

Intenzivno igranje videoigara – patološki oblik ovisnosti ili indikator procesa izgradnje društvene (i profesionalne) karijere

Krešimir Krolo

Sveučilište u Zadru, Odjel za sociologiju, Obala kralja Petra Krešimira IV 2, 23000 Zadar

Sažetak: Tema ovog rada je analiza relevantnosti teorija i perspektiva mjerenja ovisnosti o videoigrama unutar širih sociokulturnih okvira. S ciljem dodatnog razvoja postojeće metodologije korištene su sociološke perspektive (Crawford, 2011) razumijevanja *gaminga* kao zasebne kulture unutar koje postoje osnove za izgradnju društvene i profesionalne karijere. Analizom podataka prikupljenih u sklopu šireg istraživanja „Sociokulturni profil videoigrača i igračica u Hrvatskoj“, ustanovljeno je kako postoje dva temeljna podskupa ovisnosti (ovisnost usmjerena prema sebi i društvena dimenzija ovisnosti) od kojih je faktor ovisnosti usmjerene prema sebi objašnjen prediktorima samoidentifikacije s *gamerskom* kulturom, željom za radom u izradi videoigara i općenitim praćenjem *gaming scene*. Drugi faktor ovisnosti objašnjen je prvenstveno sociodemografskim varijablama (dob, zadovoljstvo životom i uključenost u obrazovni proces). Zaključna razmatranja upućuju na razumijevanje ovisnosti o videoigrama unutar širih sociokulturnih parametara karakterističnih za globalni digitalno-interaktivni kontekst kako bi se klinička ovisnost o videoigrama mogla preciznije odvojiti od kompulzivnog igranja kao procesa izgradnje društvene i profesionalne karijere.

Cljučne riječi: ovisnost, *gameri*, društvena karijera, videoigre

UVOD

Videoigre dio su kulturne svakodnevice više od trideset godina i jedna od najunosnijih grana industrije zabave.¹ Poput prethodnih medija, ili (sub)kulturnih artefakata², vide-

oigre su prolazile i još uvijek prolaze proces društvene institucionalizacije s učestalim pitanjima o pozitivnim i negativnim učincima novog tehnološko-medijskog sustava na pojedinca i društvo (Carr i sur., 2006). Jedna od

1 Prema podacima stranice [statista.com](https://www.statista.com), prihodi ostvareni prodajom videoigara do 2023. godine ostvarit će vrijednost od 200 milijardi američkih dolara.

2 Unutar istraživačkih pristupa posvećenih analizi videoigara postoji tendencija, ovisno o disciplinarnom ishodištu, da se na videoigre gleda kao na medij (pristup medijskih studija) ili kao na kulturni artefakt sa svojim specifičnim umjetničkim obilježjima (Squire i Jenkins, 2002).

najčešćih tema vezanih uz negativne posljedice interakcije s videoigrama jest uzrokuju li videoigre ovisnost, u kojoj mjeri je uzrokuju te koliko je ovisnost raširena među *gamerskom* populacijom u cjelini?³

Ne dovodeći u pitanje pouzdanost i valjanost dosadašnjih istraživanja, posebice jer proizlaze iz teorijskih specifičnosti bihevioralnih paradigmi u medijskim istraživanjima, važnim se čini povezati odnos između videoigara, kompulzivnog igranja i indikatora ovisnosti sa širim društvenim aspektom igranja. Drugim riječima, potrebno je videoigranje promatrati ne samo kao mehanički čin interakcije s tehnološko-medijskom platformom nego i kao složeniji i aktivniji sociokulturni proces preko kojeg se pojedinac smješta u jednako tako kompleksan sociokulturni informacijsko-komunikacijski kontekst. Pritom je namjera upotrebljavati teorijski alat koji nadopunjava potencijalne praznine koje nastaju ako se kompleksnost videoigranja promatra isključivo iz jednog epistemološkog rakursa. Zadržavajući dijelom metodološku osnovu medijskih učinaka, namjera je proširiti kompleksnost interaktivnog polja u korištenju videoigara s dimenzijama koje upućuju na činjenicu kako je proces igranja videoigara složeniji društveno-kulturni proces u odnosu na mehanističku logiku, koja se nalazi u podlozi promatranja kompulzivnog videoigranja kao patološkog oblika društvenog ponašanja. U tu svrhu prvo će se napraviti pregled dosadašnjih istraživanja i teorija videoigara kao ovisnosti, nakon čega slijedi nadopunjavanje metodološkog okvira pristupima i perspektivama koji na proces videoigranja gledaju kao na složeniju društvenu aktivnost te, naposljetku, detaljan prikaz korištenog instrumenta s rezultatima istraživanja provedenog

na prigodnom uzorku *gamerske* populacije u Hrvatskoj.

Videoigre i ovisnost – pregled istraživanja i teorijskih pristupa

Epistemološki gledajući, perspektive koje interakciju s videoigrama promatraju kao potencijalni generator ovisničkog ponašanja i razvoja ovisničkih karakteristika ličnosti, oslanjaju se na bihevioralnu paradigmu pristupa „medijskih učinaka“ (Neuman i Guggenheim, 2011). Bihevioralna paradigma odnos medija i pojedinca promatra linearno, odnosno polazi iz perspektive kako mediji imaju svoje učinke na (pasivnu) publiku, ovisno o različitim psihološkim dispozicijama i sociokulturnim distinkcijama koje se unutar publike mogu pronaći. Navedena perspektiva zbog svojih paradigmatičkih specifičnosti pritom ne problematizira šire društvene i kulturne implikacije koje proizlaze iz kompleksnosti interakcije pojedinca s medijima i medijskim sadržajima, što se u konačnici može pokazati problematičnim ako zaključci istraživanja i analiza nadilaze teorijski okvir unutar kojeg se spomenuta paradigma nalazi.

