Online gameri: Odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara

Buble, Mateo

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:400091

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Image not found or type unknown

Repository / Repozitorij:

University of Zadar Institutional Repository

zir.nsk.hr

Image not found or type unknown

Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju
Preddiplomski sveučilišni studij psihologije (jednopredmetni)

Mateo Buble

Online gameri: odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara

Završni rad

Zadar, 2016.

Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju
Preddiplomski sveučilišni studij psihologije (jednopredmetni)

Online gameri: odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara

Završni rad

Student/ica:

Mateo Buble

Mentor/ica:

mr. sc. Lozena Ivanov

Zadar, 2016.

Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Mateo Buble,** ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Online gameri: odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 28. rujan 2016.

Sadržaj

Sažetak 1
Abstract 2
Uvod 3
Sramežljivost 3
Sramežljivost i Internet 4
Online video igre 5
Problemi 9
Hipoteze 9
Metode 10
Ispitanici 10
Mjerni instrumenti 10
Postupak 11
Rezultati 11
Rasprava 16
Zaključci 22
Literatura 23

Online gameri: Odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara

Sažetak

Sramežljivost je stabilna karakteristika ljudi koja se temelji na negativnoj evaluaciji socijalnih situacija i vlastitih vještina u tim situacijama. Za sramežljivost su karakteristične negativne fiziološke, kognitivne, emocionalne i bihevioralne reakcije u socijalnim situacijama koje su različitog intenziteta s obzirom na situaciju. Online video igre su specifičan medij koji karakterizira mogućnost socijalizacije i zajednička aktivnost koja tu socijalizaciju olakšava. Zbog takvih karakteristika, online video igre mogle bi biti poželjna okolina za sramežljive pojedince koji doživljavaju poteškoće u socijalnim interakcijama licem u lice. Ovo istraživanje imalo je za cilj proučiti strukturu prijateljstava 'gamera' posebice s obzirom na sramežljivost, te povezanost sramežljivosti i različitih motivacija, odnosno razloga za igranje. Uz to, pokušali su se utvrditi korelati količine igranja kao indikatora problematičnog korištenja online igara. Rezultati su prikupljeni online upitnikom koji je sadržavao čestice koje mjere sramežljivost iz Upitnika sramežljivosti i asertivnosti i konstruirane čestice za mjerenje ostalih varijabli. Rezultati su pokazali kako sramežljiviji 'gameri' igraju više kako bi se udaljili od problema iz 'stvarnog života' te zbog želje za virtualnim prijateljstvima. Pokazalo se kako sramežljivost nije povezana ni s brojem online prijatelja ni s brojem prijatelja s kojima su ispitanici u kontaktu i online i offline, već samo negativno povezana s brojem isključivo offline prijatelja, iako je kod 'gamera' muškog spola fiziološka komponenta sramežljivosti povezana i s brojem online prijatelja i s brojem prijatelja u oba okruženja. Pri provjeravanju razlika s obzirom na spol dobiveno je kako je 'gamerima' muškog spola eskapizam manje zastupljen razlog za igranje. Broj online prijatelja pokazao se jedinim korelatom količine igranja, što upućuje na potencijalnu dvostruku povezanost broja online prijatelja i količine online igranja.

Ključne riječi: eskapizam, gameri, online video igre, sramežljivost, virtualna prijateljstva.

Online gamers: The relationship of shyness, reasons for playing and the amount of time spent playing online games

Abstract

Shyness is a stable trait present in all people. It is based on the negative evaluation of social situations and personal skills in those situations. Negative physiological, cognitive, emotional and behavioral reaction in social situations are characteristic for shyness, and those reactions vary in intensity in relation to the situation. Online video games are a specific medium characterized by the possibility for socialization and a common activity which can ease the process of socialization. Because of such characteristics, online video games could be a favorable environment for shy individuals which experience difficulties in face to face social interactions. The goal of this study was to examine the friendship structure of gamers, especially in relation to shyness, and the relationship of shyness and different motivations for online play. Additionally, the correlates of the amount of playing time were researched, because the amount of playing time can indicate problematic use of online games. The results were gathered through an online survey which contained items measuring shyness from the 'Shyness and assertiveness questionnaire' and constructed items for measuring other variables. The results have shown that more shy gamers play more to escape the problems from 'real life' and because of virtual friendships. Shyness wasn't found to be related to number of online friends, or the number of friends that gamers interact with both online and offline, but it was only negatively related to the number of exclusively offline friends. However, the physiological component of shyness was found to be positively correlated with the number of online friends and online/offline friends in male gamers. While searching for sex differences, it was found that female gamers had escapism as a stronger playing motivation in comparison to male gamers. The number of online friends was the only correlate of the amount of playing time, which indicates a potential two-way relation of the number of online friends and the amount of playing time.

Key words: escapism, gamers, online videogames, shyness, virtual friendship

Uvod

Sramežljivost

Ljudi su socijalna bića, što znači da većinu svojih potreba zadovoljavaju u interakciji s drugim ljudima zbog čega dobro snalaženje u socijalnim interakcijama može biti od iznimne važnosti. Sramežljivost najčešće otežava pojedincima snalaženje u socijalnim interakcijama, a ponekad dovodi do toga da se pojedinci u njih ni ne uključuju, te je stoga potencijalno problematična (Zarevski i Mamula, 1998). Uz to, pokazalo se da sramežljivi pojedinci upravo zbog otežanog snalaženja u socijalnim situacijama često imaju manje prijateljstava, što može negativno utjecati na njihove razvojne ishode, naročito u osjetljivim periodima poput adolescencije (Van Zalk, Van Zalk, Kerr i Stattin, 2014).

