem vživeti v lik. se hočem zabavati. se hočem počutiti kot del sveta v igri.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve? Priljubljeno igro igram, ker...

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
se želim zatopiti v igro. se želim rešiti dolgčasa. se želim razvedriti. skušam pozabiti na probleme iz resničnega sveta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ocenite v kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve?

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
Zavedam se, da sem lahko boljši od drugih igralcev.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Čutim, da sem osvojil osnovne elemente igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igra mi še vedno predstavlja izziv.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Obvladam igro.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Še vedno se učim novih stvari v igri.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve?

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
Igranje priljubljene online igre je del moje rutine .	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ponavadi igram ob istem času.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pogrešal bi igranje priljubljene online igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

V kolikšni meri za vas držijo naslednje trditve?

	1 - Sploh ne drži	2	3	4	5 - Popolno ma drži
Pred drugimi skušam skriti koliko časa porabim za igranje igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online igra vpliva na moja razmerja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online igra vpliva na moje delo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zaradi igranja igre izpuščam druge družabne aktivnosti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zaradi igranja priljubljene igre mi primanjkuje spanca.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Priloga B: Regresijski koeficienti

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,606 ^a	,368	,310	,85026

a. Predictors: (Constant), Pomanjkanje_samoregulacije, Aktivnost, Denar, Samoucinkovitost, Status, Navada, Družbeni, Samoreaktivni, Novosti

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41,214	9	4,579	6,334	,000 ^a
	Residual	70,849	98	,723		
	Total	112,063	107			

a. Predictors: (Constant), Pomanjkanje_samoregulacije, Aktivnost, Denar, Samoucinkovitost, Status, Navada, Družbeni, Samoreaktivni, Novosti

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41,214	9	4,579	6,334	,000 ^a
	Residual	70,849	98	,723		
	Total	112,063	107			

a. Predictors: (Constant), Pomanjkanje_samoregulacije, Aktivnost, Denar, Samoucinkovitost, Status, Navada, Družbeni, Samoreaktivni, Novosti

b. Dependent Variable: ČAS_avg

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,222	,521		,426	,671
	Denar	-,205	,089	-,209	-2,309	,023
	Status	,215	,099	,221	2,159	,033
	Družbeni	-,038	,114	-,035	-,336	,738
	Novosti	,045	,148	,035	,306	,760
	Aktivnost	-,017	,130	-,015	-,132	,895
	Samoreaktivni	,107	,120	,094	,889	,376
	Samoucinkovitost	,264	,124	,212	2,129	,036
	Navada	,282	,101	,292	2,800	,006
	Pomanjkanje_samoregulacije	,071	,105	,072	,675	,501

a. Dependent Variable: ČAS_avg