Nadovezujući se na opisanu tradiciju medijskih istraživanja, Thomas i Martin (2010) smatraju kako videoigre unutar svoje tehnološke i programske strukture stimuliraju vizualne i auditorne podražaje koji potiču na kontinuiranu uporabu videoigara. I dok Sahin i sur. (2014, str. 3) ovisnost o videoigrama definiraju kao „ekscesivno i kompulzivno korištenje videoigara koje narušava dnevni ritam i obveze igrača“, Griffiths (2010) smatra da videoigre imaju identične dimenzije i simptome koji su prisutni i kod klasičnih kemijskih i bihevioralnih oblika ovisnosti poput a) zao-

3 Primjerice, neka od dosadašnjih istraživanja ustanovila su kako 0,5% igrača videoigara pokazuje simptome koji bi upućivali na kompulzivno igranje videoigara.

kupljenosti, b) promjene raspoloženja, c) tolerantnosti, d) povlačenja, e) sukoba i f) recidivizma.⁴ Valja također naglasiti kako pojedini žanrovi, posebice MMORPG igre (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), imaju specifičan sustav intrinzičnih nagrada koje svojom logikom oponašaju sustav kockanja (osvajanje raznih predmeta radi lakšeg napretka kroz igru), ali i sustav nagrada koji dolazi ako se postojeći ostvareni rezultat tijekom vremena poboljšava i nadograđuje.⁵ Pogled na rezultate različitih istraživanja prvenstveno upućuje na podatak da je od ukupne populacije *gamera* broj kliničkih ovisnika iznimno malen (Griffiths, 2010) te da su najugroženiji dijelovi populacije muškarci i oni s najvišim intenzitetom igranja (Gentile i sur., 2011; Wood i sur., 2004). Kuriozitet s obzirom na temeljnu dimenziju problema izloženog u ciljevima ovog rada predstavlja i jedno starije istraživanje (Fisher, 1994) u kojem se ističe kako „*gameri* društvenjaci“, odnosno oni *gameri* koji igraju s drugima, ne pokazuju istovjetne simptome kao i „*gameri* samotnjaci“, što se može pokazati ključnim argumentom u razumijevanju igranja videoigara kao šire društvene aktivnosti, posebno u suvremenom kontekstu *gamer-ske* kulture unutar kojeg postoji sve manji broj igara koje ne nude neki oblik socijalne interakcije i kooperativnosti unutar igre.

Spomenuta nekonzistentnost nije jedina i tijekom daljnjih istraživanja uočen je cijeli niz nedostataka koji upućuju na problematičnost pristupa koji ovisnost o videoigrama tretira na jednak način kao što se tretiraju i drugi oblici ke-

mijskih i ponašajnih oblika ovisnosti. Primjerice, uočena je nekonzistentnost podataka i zaključaka zbog korištenja neujednačene metodologije i nepostojanja standardiziranog instrumenta koji bi adekvatno mjerio kompulzivno-opsesivne dimenzije igranja unutar postojećih medijskih teorija i teorija ovisnosti. Wood (2008) ide korak dalje pa tako kritizira „medijsku histeriju“ po pitanju relevantnosti ovisnosti o videoigrama kao ozbiljnog društvenog problema zbog nepostojanja ujednačenih kriterija dijagnoze, s tim da podaci sugeriraju kako je detektirana ovisnost više problem neadekvatne reakcije na životne probleme, a manje intrinzična karakteristika videoigara da potiču na ovisničko ponašanje⁶. Bez obzira na navedene nedostatke, čini se da postojeće teorije i perspektive valja zadržati kao relevantan oblik mjerenja problematičnog aspekta videoigranja, no nužno mu je pridružiti metodološke dimenzije koje će adekvatno popuniti spomenute podatkovne i teorijske praznine.

Videoigre – virtualni prostori socijalne izolacije ili generatori društvene i profesionalne karijere

Jedna od temeljnih pretpostavki gledanja na videoigranje kao potencijalni generator ovisničkog ponašanja jest razumijevanje igračkog procesa kao aktivnosti koja se odvija u socijalnoj izolaciji (Crawford, 2011, str. 25), pri čemu se koriste parametri povlačenja iz društvenog života i eskapizam (eng. *withdrawal*) koji nudi narativna i programska struktura videoigara. Mogućnost beskrajnog istraživanja virtualnih prostranstava

4 Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) je 2018. predložila da se „poremećaj igranja videoigara“ (*gaming disorder*) uvrsti kao klasificirani zdravstveni problem u sklopu *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (ICD-11). Primjena ovih standarda predviđena je za početak 2022. godine.

5 Na ovaj zaključak upućuju i Sahin i sur. (2014), pozivajući se na istraživanje Lee i sur. (2007; prema Sahin i sur., 2014), u kojem se ističe kako pojedini žanrovi imaju više potencijala za stvaranje ovisnosti kod krajnjih korisnika, no postoje i pokazatelji koji upućuju na činjenicu i da sama industrija upotrebljava psihološke teorije i metode kako bi povećala broj korisnika, tj. „ovisnika“ (Luscombe, 2009).

6 Na ovom tragu se nalazi i komentar Grüsser i sur. (2007) – činjenica da netko tko previše igra videoigre ne znači automatski da je riječ o ovisnosti.

ili igranje s varijabilnim oblicima identiteta, prema nekim autorima (Festl i sur., 2013; Gentile i sur., 2011), neminovno dovodi do isključivanja iz socijalizacijskih procesa vezanih uz fizičku društvenu okolinu. Međutim, kao što pokazuju brojna istraživanja, postoji cijeli niz indikatora koji upućuju na činjenicu da se većina videoigranja odvija u širem društvenom kontekstu unutar kojeg se simultano odvija interakcija s programskim i sadržajnim karakteristikama platforme ili igre, ali i s drugim igračima i igračicama (Crawford i Gosling, 2005; Hand i Moore, 2006; Jansz i Martens, 2005; Lorentz, 2013; Quandt i Kröger, 2013). Drugim riječima, aktivnost videoigranja simultano podrazumijeva uronjenost u karakteristike i pravila „magičnog kruga“⁷, ali i pregovaranje s društveno-komunikacijskim sadržajem koji proizvode drugi igrači kao i tekstualnost same igre. Navedena kompleksnost rijetko se uzima u obzir kada se promatraju neki aspekti ovisničkog ponašanja u *gamerskoj* kulturi, što potencijalno dovodi do redukcionističkog razumijevanja kompulzivnih elemenata igranja te pripisivanja simptoma „teške ovisnosti“ prema istim principima koji se pripisuju i ovisnosti o teškim opijatima.