Većina postojećih definicija sramežljivosti uključuje pojam evaluacije kao ključnu komponentu. (Zarevski i Mamula, 1998). Prema Van der Molenu sramežljivost je određena vjerovanjem da se nećemo snaći u određenoj socijalnoj situaciji, anticipirajućim strahom, javljanjem negativnih emocija i fizioloških simptoma bez voljne kontrole, nevještim socijalnim ponašanjem i izbjegavanjem socijalnih situacija (Van der Molen, 1989). Popratne pojave sramežljivosti mogu biti ponašajne, kognitivne, emotivne i fiziološke, te su pojave iz ove četiri skupine interaktivno međusobno povezane. Neke od popratnih pojava su primjerice izbjegavanje socijalnih situacija, smanjivanje brzine i efikasnosti mišljenja u prisutnosti drugih ljudi, napetost, tjeskoba i somatski simptomi anksioznosti poput crvenila lica, ubrzanja pulsa i znojenja. Valja razlikovati sramežljivost od socijalne anksioznosti koja također uključuje sve navedene popratne pojave, no socijalna anksioznost izrazit je strah od evaluacije koji se smatra patološkim i pogađa malen broj ljudi (Zarevski i Mamula, 1998).

Postoje dva moguća načina gledanja na ličnost, pa tako i na sramežljivost. Prvo gledište zagovara postojanje crta ličnosti koje služe kao dispozicije za reagiranje u različitim situacijama, te svaki pojedinac ima jedinstven sklop crta ličnosti. Prema drugom pristupu, postoje samo stanja ličnosti, pa situacija i pojedinčeva interpretacija situacije određuju stanje ličnosti pojedinca u određenom trenutku. Sramežljivost se dugo smatrala samo podvrstom anksioznosti sa socijalnom dimenzijom ili neurotičnom introverzijom, a danas prevladava stajalište da je sramežljivost odvojena stabilna crta ličnosti. Interaktivan pristup

sramežljivosti uvažava da je sramežljivost funkcija i ličnosti i situacije, a takvo je i laičko poimanje sramežljivosti (Zarevski i Mamula, 1998).

S obzirom na interaktivan pristup, za očekivati je da unatoč stabilnosti sramežljivosti unutar pojedinaca, postoje situacije u kojima će ona biti više ili manje izražena. Ispitna anksioznost dobar je primjer načina na koji situacija može pojačati posljedice sramežljivosti, dok primjerice razgovor na Internetu može biti primjer situacije u kojoj će sramežljivost biti manje izražena.

Sramežljivost i Internet

Dosadašnja istraživanja pokazala su kako sramežljivi pojedinci preferiraju socijalne kontakte putem Interneta od odnosa licem u lice. Online socijalni kontakti sramežljivim pojedincima daju osjećaj sigurnosti zbog povećane anonimnosti i manjih mogućnosti odbijanja i kritiziranja (Ayas, 2012). Nije stoga iznenađujuće da sramežljivi pojedinci izjavljuju o manje problema u online odnosima nego u odnosima licem u lice te da više koriste Internet za socijalne kontakte od manje sramežljivih osoba. No ova preferencija za online odnose stavlja sramežljive pojedince pod povećani rizik za razvoj problematičnog ponašanja na Internetu (Ebeling-Witte, Frank i Lester, 2007). Problematično korištenje Interneta može se definirati kao korištenje Interneta koje stvara psihološke, socijalne i školske ili poslovne poteškoće u životu pojedinca. Neke od najčešćih posljedica problematičnog korištenja Interneta su smanjen uspjeh zbog manjka vremena posvećenog obavezama, isključivanje iz socijalnih aktivnosti uživo, smanjena interakcija s obitelji ili povećana agresija (Huan, Ang i Chye, 2014). U nekoliko prethodnih istraživanja dobivena je povezanost sramežljivosti i problematičnog korištenja Interneta (Ayas, 2012; Ebeling-Witte i sur., 2007), no neka istraživanja upućuju na to da bi veza između sramežljivosti i problematičnog korištenja Interneta mogla biti posredovana faktorima povezanim sa sramežljivošću poput socijalne anksioznosti (Huan i sur., 2014). Pokazalo se i da sramežljivost može mijenjati način na koji osobe koriste Internet, pa tako sramežljivi pojedinci imaju tendenciju više koristiti Internet u rekreativne svrhe, što bi mogao biti oblik izolacije na način da se potencijalne socijalne rekreativne aktivnosti u stvarnom svijetu zamijene s izolirajućim aktivnostima na Internetu (Scealy, Phillips i Stevenson, 2002). S obzirom na to da sramežljivi pojedinci imaju tendenciju koristiti Internet kao prostor za socijalne kontakte, neizbježno je bilo postaviti pitanje je li to pozitivno za njihovo formiranje offline odnosa. Oko ovog pitanja postoje dvije konfliktne perspektive,

perspektiva 'siromašni postaju siromašniji' i perspektiva socijalne kompenzacije. Prema perspektivi 'siromašni postaju siromašniji', online odnosi su površni i ne zadovoljavaju potrebe prijateljskih odnosa, te će sramežljivi pojedinci formirati manje odnosa u stvarnom životu jer će propustiti prilike za formiranje novih odnosa zbog površnih online odnosa koje imaju. Nasuprot tome, perspektiva socijalne kompenzacije smatra da online odnosi mogu poslužiti kao platforma za istraživanje socijalnih odnosa i novih situacija, kao i za samootkrivanje te da može dovesti do pozitivnih iskustava za sramežljive pojedince koja mogu utjecati na formiranje offline odnosa kod tih pojedinaca (Van Zalk i sur., 2014).

Online video igre

Online video igre poseban su oblik rekreacije i interakcije na Internetu. Danas su video igre, a posebice online video igre, postale čest način provođenja slobodnog vremena, naročito među mlađim ljudima. Igranje videoigara može imati brojne pozitivne efekte poput boljeg procesiranja sekundarnih vizualnih podražaja, poboljšanja koordinacije oko-ruka, veće brzine reakcije, a mogu biti i izvrsno edukacijsko sredstvo. S druge strane, igranje videoigara kod nekih pojedinaca može imati i negativne učinke poput problema pažnje ili agresivnog ponašanja, a u prekomjernim količinama možemo govoriti o ovisnosti o videoigrama, što kao i kod problematičnog korištenja Interneta može dovesti do otežanog funkcioniranja u različitim sferama života (Bilić i Golub, 2011). Problem kod proučavanja korelata patološkog igranja videoigara dijelom se nalazi u činjenici da definicije ovisnosti o videoigrama već uključuju negativne simptome jer su uglavnom to definicije drugih ovisnosti poput alkoholizma koje su prebačene u kontekst videoigara. Stoga neki autori preferiraju koristiti termin prekomjerno igranje, koje je samo po sebi rizičan faktor za razvoj ovisnosti, ali je nešto manje negativno i može biti povezano s nekim pozitivnim ishodima (Utz, Jonas i Tonkens, 2012). S prekomjernim igranjem online igara najčešće se povezuju MMORPG igre (masivne mrežne online igre uloga). U takvim igrama, igrači istovremeno igraju s tisućama drugih ljudi s kojima komuniciraju, surađuju i natječu se pomoću svog kreiranog lika (avatara). Upravo zbog socijalizacijske prirode koja je kombinirana s anonimnošću i percepcijom realizma zbog poistovjećivanja s likom unutar igre, ovakav tip igara smatra se potencijalno rizičnim za razvoj ovisnosti (Beranuy, Carbonell i Griffiths, 2013). Odnedavno je patološko igranje videoigara, odnosno "poremećaj korištenja Interneta" uveden u najnoviju verziju dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne poremećaje (DSM-5), a sadrži devet kriterija među kojima su

neuspješni pokušaji kontroliranja online igranja, obmana obitelji ili drugih ljudi o količini online igranja, korištenje igranja za ublažavanje ili izbjegavanje negativnog raspoloženja, gubitak značajnog odnosa, posla ili edukacijske prilike zbog online igranja i slično (King i sur., 2013).

Online video igre specifičan su kontekst u odnosu na ostale oblike interakcije na Internetu zbog dijeljene zajedničke aktivnosti, odnosno samog igranja. Na taj način one su integracija socijalnog prostora i interaktivnog razigranog okruženja. Upravo ta dijeljena aktivnost može činiti razliku između videoigara i ostalih načina interakcije na Internetu, jer aktivnost služi za vođenje razgovora, što potencijalno smanjuje pritisak na same pojedince koji bi inače imali ulogu odabiranja konverzacijskih tema i održavanja i vođenja razgovora. Unatoč usmjerenosti na jednu aktivnost, i online igre mogu dovesti do razvijanja bliskih socijalnih odnosa, te suigrači mogu postati mnogo više od pojedinaca koji služe kao pomoć za postizanje ciljeva unutar igre (Kowert, Domahidi i Quandt, 2014). Kao i kod istraživanja koja uključuju Internet kao manje specifično područje, i kod istraživanja online igara pokušalo se odrediti ima li igranje online igara pozitivne ili negativne efekte na interpersonalne odnose, a takva su istraživanja dala nejednoznačne rezultate. S jedne strane, igranje online igara može umanjiti ulaganje u offline odnose, a kao podrška ovome navode se istraživanja koja povezuju patološko igranje s usamljenošću. S druge strane, igrači formiraju prijateljstva unutar igre a posebice kod nekih oblika igranja može se javiti online povezivanje i podrška, koja se može prebaciti i u offline podršku (Utz i sur., 2012). U prilog ovome govori i recentno istraživanje koje je pokazalo da emocionalno osjetljiviji 'gameri' imaju tendenciju upoznavati uživo svoje online prijatelje, kao i prebacivati offline prijatelje u online okruženje (Kowert i sur., 2014).

Postoji nekoliko razloga koje 'gameri' navode za igranje online igara, a tri najdominantnija su zabava, eskapizam i želja za virtualnim prijateljstvima. Igranje zbog zabave prisutno je kad se video igre percipiraju kao najdraži oblik zabave, a do toga često dolazi zbog lošeg upravljanja slobodnim vremenom i nemogućnosti iniciranja drugačijih aktivnosti. Valja napomenuti kako je želja za zabavom kod MMORPG igrača okidač za početak igranja, no zbog specifičnosti ovog žanra, igre nakon dugog vremena igranja postaju repetitivne i zabava kao motivator počinje slabiti te se zamjenjuje drugim razlozima. Jedan od takvih razloga je i želja za virtualnim prijateljstvima. Socijalizacijski potencijal online igara često dovodi do razvoja brojnih online prijateljstava i poznanstava. Takva prijateljstva često su izgrađena na temelju interakcija unutar igra i vezana uz igru, stoga su igrači motivirani