Kao što je već naglašeno, videoigranje je znatno više od samog mehaničkog čina razmjene informacija ili pasivne apsorpcije poruka koje kolaju ovim digitalnim tehnološko-medijskim sustavom. Primjerice, Hand i Moore (2006) smatraju kako je videoigranje tijekom svog razvoja i društvene institucionalizacije dovelo do razvoja zajednice sa specifičnim normama, ritualima i socijalnom interakcijom istovjetnom s obrascima subkulturnih i kontrakulturnih fenomena iz druge polovine 20. stoljeća. Promatramo li subkulture kao odgovor na šire društveno-kulturne izazove i transformacije, i videoigre se mogu shvatiti kao

odgovor na široke globalizacijske procese pokretane informacijsko-komunikacijskom tehnologijom. Igranje videoigara i identifikacija sa zajednicom koja u osnovi ima medijsko-tehnološku komponentu preko koje se transgresiraju lokalni procesi i lokalne socio-kulturne specifičnosti nije samo puki čin eskapizma i zabave, već modalitet preko kojeg se pojedinci integriraju u šire društveno-kulturne procese. Nadalje, identifikacija s kulturnim specifičnostima videoigara uključuje neintendirane aspekte socijalizacije i gradnje socijalnog identiteta - od razvoja specifičnih oblika medijske pismenosti (Adachi i Willoughby, 2013; Checa-Romero, 2015) do razvoja različitih oblika kognitivnih vještina (Dalisay i sur., 2014; Ee i Cho, 2012; Martin, 2012). Razumijevanje ishoda navedenih procesa može pomoći boljem razumijevanju kompulzivno-ovisničkih oblika igranja videoigara te preciznijeg razdvajanja kliničkih oblika ovisnosti od intenziteta igranja koji se u suštini ne može povezati s ovisničkim oblicima ponašanja.

Jedan od pristupa koji nastoji proširiti razumijevanje složenosti procesa, ali i identifikacije s *gamerskom* (sub)kulturom, jest promatranje videoigranja kao procesa izgradnje društvene karijere, ali i karijere u širem profesionalnom smislu, što najbolje operacionalizira Crawford (2011, str. 47) kada kaže da *gameri* imaju „društvenu karijeru koja uključuje dinamičan proces mijenjanja pozicija i struktura.“ Naime, interakcija s videoigrama nije isključivo zadovoljavanje zabavnih potreba, već u sebi krije potencijal za razvoj društvenih vještina tijekom interakcije s drugim *gamerima* i *gamericama*. To, osim osnaživanja kognitivnih kapaciteta, osnažuje i kapacitete medijske i tehnološke pismenosti.

7 Magični krug je koncept nizozemskog povjesničara Johana Huizinge (1872-1945), koji na igranje gleda kao na „slobodnu, svrsishodnu i smislenu aktivnost koja je prostorno i vremenski odvojena od potreba praktičnog života, dok je istovremeno povezana sa samoodrživim apsolutnim sistemom pravila“. (Rodríguez, 2006)

Pokraj toga, uronjenost i aktivni angažman tijekom igranja potencijalno razvijaju interes za proizvodni aspekt videoigara i želju za profesionalizacijom aktivnosti koja bi u budućnosti za krajnje korisnike mogla značiti i rješavanje egzistencijalnih problema pronalaženjem ili osmišljavanjem posla u sektoru kreativnih industrija.

Iz tih razloga, nužno je iskoristiti opisane perspektive i dimenzije, nadopunjujući pritom bihevioralni model publike sociološkom perspektivom. Pri tome *gameri* su pozicionirani kao akteri koji u igranju vide više od eskapizma i zabave. Na taj se način kompulzivno igranje videoigara ne gleda samo kao patološki, već kao društveni fenomen koji treba razmatrati u širim okvirima odnosa pozitivnih i negativnih utjecaja. U konačnici, cilj je utvrditi koliko elementi videoigranja koji su povezani s a) izgradnjom društvene karijere kroz aspekt interaktivnosti i druženje s drugima te b) gradnjom profesionalne karijere ili željom za rad u *gamerskoj* industriji objašnjava neke standardne indekse ovisnosti, odnosno provjeriti temeljnu tezu Crawforda (2011) da predanost videoigranju podrazumijeva izgradnju „društvene karijere“ i viđenje sebe kao dijela šire *gamerske* kulture, ali i dijela informacijsko-komunikacijske industrije povezane s proizvodnjom i distribucijom videoigara. Važnost takvih nalaza upućivala bi na zaključak kako pojedini elementi kompulzivnog igranja nisu isključivo patoloških karakteristika, već pretpostavljaju osnovu latentnog usvajanja medijske i tehnološke pismenosti.

Prema navedenom pregledu literature i teorijskom okviru, temeljno istraživačko pitanje glasi: Može li se indeks ovisnosti o videoigrama objasniti igranjem s drugima i interesom za rad u *gamerskoj* industriji? (Crawford, 2011; Fisher, 1994; Wood, 2008), uz zadržavanje pitanja koje proizlazi iz dosadašnjih istraživanja i pregleda literature – Postoje li razlike u ovi-

snosti s obzirom na različite sociodemografske značajke i aspekte igranja? (Gentile i sur., 2011; Griffiths, 2010; Wood i sur., 2004). Hipoteze su formilirane na sljedeći način:

H1: Igranje s drugima negativno je povezano s indeksom ovisnosti o videoigrama.

H2: Interes za rad u *gamerskoj* industriji pozitivno je povezan s indeksom ovisnosti o videoigrama.

H3: Muškarci će pokazati veći stupanj ovisnosti u odnosu na žene.

H4: Mlađi sudionici će pokazati veći stupanj ovisnosti u odnosu na starije sudionike.

METODA

Postupak

Podaci su prikupljeni u razdoblju od rujna do listopada 2014. godine u sklopu istraživačkog projekta „Sociokulturni profil videoigrača i igračica u Hrvatskoj“, koji je odobrio Odjel za sociologiju Sveučilišta u Zadru. Upitnik je distribuiran neprobabilističkom metodom snježne grude, putem *online* servisa *questionpro.com*, uz suradnju s najvećim hrvatskim *gamerskim* portalom HCL.hr. Osim navedenog portala, a u svrhu osiguravanja veće divergentnosti uzorka, poziv je objavljen i na stranicama portala specijaliziranog za računalnu tehnologiju (*bugonline.hr*) i na podsekciji za videoigre novinskog portala Jutarnjeg lista (*gameland.jutarnji.hr*). Tijekom navedenog razdoblja prikupljena je 3251 u potpunosti ispunjena anketa, što je u konačnici rezultiralo odazivom od 60%.

Sudionici

U Tablici 1 prikazuju se osnovni podaci o sociodemografskim značajkama uzorka ispitanika.