igrati, pa čak i provoditi više vremena igrajući kako bi se kontakti održali i razvijali, ali i iz osjećaja dužnosti prema suigračima. Još jedan razlog igranja koji je važno spomenuti je eskapizam, odnosno tendencija da se igranjem videoigara udalji od interpersonalnih i intrapersonalnih konflikata. Fokusiranjem na igru i ulaganjem u lika unutar igre 'gameri' s raznim vrstama problema mogu se odmaknuti od tih problema i na taj način si olakšati poteškoće. Ova tri razloga predstavljaju inicijalnu motivaciju za igranje, a ovisnost se javlja povećanjem vremena igranja uz gubitak kontrole (Beranuy, Carbonell i Griffiths, 2013). Detaljnije faktorske analize za MMORPG igre daju detaljniji prikaz razloga koji su razvrstani u tri kategorije: postignuće, socijalna dimenzija i 'uronjenost'. S obzirom na to da je eskapizam jedna od komponenti dimenzije 'uronjenosti', a da želja za virtualnim prijateljstvima odgovara socijalnoj dimenziji, vidljivo je da su dobivene slične motivacije koje međusobno nisu isključive već se razlikuju po detaljnosti. (Yee, 2006). Iznimka je igranje zbog zabave koje se ne spominje u faktorskoj analizi, no kako je već rečeno, zabava je inicijalni pokretač igranja, te je vjerojatno općenitiji faktor koji se može provlačiti kroz različite dimenzije jer različiti mehanizmi i karakteristike igara i procesa igranja mogu dovoditi do zabave. Eskapizam je kao razlog igranja bio više istraživan od ostalih, te se pokazalo da pojedinci koji igraju kako bi se udaljili od stvarnih problema imaju veću tendenciju razviti ovisnost o videoigrama (Yee, 2006), imaju jača vjerovanja o realizmu igara, imaju više online socijalne podrške, ali manje offline socijalne podrške i više igraju. Pokazalo se da i online i offline socijalna podrška imaju pozitivan učinak na psihološku dobrobit, iako je offline podrška imala veći efekt, a veća online socijalna podrška nije kompenzirala za manjak offline socijalne podrške (Kaczmarek i Drazkowski, 2014).

'Gameri' su većinom muškog spola, točnije po nekim istraživanjima čak preko 85% njih (Griffiths, Davies i Chappell, 2003), iako neka novija istraživanja pokazuju kako se razlika smanjuje i približava podjednakoj raspodjeli po spolu (Yoon, Duff i Ryu, 2013). Pronađene su razlike i u motivima za igranje online igara između muškaraca i žena, odnosno muškarci su usmjereniji na postignuće, a iako nema razlike u socijalizacijskoj komponenti, žene su usmjerenije na uspostavljanje dubljih odnosa (Yee, 2006). Postoje i razlike između iskusnih gamera muškog i ženskog spola s obzirom na faktore koji utječu na pozitivan stav prema igranju. Pokazalo se kako žene više igraju zbog užitka i intrinzične motivacije, dok su muškarci više zainteresirani za ekstrinzične nagrade. Također, žene imaju negativnije stavove prema videoigrama što više percipiraju da su online igre

popularne kod ostalih ljudi, što je u skladu i s nalazom da muškarci u usporedbi sa ženama više preferiraju igrati igre koje igraju njihovi prijatelji (Yoon i sur., 2013). Izgleda da žene više preferiraju socijalne interakcije na Internetu, a te preferencije posreduju između njihova samopoštovanja i ovisnosti o internetu, dok to nije slučaj kod muškaraca (Fioravanti, Dettore i Casale, 2012).

Cilj ovog istraživanja je primarno proučiti strukturu prijateljstava 'gamera' i razloge za igranje online igara s obzirom na sramežljivost. Pod strukturom prijateljstava podrazumijeva se količina online, offline i prijatelja u oba okruženja. Online prijateljima smatraju se prijatelji s kojima su pojedinci u kontaktu isključivo u online igrama, dok su offline prijatelji oni s kojima su pojedinci u kontaktu isključivo licem u lice. Prijatelji u oba okruženja su oni s kojima su sudionici u kontaktu i licem u lice i unutar online igara. Daljnji cilj je utvrditi korelate količine online igranja s obzirom na to da količina igranja može služiti kao indikator potencijalno problematičnog ponašanja u online video igrama. Konačno, ovo istraživanje ima namjeru ispitati postoje li kod 'gamera' razlike s obzirom na spol u sramežljivosti, prijateljstvima u različitim okruženjima (online, offline i oba okruženja), motivima za igranje te količini igranja.

Problemi

1. Postoji li povezanost sramežljivosti 'gamera' s brojem njihovih online, offline ili prijatelja u oba okruženja, te postoji li povezanost sramežljivosti i različitih razloga igranja, odnosno zabave, eskapizma ili želje za virtualnim prijateljstvima.

2. Postoji li povezanost zabave, eskapizma ili želje za virtualnim prijateljstvima s količinom igranja kao indikatorom problematičnog korištenja Interneta?

3. Postoje li razlike s obzirom na spol u sramežljivosti, broju prijatelja u offline, online ili oba okruženja, razlozima igranja ili količini igranja?

Hipoteze

1. a) Očekuje se kako će sramežljiviji pojedinci imati manje isključivo offline prijatelja, a više online prijatelja i prijatelja u oba okruženja jer se sramežljivi pojedinci nastoje socijalizirati online (Ayas, 2012) te pretvarati svoje online i offline socijalne kontakte u prijateljstva u oba okruženja (Kower i sur., 2014).
   b) Očekuje se kako će sramežljivost biti pozitivno povezana sa željom za virtualnim prijateljstvima jer sramežljive osobe nastoje stvarati i održavati socijalne kontakte u virtualnom okruženju s obzirom na to da ga percipiraju sigurnijim socijalnim prostorom u odnosu na komunikaciju licem u lice. Također, očekuje se pozitivna povezanost sramežljivosti i eskapizma jer je moguće da sramežljive osobe imaju više interpersonalnih teškoća i konflikata izvan virtualnog svijeta od manje sramežljivih pojedinaca zbog lošijih socijalnih vještina.
2. S obzirom na rezultate dosadašnjih istraživanja (Kaczmarek i Drazkowski, 2014) očekuje se da će eskapizam biti pozitivno povezan s količinom igranja, dok se za ostala dva razloga igranja ne očekuje povezanost s količinom igranja.
3. S obzirom na relativno mlad uzorak, očekuje se kako će žene biti sramežljivije od muškaraca s obzirom da u mlađoj dobi žene pokazuju veću sramežljivost (Zarevski i Mamula, 1998), a zbog preferencija žena za socijalnim kontaktima na Internetu očekuje se da će kod žena biti izraženija želja za virtualnim prijateljstvima kao razlog igranja (Fioravanti i sur., 2012; Yee, 2006). Također, u skladu s prethodnim istraživanjima očekuje se veća količina igranja kod pripadnika muškog spola (Bilić, 2011).

Metode

Ispitanici

U istraživanju je sudjelovalo 225 sudionika, no zbog ekstremnih rezultata ili nezadovoljavanja uvjeta sudjelovanja u istraživanju konačni uzorak sastojao se od 175 ispitanika, od čega je 144 muškaraca i 31 žena. Sudionici koji nisu uključeni u istraživanje su ili oni koji nisu igrali online igre u posljednja dva mjeseca čime nisu uspjeli zadovoljiti uvjet za sudjelovanje u istraživanju, ili oni koji su navodili rezultate koji poprimaju fizički nemoguće vrijednosti (primjerice preko 148 sati tjednog igranja, ili 10 000 offline prijatelja). Uzorak je s obzirom na spolnu strukturu (82% ispitanika muškog spola) u skladu s nekim starijim istraživanjima u kojima je dobiveno da je u 'gamerskoj' populaciji oko 85% muškaraca (Griffiths, Davies i Chappell, 2003). Uzorak je relativno mlad (M=19,78), što je očekivano s obzirom na ispitivanu skupinu, a pri čemu su pojedinci imali od 12 do 37 godina.

Mjerni instrumenti

U svrhu ispitivanja sramežljivosti, količine igranja, broja prijatelja u različitim okruženjima i razloga igranja, konstruiran je upitnik za online primjenu. Upitnik je sadržavao pitanja o spolu i dobi, žensku i mušku verziju 'Upitnika sramežljivosti i asertivnosti USA', skale procjene za razloge igranja, te pitanja o količini igre i broju prijatelja u različitim okruženjima.

Upitnik sramežljivosti i asertivnosti USA (Zarevski i Vukosav, 1997) - U ovom istraživanju upotrijebljen je isključivo dio upitnika koji ispituje sramežljivost, dok čestice koje mjere asertivnost nisu iskorištene. Ovako dobivena muška verzija sastoji se od 17, a ženska od 13 pitanja (uz napomenu da neka pitanja imaju i potpitanja) s po četiri ponuđena odgovora. Upitnik pokazuje zadovoljavajuću pouzdanost (upitnik za žene = 0,85; upitnik za muškarce = 0,88) i validiran je na adolescentnom i odraslom uzorku (Zarevski i Mamula, 1998).

Ženska i muška verzija donekle su različito konstruirane no zajednička su im prva četiri pitanja (s potpitanjima) koja opisuju identične situacije. Spomenuta četiri pitanja s odgovarajućim potpitanjima ispituju bihevioralnu, emocionalnu i fiziološku komponentu

sramežljivosti. U ovom istraživanju kao mjera sramežljivosti korišten je ukupan rezultat na ta četiri pitanja. Pitanja predstavljaju različite socijalne situacije, a odgovori tipične reakcije pojedinca na te situacije. Konstruiranim upitnikom ispitivana su tri razloga igranja: zabava, eskapizam i želja za virtualnim prijateljstvima. Svaki razlog igranja izražen je u obliku jedne tvrdnje koja opisuje razlog (primjer za eskapizam: Igram online igre kako bih se udaljio/la od problema koji me muče u stvarnom svijetu.), a ispitanici su procjenjivali slaganje s tvrdnjom na skali procjene od 7 stupnjeva.

Za utvrđivanje količine igranja, od ispitanika se tražilo da u satima izraze prosječno tjedno vrijeme provedeno igrajući online video igre kroz posljednja dva mjeseca. Konačno, ispitanici su pitani o broju prijatelja s kojima su u posljednja dva mjeseca bili u kontaktu isključivo putem online videoigara, isključivo licem u lice, te u oba okruženja.

Postupak

Konstruirani upitnik primijenjen je online u siječnju i veljači 2016. godine. Primarna metoda distribucije poziva na popunjavanje upitnika bila je putem društvenih mreža i foruma, a korištena je i tehnika snježne grude tako što se sudionike poticalo da dijele upitnik ostalim 'gamerima'. Upitnik je distribuiran pretežno na Facebook grupe okupljene oko različitih online igara različitih žanrova. Upitnik nije imao dobno ograničenje, ali uvjet je bio da su ispitanici igrali neku online igru u posljednja dva mjeseca. Svakom sudioniku bila je zajamčena anonimnost i naglašeno je da u bilo kojem trenutku imaju pravo odustati od ispitivanja. Nakon prikupljanja rezultata, filtrirani su oni rezultati koji nisu zadovoljavali postavljeni uvjet kao i ekstremni rezultati.