Tablica 1. Demografska struktura sudionika i sudionica

		N	%
Cijeli uzorak		3251	100%
Spol	Muški	3055	94%
	Ženski	196	6%
Dob	18 ili manje	869	27%
	19–25	1101	34%
	26–34	941	29%
	35+	340	10%
Obrazovanje	Osnovnoškolci i srednjoškolci	397	12%
	Studenti	1373	42%
	Završena 3-godišnja srednja škola	187	6%
	Završena 4-godišnja srednja škola	552	17%
	Prvostupnik ili završena viša škola	225	7%
	Završen fakultet ili više	441	14%
	Ostali (osnovna)	76	2%
Radni status	Puno radno vrijeme	1114	34%
	Kraći i ostali oblici rada	282	9%
	U procesu školovanja	1373	54%
	Nezaposleni	381	12%
	Ostali	101	3%
Socioekonomski status	Nizak status	375	12%
	Srednji status	1313	40%
	Viši srednji status	1289	40%
	Visok status	274	8%
Mjesečni prihodi	do 200 kn	494	15%
	201 do 1000 kn	890	27%
	1001 do 3000 kn	585	18%
	3001 do 5000 kn	509	16%
	5001 do 7000 kn	396	12%
	više od 7000 kn	377	12%

Instrumenti

U okviru šireg upitnika primijenjen je standardni skup sociodemografskih pitanja te skale ili tvrdnje kojima su ispitani različiti aspekti igranja.

Tako su od sociodemografskih varijabli prikupljeni podaci o spolu, dobi, čestini pohađanja vjerskih obreda, veličini mjesta stanovanja, visini primanja i stupnju obrazovanja. Također, prikupljeni su i podaci o procjeni zadovoljstva životom (na skali od 1 do 10) i mjere kulturnih dimenzija društvenog kapitala izražene kroz varijablu „uopćenog povjerenja“ (Putnam, 2001). Konačno, prikupljeni su i podaci o dobi kada su pojedinci počeli prvi put igrati videoigre – $M = 7,61$ godina, $SD = 3,85$), koliko često igraju videoigre (procjena od nikada do svaki dan po nekoliko sati) te koliko vremena dnevno odvajaju za igranje videoigara tijekom posljednja tri mjeseca (od toga da uopće nisu igrali pa do više od osam sati dnevno).

Od instrumenata relevantnih za ovo istraživanje korišteni su:

Skala ovisnosti o igranju sastojala se od 18 tvrdnji na koje su sudionici trebali odgovarati na skali Likertova tipa s pet stupnjeva. Skala internetske ovisnosti (Young i Cristiano, 2008) poslužila je kao osnova na kojoj smo pokušali oblikovati skalu za ispitivanje ovisnosti o igranju. Primjeri čestica su: „*Ostanete duže igrati od vremena koje ste predvidjeli za igranje?*“, „*Zanemarujete kućne obveze kako biste više vremena proveli igrajući?*“, „*Bliski pojedinci Vam prigovaraju da previše vremena provodite igrajući videoigre?*“, „*Reagirate uzrujano i nervozno kada Vas netko ometa dok igrate videoigre?*“, „*Ostanete navečer budni zbog toga što igrate neku videoigru?*“. Kako se skala u ovom istraživanju i u ovom obliku prvi put primijenila, provjerene su njezine metrijske značajke. Provedena je eksploratorna faktorska analiza metodom zajedničkih faktora uz

Guttman-Kaiserov kriterij ekstrakcije faktora s vrijednošću karakterističnog korijena većom od 1, a za procjene komunaliteta korišten je multipli R^2 . Pokazalo se kako je moguće govoriti o dva interpretabilna faktora od kojih se prvi (*AD1*) ($n = 11$) odnosio na *osobne* značajke ovisnosti o igrama (npr. duže igranje od onoga koje je bilo predviđeno; korištenje igranja kako bi se zaboravili neki osobni problemi; uzrujane i nervozne reakcije kada netko ometa u igranju). Drugi faktor (*AD2*) ($n = 6$) odnosio se na *socijalno* usmjerenu ovisnost o igranju i njezine pokušaje razrješenja (npr. prigovaranje drugih da se previše vremena provodi u igri; ispaštanje radne produktivnosti zbog igranja; pokušaj smanjivanja vremena igranja). Prvi faktor je objasnio 19,8%, a drugi 15,1% varijance ovisnosti o igranju. Obje subskale su imale zadovoljavajuće koeficijente pouzdanosti tipa Cronbach alpha koji su iznosili 0,834 odnosno 0,781. Čestica broj 4 („*Ostvarujete nova poznanstva s drugim ljudima koji igraju?*“) nije pokazala značajna faktorska zasićenja s ni jednim od faktora te je isključena iz daljnje analize. Moguće je da specifičnost ove čestice nije primjenjiva za ovaj uzorak, odnosno da sudionici igraju igre u kojima se druže s poznanicima ili igraju igre u kojima ne dolaze u direktan kontakt s pojedincima koje inače ne poznaju.

Pitanja sastavljena od jedne čestice kojima su ispitane varijable (samo)identifikacije s *gamerskom* (sub)kulturom („*Često se može čuti kako osobe koje učestalo igraju videoigre za sebe kažu da su dio posebne kulture. Procijenite koliko je igranje videoigara važan dio Vaše osobnosti i Vašeg života?*“) pojedinci su procjenjivali na ljestvici od 1 do 10 koliko se tvrdnja odnosi na njih. U ovom istraživanju pokazalo se da ispitanici procjenjuju da se identificiraju sa (sub)kulturom nešto iznad prosjeka ($M = 5,84$; $SD = 2,50$).

Socijabilnost tijekom igranja procijenjena je pomoću jedne čestice („*S kim biste rekli da*

najviše zajedno igrate videoigre?“). Rezultati upućuju na to da najveći broj ispitanika (59%) najčešće igra s osobama koje poznaju i u stvarnom životu, podjednak broj ih igra samo (13,9%) ili s osobama koje poznaju samo iz igre (13,4%). Manji broj ih igra s osobama iz inozemstva (6,3%), s osobama iz drugih krajeva zemlje (3,4%) ili s članovima obitelji (3,7%). Za potrebe analiza varijabla je dihotomizirana na pojedince koji igraju sami ili u bilo kojem obliku suradnje s drugima.

Intencija rada u industriji videoigara ispitana je jednom česticom („Jeste li ikada sudjelovali u razvoju igara?“), a pojedinci su odgovarali da su sudjelovali izravno (6,6%) ili posredno (20%), da nisu sudjelovali niti imaju tu namjeru (33,8%) te da nisu sudjelovali, ali da imaju tu namjeru (39,6%).

Praćenje kompetitivnog gaminga ispitano je tvrdnjom „Pratite li scenu kompetitivnog gaminga (eSports)“?. Pokazalo se da velik broj pojedinaca koji igraju to uopće ne zanima (33,2%) ili prate površno (30,6%), određeni

žanr prati 12,6%, određenu igru 19,6%, dok samo 4% pojedinaca prati gotovo sve turnire.