Rezultati

U nastavku su prikazani prosječni rezultati i raspršenja rezultata na svim ispitivanim varijablama za ukupan uzorak. Sramežljivost je iskazana kao ukupan rezultat na četiri zajedničke čestice u muškoj i ženskoj verziji upitnika, a izračunati su posebno i rezultati na česticama koje ispituju bihevioralnu, emocionalnu i fiziološku komponentu sramežljivosti. U narednim analizama, za mjeru sramežljivosti korišten je ukupan rezultat na četiri pitanja koja su zajednička u obje verzije upitnika.

Tablica 1 Prikaz aritmetičkih sredina i standardnih devijacija izmjerenih varijabli na ukupnom uzorku (N=175).

	M	SD
Dob	19.78	4.30
SramZ	21.31	6.21
SB	7.28	2.69
SO	7.39	2.46
SF	6.63	2.34
Zabava	6.28	1.14
Eskapizam	3.83	2.08
Želja za virtualnim prijateljstvima	2.94	1.81
Online prijatelji	4.83	5.56
Offline prijatelji	12.98	9.92
Prijatelji u oba okruženja	7.27	7.15
Količina igranja	21.43	17.39

Legenda: sramZ - rezultat na zajedničkim česticama upitnika sramežljivosti, SB - bihevioralna komponenta sramežljivosti, SO - osjećajna komponenta sramežljivosti, SF - fiziološka komponenta sramežljivosti.

Kao što je vidljivo iz deskriptivnih podataka, ispitanicima je uglavnom zabava razlog igranja (M=6.28), dok su eskapizam i želja za virtualnim prijateljstvima nešto slabije zastupljeni. Broj prijatelja u svim okruženjima pokazao je visoku varijabilnost kod oba spola.

U svrhu odgovora na prvi problem izračunati su koeficijenti korelacije između sramežljivosti i broja prijateljstava u različitim okruženjima, te koeficijenti korelacije između sramežljivosti i različitih razloga igranja.

Tablica 2 Prikaz povezanosti sramežljivosti i broja prijatelja u online, offline i oba okruženja.

	Dob	Sramežljivost	Online prijatelji	Offline prijatelji	Prijatelji u oba okruženja
Dob	1.00				
Sramežljivost	-.10	1.00			
Online prijatelji	-.04	.05	1.00		
Offline prijatelji	-.22**	-.19*	.04	1.00	
Prijatelji u oba okruženja	-.11	.03	.13	.22**	1.00

* p<.05

** p<.01

Broj offline prijatelja negativno je povezan s dobi i sramežljivosti, a pozitivno povezan s brojem prijatelja u oba okruženja.

Tablica 3 Prikaz povezanosti sramežljivosti i razloga igranja na ukupnom uzorku (N=175).

	Dob	Sramežljivost	Zabava	Eskapizam	Želja za virtualnim prijateljstvima
Dob	1.00				
Sramežljivost	-.10	1.00			
Zabava	.08	-.06	1.00		
Eskapizam	-.04	.24**	.16*	1.00	
Želja za virtualnim prijateljstvima	-.02	.24**	.12	.26**	1.00

* p<.05

** p<.01

Što su pojedinci sramežljiviji to više igraju zbog udaljavanja od aktualnih poteškoća (eskapizam) i zbog želje za virtualnim prijateljstvima. Neki od razloga igranja također su i međusobno povezani pa je tako eskapizam povezan i sa zabavom i sa željom za virtualnim prijateljstvima, dok zabava i želja za virtualnim prijateljstvima nisu međusobno povezane.

U svrhu odgovora na drugi problem, izračunate su povezanosti između različitih razloga igranja (zabava, eskapizam, želja za virtualnim prijateljstvima) i broja prijatelja u različitim okruženjima (offline, online, oba okruženja) te količine igranja.

Tablica 4 Prikaz povezanosti razloga igranja, broja prijatelja u online, offline i oba okruženja i količine igranja.

	1.Dob	2.Zabava	3.Eskapi-zam	4.Želja za virtualnim prijatelj-stvima	5.Online prijatelji	6.Offline prijatelji	7.Prijatelji u oba okruženja	8.Količina igranja
1.Dob	1.00							
2.Zabava	.08	1.00						
3.Eskapizam	-.04	.16*	1.00					
4.Želja za virtualnim prijateljstvi-ma	-.02	.12	.26**	1.00				
5.Online prijatelji	-.04	-.06	.16*	.34**	1.00			
6.Offline prijatelji	-.22**	-.16*	-.22**	-.14	.04	1.00		
7.Prijatelji u oba okruženja	-.11	-.26**	-.07	.09	.13	.22**	1.00	
8.Količina igranja	-.02	.12	.08	.13	.26**	.04	.06	1.00

* p<.05

** p<.01

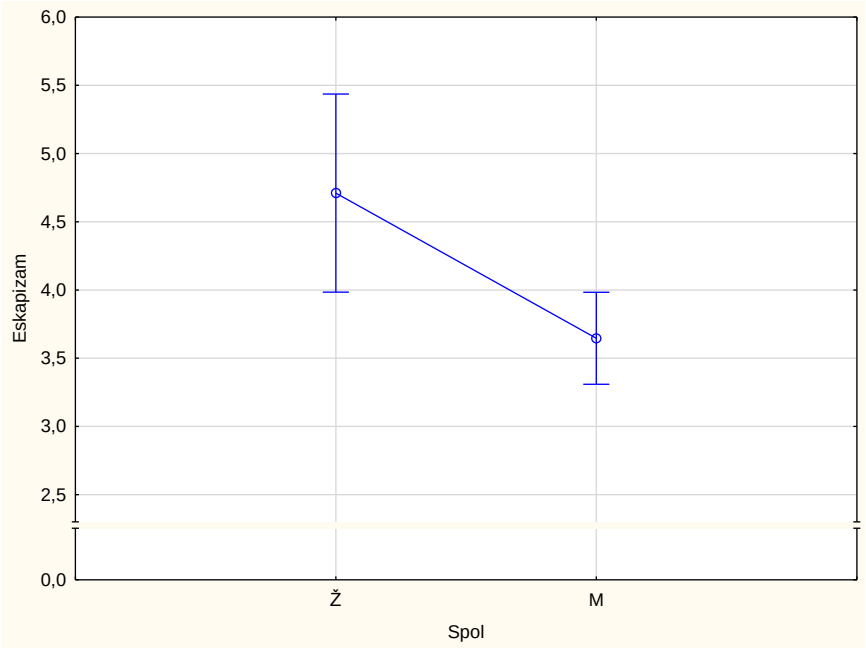
Jedina varijabla povezana s količinom igranja je broj online prijatelja, a povezanost je pozitivna. Broj online prijatelja također je povezan i s eskapizmom i željom za virtualnim prijateljstvima. Zabava je negativno povezana s brojem offline prijatelja i brojem prijatelja u oba okruženja, dok je eskapizam negativno povezan samo s brojem offline prijatelja.