REZULTATI

Prije svega napravljene su usporedbe u različitim aspektima uključenosti u igranje (identifikacija s igranjem i praćenje kompetitivnog gaminga) te aspektima ovisnosti. Prva od usporedbi (Tablica 2) pokazala je da muškarci značajno više prate kompetitivni *gaming*, dok je donekle začuđujući podatak da žene pokazuju nešto višu ovisnost usmjerenu prema sebi. Moguće da je razlog tome i činjenica da se u uzorku nalazio manji broj žena, no valja ostaviti i otvorenu opciju kako su navedene značajnosti povezane i s naravi igranja igara kod žena. Naime, kod njih više dominira eskapizam zbog rodnih socijalizacijskih mehanizama koji ženama ostavljaju manje prostora za nepartikularnu vrstu interakcije s drugima, posebice u jav-

Tablica 2. Usporedba muškaraca i žena s obzirom na različite aspekte uključivanja u igranje i ovisnosti

	Aritmetička sredina Muškarci	Aritmetička sredina Žene	<i>t</i> -test	<i>df</i>	<i>p</i>	<i>N1</i>	<i>N2</i>	<i>SD1</i>	<i>SD2</i>
Identifikacija s igranjem	5,843	5,806	0,199	3249	0,842	3055	196	2,502	2,600
Praćenje kompetitivnog <i>gaminga</i>	2,318	2,097	2,439	3249	0,015	3055	196	1,234	1,188
Ovisnost 1	30,288	32,429	-3,961	3249	0,000	3055	196	7,338	7,261
Ovisnost 2	12,609	12,541	0,206	3249	0,837	3055	196	4,500	4,766

Ovisnost 1 – osobno usmjerena ovisnost; Ovisnost 2 – socijalno usmjerena ovisnost

nim prostorima. Prema dostupnim podacima ovakvi rezultati nisu očekivani te se čini da bi se trebali provjeriti i u ponovljenom istraživanju.

Nadalje, provjerilo se postoji li razlika između onih koji su uključeni u proces formalnog obrazovanja i onih koji to nisu. Vjerovalo se da bi se mogle očekivati razlike zbog činjenice da oni uključeni u formalno obrazovanje možda imaju više vremena za posvećivanje ovakvom obliku aktivnosti. Sukladno pretpostavkama pokazalo se da oni pojedinci koji

su uključeni u formalno obrazovanje ujedno pokazuju i veću identifikaciju s igranjem, više prate kompetitivni *gaming* te imaju izraženija oba oblika ovisnosti.

Također, pokušalo se vidjeti postoji li razlika u ispitivanim varijablama s obzirom na postojanje ili nepostojanje specifičnog povjerenja. Sukladno određenju uopćenog povjerenja⁸ bilo je za očekivati da će pojedinci koji ne pokazuju takvo povjerenje biti više uključeni u aktivnosti igranja.

Tablica 3. Usporedba pojedinaca uključenih i neuključenih u proces formalnog obrazovanja s obzirom na različite aspekte uključivanja u igranje i ovisnosti

	U procesu formalnog obrazovanja	Nisu u procesu form. obrazovanja	<i>t</i> -test	<i>df</i>	<i>p</i>	<i>N1</i>	<i>N2</i>	<i>SD1</i>	<i>SD2</i>
Identifikacija s igranjem	6,022	5,608	4,689	3249	0,000	1824	1427	2,461	2,549
Praćenje kompetitivnog <i>gaminga</i>	2,525	2,023	11,776	3249	0,000	1824	1427	1,261	1,133
Ovisnost 1	30,876	29,830	4,035	3249	0,000	1824	1427	7,339	7,324
Ovisnost 2	13,496	11,467	13,034	3249	0,000	1824	1427	4,648	4,069

Ovisnost 1 – osobno usmjerena ovisnost; Ovisnost 2 – socijalno usmjerena ovisnost

⁸ Kulturna dimenzija društvenog kapitala se, prema Putnamovoj (2001) metodologiji, ali prema sličnim istraživanjima takvog tipa (Fukuyama, 1995; Inglehart, 1977) mjeri putem jedne jedinstvene čestice koja dolazi u obliku pitanja „Smatrate li da se većini ljudi može vjerovati ili da treba biti oprezan s ljudima“ i naziva se mjerom generaliziranog ili uopćenog povjerenja.

Tablica 4. Usporedba pojedinaca koji pokazuju i koji ne pokazuju uopćeno povjerenje s obzirom na različite aspekte uključivanja u igranje i ovisnosti

	Povjerenje	Nepovjerenje	<i>t</i> -test	<i>df</i>	<i>p</i>	<i>N</i> 1	<i>N</i> 2	<i>SD</i> 1	<i>SD</i> 2
Identifikacija s igranjem	5,710	5,884	-1,705	3246	0,088	796	2452	2,412	2,538
Praćenje kompetitivnog <i>gaminga</i>	2,207	2,335	-2,542	3246	0,011	796	2452	1,203	1,239
Ovisnost 1	29,332	30,784	-4,871	3246	0,000	796	2452	6,829	7,456
Ovisnost 2	12,107	12,775	-3,639	3246	0,000	796	2452	4,285	4,572

Ovisnost 1 – osobno usmjerena ovisnost; Ovisnost 2 – socijalno usmjerena ovisnost

Tablica 5. Korelacije između različitih oblika ovisnosti i ispitivanih varijabli

	Osobne značajke ovisnosti	Društveno usmjerena ovisnost
Spol	0,070*	-0,002
Dob	-0,146*	-0,227*
Obrazovanje oca	-0,058*	-0,003
Obrazovanje majke	-0,027	-0,011
Obrazovanje ispitanika	-0,115*	-0,133*
Uključenost u proces obrazovanja	-0,078*	-0,229*
Mjesečni prihodi	-0,156*	-0,255*
Zadovoljstvo	-0,162*	-0,152*
Društveni status	-0,099*	-0,060*
Povjerenje	0,086*	0,066*
Pohađanje vjerskih obreda	0,002	-0,116*
Dob prvog igranja	-0,103*	-0,070*
Čestina igranja u posljednja tri mjeseca	-0,241*	-0,176*
Vrijeme dnevnog igranja u posljednja tri mjeseca	0,326*	0,226*
Doba dana i igranje	0,076*	-0,026
Igranje samostalno ili s nekim u društvu	-0,032	-0,070*
Identifikacija s igranjem	0,408*	0,149*
Sudjelovanje u razvoju igara	0,022	0,052*
Praćenje kompetitivnog <i>gaminga</i>	0,150*	0,141*

Pokazalo se da pojedinci koji smatraju da „Čovjek nikada nije dovoljno oprezan s drugim ljudima“ više prate kompetitivni gaming te pokazuju i više razine obaju tipova ovisnosti.

Da bi se provjerili odnosi između ispitanih varijabli, u nastavku su prikazane bivarijatne korelacije između ispitivanih varijabli dvaju aspekata ovisnosti.

S oba oblika ovisnosti značajno je povezana većina ispitivanih varijabli. Pri tome su povezanosti očekivane veličine i smjera. Ono što se može jasno i konzistentno vidjeti jest da se varijabla obrazovanja majke nije pokazala značajno povezanom s ni jednim od oblika ovisnosti.

U pokušaju boljeg razumijevanja obaju tipova ovisnosti provedena je i serija hijerarhijskih regresijskih analiza. S obzirom na to da su u istraživanju, uz sociodemografske varia-

ble, uključena i dva nivoa analize sudjelovanja u igrama (čestina igranja i identifikacija s igranjem), pokušalo se utvrditi koliki je jedinstveni doprinos svake od ovih triju grupa varijabli ukupnoj objašnjenjnoj varijanci u kriteriju, tj. adiktivnosti. Pri tome su prilikom izračunavanja hijerarhijskih regresijskih analiza u prvom koraku uključene sociodemografske varijable (spol, dob, uključenost u proces obrazovanja, visina mjesečnih prihoda, zadovoljstvo, društveni status, uopćeno povjerenje te čestina pohađanja vjerskih obreda). U drugom koraku uvedene su varijable koje se odnose na čestinu i vrstu igranja (dob prvog igranja, čestina igranja u posljednja tri mjeseca, te vrijeme dnevnog igranja u posljednja tri mjeseca). Konačno, u trećem koraku su uvedene varijable za koje je pretpostavljeno da se odnose na identifikaciju s igranjem (identifikacija, sudjelovanje u razvoju igara te praćenje kompetitivnog *gaminga*).

Tablica 6. Rezultati hijerarhijske regresijske analize s ovisnošću kao kriterijem

	Korak	Ovisnost usmjerena na sebe			Društveno usmjerena ovisnost		
		1.	2.	3.	1.	2.	3.
Prediktori							
1. korak	Spol	0,065	0,079	0,072	-0,004	-0,002	-0,004
	Dob	-0,168	-0,067	-0,055	-0,091	-0,081	-0,072
	Uključenost u proces obrazovanja	0,026	0,011	-0,007	-0,131	-0,141	-0,146
	Mjesečni prihodi	-0,034	0,014	0,038	-0,087	-0,047	-0,038
	Zadovoljstvo	-0,157	-0,165	-0,183	-0,181	-0,185	-0,190
	Društveni status	-0,041	-0,035	-0,036	-0,016	-0,014	-0,016
	Povjerenje	0,047	0,037	0,032	0,020	0,019	0,011
	Pohađanje vjerskih obreda	0,018	-0,000	-0,017	-0,069	-0,071	-0,071
	<i>Korigirani R²</i>		,065			,108	
	<i>Promjena R²</i>		-				

Tablica 6. (nastavak)

		Ovisnost usmjerena na sebe			Društveno usmjerena ovisnost		
		Korak	1.	2.	3.	1.	2.
Prediktori							
2. korak	Dob prvog igranja		-0,058	-0,037		0,038	0,039
	Čestina igranja u posljednja tri mjeseca		-0,128	-0,083		-0,092	-0,078
	Vrijeme dnevnog igranja u posljednja tri mjeseca		0,244	0,183		0,125	0,106
	<i>Korigirani R2</i>		,160			,140	
	<i>Promjena R2</i>		,096*			,032	
3. korak	Identifikacija s igranjem			0,344			0,086
	Sudjelovanje u razvoju igara			0,064			0,056
	Praćenje kompetitivnog <i>gaminga</i>			-0,011			0,029
	<i>Korigirani R2</i>			,264			,149
	<i>Promjena R2</i>			,105*			,010

Prilikom interpretacije dobivenih rezultata posebno će se voditi računa o veličini dobivenih korelacija između kriterijskih i prediktorskih varijabli kako se ne bi davala podjednaka važnost prediktorima koji su u različito visokim korelacijama s korelacijama. Kada je kriterijska varijabla bila dimenzija *ovisnosti usmjerene na sebe*, ispitivani prediktori objašnjavali su 26% ukupne manifestne varijance kriterija, od čega najveći postotak objašnjene varijance pripada varijabli identifikacije. Od sociodemografskih značajki, uvedenih u prvom koraku, značajan *beta* ponder imale su varijable spol, dob, zadovoljstvo, društveni status i povjerenje. Uvođenjem triju aspekata igranja u drugom koraku značajno se promi-

jenio njihov doprinos. U trećem koraku značajnim se prediktorom pokazala samo *identifikacija s igranjem*.

Za drugi oblik ovisnosti – društveno usmjerenu ovisnost značajnim prediktorom se također pokazala varijabla dobi, ali se ovdje značajnim prediktorom pokazuje i varijabla *uključenost u proces obrazovanja*, i, što je zanimljivo, negativno je povezana s čestinom pohađanja vjerskih obreda. S obzirom na to da se ovaj faktor odnosi na ponašanja povezana sa zahtjevima koji drugi upućuju (prigovaranje, pokušaji reduciranja igranja) logično je da češće pohađanje vjerskih obreda rezultira i manjom ovisnošću. Naime, za vjerovati je kako se tada pojedinci više udaljuju iz

kuće, odnosno od mogućnosti uključivanja u igranje.

Povezujući dobivene rezultate s izloženim istraživačkim pitanjima i hipotezama, vidljivo je kako je prva hipoteza (H1) „*Igranje s drugima negativno je povezano s indeksom ovisnosti o videoigrama*“ opovrgnuta (unatoč relativno niskoj značajnoj korelaciji s društveno usmjerenom ovisnosti), dok je druga hipoteza (H2) „*Interes za rad u gamerskoj industriji pozitivno je povezan s indeksom ovisnosti o videoigrama*“ potvrđena. Treća hipoteza (H3) „*Muškarci će pokazati veći stupanj ovisnosti u odnosu na žene*“ također nije potvrđena, dok je četvrta hipoteza (H4) „*Mlađi sudionici će pokazati veći stupanj ovisnosti u odnosu na starije sudionike*“ potvrđena. U sljedećem će se poglavlju pojasniti važnost dobivenih podataka u odnosu na teorijski i metodološki okvir rada.