U svrhu ispitivanja razlika s obzirom na spol u sramežljivosti, razlozima igranja, broju socijalnih kontakata i količini igranja izračunate su jednosmjerne analize varijance uz provedenu post-hoc korekciju za nejednake uzorke zbog velike razlike u veličinama uzoraka (144 ispitanika i 31 ispitanica).

Tablica 5 Prikaz razlika s obzirom na spol u ispitivanim varijablama uz provedenu korekciju za nejednake veličine uzoraka.

	Spol	M	SD	F	df	p
Sramežljivost	M	20.85	6.13	4,58	1, 173	.095
	Ž	23.45	6.22			
Online prijatelji	M	4.76	5.48	0.16	1, 173	.758
	Ž	5.19	6.02			
Offline prijatelji	M	13.69	10.26	4.33	1, 173	.105
	Ž	9.65	7.43			
Prijatelji u oba okruženja	M	7.86	7.55	5.62	1, 173	.065
	Ž	4.55	3.94			
Zabava	M	6.24	1.21	1.20	1, 173	.393
	Ž	6.48	0.72			
Eskapizam	M	3.65	2.08	**6.89**	**1, 173**	**.041**
	Ž	4.71	1.88			
Želja za virtualnim prijateljstvima	M	2.90	1.78	0.55	1, 173	.563
	Ž	3.16	1.92			
Količina igranja	M	22.22	17.48	1.70	1, 173	.309
	Ž	17.74	16.75			

Jedina statistički značajna razlika između muškaraca i žena pronađena je u eskapizmu kao razlogu igranja, pri čemu je eskapizam kao razlog igranja izraženiji kod žena.



Slika 1. Grafički prikaz razlika između muškaraca i žena u eskapizmu kao razlogu igranja.

Rasprava

Cilj ovog istraživanja bio je proučiti strukturu prijateljstava 'gamera' i razloge za igranje online igara s obzirom na sramežljivost, proučiti jesu li i kako sramežljivost, razlozi igranja ili količina prijatelja u različitim okruženjima povezani s količinom igranja, te ispitati postoje li razlike s obzirom na spol u navedenim varijablama. Prvi problem bio je provjeriti je li i kako sramežljivost povezana s različitim razlozima igranja online videoigara i različitim oblicima prijateljstava. Što se prijateljstava tiče, pretpostavljeno je da će sramežljiviji pojedinci imati više online prijatelja zbog preferencije sramežljivih pojedinaca da ulaze u online socijalne odnose (Ayas, 2012), kao i više prijatelja s kojima su u kontaktu u oba okruženja zbog tendencije da se online odnosi prebacuju u offline okruženje i obratno (Kowert i sur., 2014). Rezultati pokazuju kako je sramežljivost očekivano negativno povezana s brojem offline prijatelja, ali nije dobivena pozitivna povezanost ni s brojem online prijatelja ni s brojem prijatelja u oba okruženja. Međutim, u detaljnijim analizama pokazalo se kako je fiziološka komponenta sramežljivosti kod ispitanika muškog spola pozitivno povezana i s brojem online prijatelja ($r = .17$, $p < .05$) i s brojem prijatelja u oba okruženja ($r = .18$, $p < .05$), što bi značilo da muškarci koji doživljavaju više fizioloških simptoma u interakciji s drugim osobama imaju više online prijatelja i prijatelja u oba okruženja. Upravo podatak da postoji povezanost s brojem

prijatelja u oba okruženja daje potporu hipotezi da sramežljivi pojedinci prebacuju online odnose u offline okruženje i obratno (Kowert i sur., 2014). Dakle, ovakvi rezultati pokazuju kako sramežljivost kao globalna mjera nije presudan faktor za uspostavljanje velikog broja online prijatelja, no fiziološka komponenta sramežljivosti mogla bi biti takav faktor. Vjerojatno je razlog tome što je upravo nedostatak vidljivosti fizioloških simptoma poput crvenila ili znojenja jedna od ključnih prednosti online komunikacije u odnosu na komunikaciju licem u lice. Ovime je naša hipoteza tek djelomično potvrđena. Zanimljivo je kako je u istraživanju provedenom na MMORPG igračima dobivena negativna povezanost socijalne anksioznosti i broja online izvora podrške kao i kvalitete online podrške, što je donekle u suprotnosti s rezultatima dobivenim u ovom istraživanju jer sugerira da eliminacija vizualnih znakova kod pojedinaca s patološkim poremećajem socijalne anksioznosti ipak nije dovoljna za olakšavanje formiranja socijalnih kontakata (Lee i Leeson, 2015). Nesklad između ovih rezultata možda leži upravo u razlici sramežljivosti i socijalne anksioznosti, odnosno razlici u razini patologije ovih pojmova, kako je opisano i u uvodnom dijelu. Hipoteza vezana za razloge igranja bila je kako će sramežljivost biti povezana sa željom za virtualnim prijateljstvima zbog sigurnosti online interakcije koja je olakšavajući faktor za sramežljive pojedince (Ayas, 2012; Ebeling-Witte i sur., 2007), te da će postojati pozitivna povezanost s eskapizmom zbog veće količine interpersonalnih poteškoća koje doživljavaju sramežljivi pojedinci zbog neadekvatnih socijalnih vještina (Van Zalk i sur., 2014; Zarevski i Mamula, 1998). Dobiveni rezultati pokazuju kako je sramežljivost pozitivno povezana i sa željom za virtualnim prijateljstvima i s eskapizmom, čime je naša hipoteza potvrđena.