RASPRAVA

Temeljna pretpostavka ovog rada počiva na premisi kako je kompulzivni, odnosno ovisnički aspekt igranja videoigara povezan sa širim sociokulturnim aktivnostima i djelomično je potvrđena, posebice u odnosu naspram razvoja profesionalne karijere. „Čista“ socijalnost nije se pokazala značajnom, opovrgavajući pritom i Fisherove (1994) teze o „društvenim *gamerima*“ kao potpopulaciji koja ne pokazuje kliničke indikatore ovisnosti pa je sukladno tome i manje rizična skupina u odnosu na „*gamere samotnjake*“. Također, Crawfordova (2011) teza o igranju videoigara kao procesu izgradnje društvene karijere pokazuje osobine koje se prvenstveno povezuju sa željom za profesionalizacijom *gamerskih* aktivnosti, no nejasno je jesu li te aktivnosti nužno socijalne, ili narav predanosti subkulturnoj identifikaciji koja podrazumijeva krajnje kompetitivan kontekst

kreativnih industrija zahtijeva predanost partikularnoj grupi i usmjeravanje na sebe u procesu razvoja tehnološko-medijskih vještina i pismenosti. Naime, prema pojedinim autorima (Florida, 2014), rad u digitalnom kreativnom sektoru traži visoku razinu individualnosti, fleksibilnosti te rad u specifičnim interesnim grupama ako se namjerava ostvariti profesionalna karijera i razviti kompetencije nužne za uspjeh u industriji proizvodnje i distribucije videoigara. U tom smislu, socijalnost i društvena karijera su vezane uz subkulturne karakteristike zajednice gdje izmjenjivost tehnoloških i programskih specifičnosti područja rada traži neprestano ulaganje koje se onda, kroz korištene instrumente mjerenja ovisnosti, doima većim (psiho)patološkim problemom nego što on u svojoj široj sociokulturnoj suštini vjerojatno jest. Dodatan argument ovoj tezi je i činjenica kako (samo)identifikacija te praćenje *gaming* scene također pozitivno koreliraju s indeksom ovisnosti. Pri tome se identifikacija s igranjem pokazuje i najznačajnijim pozitivnim prediktorom ovisnosti usmjerene na sebe. Drugim riječima, navedene specifičnosti potencijalno upućuju na šire sociokulturne značajke specifične za kulturnu dinamiku globalnih digitalno-interaktivnih medija.

Drugi skup zanimljivih rezultata proizlazi iz podatka da su ovisnosti po pitanju usmjerenosti na sebe više sklone žene u odnosu na muškarce, što može biti, kako je već prije naglašeno, uzrokovano karakteristikama uzorka, no i specifičnostima položaja žena kako unutar *gamerske* kulture i zajednice, tako i unutar širih okvira načina korištenja i utilizacije digitalno-interaktivnih tehnologija. S obzirom na to da se žene kroz primarnu socijalizaciju prvenstveno uče ulogama vezanim za privatnu sferu, preferiranje žanrova u kojima postoji mogućnost eskapizma (MMORPG i RPG) rezultirat će i detektiranim ishodima igranja videoigara, što također sugerira konti-

nuitet prenesen iz drugih medijskih sustava i okoliša⁹ (Livingstone, 1988).

Osim zanimljivih rodni distinkcija koje su u suprotnosti s obrađenim istraživanjima u svijetu (Gentile i sur., 2011; Wood i sur., 2004), dob se također pokazala značajnim prediktorom indeksa ovisnosti, ali unutar očekivanih parametara pa je tako starija dob povezana s manjim indeksom ovisnosti. To se može objasniti i promjenama društvenih položaja i struktura, ali i izmijenjenim životnim okolnostima pojedinca. Razdoblje adolescencije ostavlja prostor za manje strukturirane načine provođenja slobodnog vremena, ali je jednako tako, gledajući iz perspektive i teorija mladenačkih subkultura, riječ o razdoblju intenzivnog „eksperimentiranja s identitetima“, u kojem mladi nastoje pronaći socijalizacijski oslonac van partikularnih društvenih grupa, odnosno obitelji. Poistovjećivanje s različitim kulturnim trendovima i obrascima standardan je dio odrastanja u suvremenim zapadnim društvima tako da zabilježeni podatak upućuje na neke dimenzije i specifičnosti *gaminga* kao subkulturne zajednice, ali istovremeno upućuje na ograničenost teorijsko-metodološkog okvira koji na kompulzivno videoigranje gleda kao na bihevioralni oblik ovisnosti s pripadajućim linearno-mehanicističkim paradigmama iz perspektive medijskih učinaka. Naime, ako je ovisnička narav videoigara doista snažna kako pojedini autori sugeriraju (Grüsser i sur., 2007; Thomas i Martin, 2010), logično bi bilo očekivati intenzivnije korištenje s porastom dobi sudionika i sudionica istraživanja. Međutim, ovdje valja napomenuti kako su dobivene korelacije, iako značajne, relativno niske pa njihovoj interpretaciji treba prilaziti s oprezom. Također, iako su pojedini nalazi zanimljivi te upućuju na potrebu drugačijeg promišljanja odnosa ovisnosti sa sadržajnim spe-

cifičnostima digitalno-interaktivnih medijskih sadržaja, valja naglasiti kako postoje manjkavosti koje su vezane uz redukcionističke karakteristike nekih instrumenata (rad u industriji, samoidentifikacija s *gamerskom* kulturom) te činjenicu kako uzorak nema probabilistička svojstva. Radi potrebe preciznijeg utvrđivanja veze između navedenih dimenzija ovisnosti i specifičnih socijetalnih parametara *gaminga*, potrebno je u narednim istraživanjima razviti preciznije mjerne instrumente koji će nadopuniti eksploratorne dimenzija ovog rada.

ZAKLJUČAK

Analiza podataka prikupljenih na uzorku od 3251 *gamera* i *gamerica* u Hrvatskoj upućuje na to kako se indikatori ovisnosti o videoigrama svrstavaju u dvije temeljne skupine: ovisnost orijentirana prema sebi i ovisnost usmjerena prema drugima. Testirajući odnose multivarijatnim metodama (hijerarhijske regresijske analize) s obzirom na teorijsko metodološki okvir i s ciljem proširivanja indikatora ovisnosti i kompulzivnog igranja videoigara na odabrane sociokulturne parametre, ustanovljeno je kako samoidentifikacija s *gamerskom* (sub)kulturom, želja za radom u *gamerskoj* industriji te općenito praćenje *gaming* scene objašnjava faktor ovisnosti orijentirane prema sebi. Navedeni podatak navodi na zaključak kako se ta dimenzija opsesivno-kompulzivnog igranja treba razumjeti unutar teorijskog okvira koji videoigranje vidi kao izgradnju društvene i profesionalne karijere, odnosno kako je intenzivna usmjerenost prema sebi tijekom igranja kulturološka komponenta investiranja u sociokulturni identitet globalne i konvergencijske digitalno-interaktivne kulture. Faktor koji je

9 Istraživanja konzumacije televizijskih sadržaja, posebice sapunica, ustanovila su kako se na taj način žene odmiču od rutinizirane svakodnevice i opterećenja od rada u privatnoj sferi.

vezan za indeks socijalne dimenzije ovisnosti nije pokazao vezu između dimenzija socijalnosti i dimenzija izgradnje društvene i profesionalne karijere, no ustanovljeno je kako varijable spola (žene), dobi (mladi) i vjerskih obreda upućuju na trendove koji su prvenstveno povezani s faktorima van *gamerskih* kulturnih specifičnosti. Iz svega navedenog valja zaključiti kako je metodologiji mjerenja ovisnosti o videoigrama nužno priključiti šire sociokulturne parametre *gamerske* kulture kako bi se razlučile kliničke dimenzije ovisnosti od procesa vezanih za identifikacijske prakse i procese.

LITERATURA

- Adachi, P. J. C. i Willoughby, T. (2013). Do Video Games Promote Positive Youth Development? *Journal of Adolescent Research*, 28(2), 155–165. <http://doi.org/10.1177/0743558412464522>
- Carr, D., Buckingham, D. P. i Burn, A. P. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Polity Press.
- Checa-Romero, M. (2015). Developing Skills in Digital Contexts Video games and Films as Learning Tools at Primary School. *Games and Culture*, 11(5). <http://doi.org/10.1177/1555412015569248>
- Crawford, G. (2011). *Video Gamers*. Routledge.
- Crawford, G., i Gosling, V.K. (2005). Toys for Boys? Women's Marginalization and Participation as Digital Gamers. *Sociological Research Online*, 10, 46-56.
- Dalisay, F., Kushin, M. J., Yamamoto, M., Liu, Y.-I. i Skalski, P. (2014). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, 17(9). <http://doi.org/10.1177/1461444814525753>
- Ee, A. i Cho, H. (2012). What makes an MMORPG leader? A social cognitive theory-based approach to understanding the formation of leadership capabilities in massively multiplayer online role-playing games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 6(1), 25–37.
- Festl, R., Scharkow, M. i Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults: Problematic computer game use. *Addiction*, 108(3), 592–599. <http://doi.org/10.1111/add.12016>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545–553.
- Florida, R. (2014). *Rise of the Creative Class--Revisited (Revised and Expanded edition)*. Basic Books.
- Fukuyama, F. (1995). *Trust: The social virtues and the creation of prosperity*. Free Press.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. i Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <http://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35–40. <http://doi.org/10.1080/02667360903522769>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. i Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292. <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Hand, M. i Moore, K. (2006). Community, Identity and Digital Games. U: J. Rutter. I J. Bryce (ur.), *Understanding Digital Games* (str. 166–182). Sage Publications.
- Inglehart, R. (1977). *The silent revolution. Changing values and political styles among western publics*. Princeton University Press.
- Jansz, J. i Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333–355. <http://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- Livingstone, S. M. (1988). Why People Watch Soap Opera: An Analysis of the Explanations of British Viewers. *European Journal of Communication*, 3(1), 55–80. <http://doi.org/10.1177/0267323188003001004>
- Lorentz, P. (2013). Video-ludological socialization. U B. Bigl i S. Stoppe (Ur.), *Playing with virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies* (str. 255–269). PL Academic Research.
- Luscombe, B. (2009). The Troubling Rise of Facebook's Top Game Company. *Time*. <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1940668,00.html>

- Martin, C. (2012). Video Games, Identity, and the Constellation of Information. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5), 384–392. <http://doi.org/10.1177/0270467612463797>
- Neuman, W. R. i Guggenheim, L. (2011). The Evolution of Media Effects Theory: A Six-Stage Model of Cumulative Research. *Communication Theory*, 21(2), 169–196. <http://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01381.x>
- Putnam, R. (2001). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Simon & Schuster Ltd.
- Quandt, T. i Kröger, S. (2013). *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge.
- Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1). <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>
- Sahin, M., Gumus, Y. Y. i Dincel, S. (2014). Game addiction and academic achievement. *Educational Psychology*, 36(9), 1533-1543. <http://doi.org/10.1080/01443410.2014.972342>
- Squire, K.D. i Jenkins, H. (2002). The Art of Contested Spaces. U: L. King (Ur.), *Game on!* (str. 64–75). Barbican Press.
- Thomas, N. i Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology*, 62(2), 59–66. <http://doi.org/10.1080/00049530902748283>
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178. <http://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Wood, R. T.A., Gupta, R., Derevensky, J. L. i Griffiths, M. D. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 14, 77–100.
- Young, K. S. i Cristiano, N. A. (2008). Assessment of Internet addiction. *The Center for Internet Addiction Recovery*. www.netaddiction.com

Intense video game playing – pathological form of addiction or indicator of social (and professional) career development

Abstract: The main objective of this article is to analyse the relevance of theories and perspectives used in the measurement of video games addiction within a broader sociocultural framework. For the purpose of further developing existing methodology, sociological perspectives (Crawford, 2011) of understanding video gaming as a separate culture with foundations for building social and professional career were used. Analysis of the data collected within the project “Sociocultural profile of video gamers in Croatia” showed that there are two main factors of addictive behaviour (addiction oriented towards self and “social” addiction). The factor of addiction towards self was explained with the predictors of self-identification with video gaming culture, interest in professional work within the gaming industry and with general following of the gaming scene. The second factor of addiction was mainly explained with socio-demographic variables (age, life satisfaction and involvement in the education process). The conclusion points to the importance of understanding addiction to video games within broader sociocultural parameters which are characteristic of the global digital-interactive context in order to differentiate genuine clinical addiction from compulsive play as a process for building towards a professional career.

Keywords: video games, video gamers, addiction, social career

Korespondencija: kkrolo@unizd.hr

Primljeno: 15. 10. 2020.

Ispravljeno: 18. 3. 2021.

Prihvaćeno: 12. 8. 2021.

Online: 3. 12. 2021.