Kao što je već rečeno, nije dobivena povezanost globalne mjere sramežljivosti na ukupnom uzorku i broja online prijatelja, no dobivene su pozitivne povezanosti između eskapizma i želje za virtualnim prijateljstvima s brojem online prijatelja. Dakle, što je veća motivacija da se pojedinac udalji od problema iz 'stvarnog života' kroz video igre i što više neka osoba igra zbog želje za virtualnim prijateljstvima, to će uspostavljati više online odnosa. Ovo pokazuje kako su eskapizam i želja za virtualnim prijateljstvima kao razlozi igranja važniji faktori od sramežljivosti za uspostavljanje online odnosa, ali su ti razlozi igranja izraženiji kod sramežljivijih pojedinaca. Iako, kao što je već rečeno, za 'gamere' muškog spola i fiziološka komponenta sramežljivosti povezana je s brojem online prijatelja pa se ne može zanemariti izravna uloga sramežljivosti u stvaranju online prijateljstava. Nadalje, zabava i eskapizam kao razlozi igranja smanjuju se s porastom broja offline prijatelja. Negativna

povezanost eskapizma i broja offline prijatelja upućuje na to da manjak socijalnih kontakata koji se ostvaruju licem u lice potencijalno uistinu doprinosi razvoju određenih psiholoških poteškoća, koje se zatim nastoje ublažiti odlascima u virtualni svijet. S druge strane, pomalo je neobična negativna povezanost broja offline prijatelja, kao i broja prijatelja u oba okruženja, i zabave. Moguće je da ovi rezultati upućuju na to kako osobe s manjim brojem kontakata licem u lice (uključujući i isključivo offline i odnose u oba okruženja) doživljavaju više zabave prilikom igranja online videoigara, možda zato što imaju više problema ili manje prilika za zabavne aktivnosti u stvarnom svijetu, pa zato zabavu navode kao važan razlog igranja. Kao što je spomenuto u uvodu, zabava je čest okidač za početak online igranja, naročito kod pojedinaca koji ne znaju dobro upravljati slobodnim vremenom i kojima nedostaje inicijative ili prilika za uključivanje u neku aktivnost u 'stvarnom svijetu' (Beranuy, Carbonell i Griffiths, 2013). Moguće je dakle da osobe s manje offline prijatelja imaju manje mogućnosti za uključivanje u druge oblike slobodnih aktivnosti, pa stoga u potrazi za zabavom prelaze na lako dostupne video igre. U prilog ovome govori i pozitivna povezanost eskapizma i zabave kao razloga igranja. Moguće je i da pojedinci s više prijatelja uistinu igraju iz nekih drugih razloga, iako ostaje nejasno kojih, s obzirom na nedostatak povezanosti s ostalim varijablama. U budućim istraživanjima bilo bi korisno provjeriti razine zadovoljstva, odnosno zabave koju doživljavaju pojedinci s različitim brojem prijatelja kako bi se ispitalo prvo objašnjenje dobivenih rezultata. Moguće je naravno i da su navedene povezanosti dobivene slučajno, naročito jer je kod zabave kao razloga igranja prisutan efekt stropa.

Kao drugi problem odlučeno je ispitati postoji li povezanost različitih razloga igranja i različitih oblika prijateljstava s količinom igranja, kako bi se utvrdili potencijalni pokazatelji prekomjerne količine igranja. Pretpostavljeno je u skladu s prethodnim istraživanjima da će eskapizam biti povezan s količinom igranja (Kaczmarek i Drazkowski, 2014). Rezultati su pokazali kako nijedan razlog igranja nije statistički značajno povezan s količinom igranja. Štoviše, jedina varijabla povezana s količinom igranja bio je broj online prijatelja. S obzirom na dobivene rezultate, odbacujemo našu hipotezu. Dakle, količina igranja ipak nije povezana sa sramežljivošću, što bi se očekivalo na temelju rezultata istraživanja koja dovode u vezu sramežljivost i prekomjerno korištenje Interneta (Ayas, 2012; Ebeling-Witte i sur., 2007), kao ni s eskapizmom koji je bio dio postavljene hipoteze na temelju prethodnih istraživanja (Kaczmarek i Drazkowski, 2014). Ipak, zanimljiv je nalaz da se količina igranja povećava što je više isključivo online prijatelja. Ovo je u

skladu s rezultatima nekih prijašnjih istraživanja (Lee i Leeson, 2015; Utz, Jonas i Tonkens, 2012) koja su pokazala jednak trend. Najvjerojatnije objašnjenje za ove rezultate je da je broj online prijatelja u dvostrukoj pozitivnoj vezi s količinom igranja. Točnije, više vremena provedenog u online videoigrama dovodi do povećanja broja online prijatelja, a zatim povećan broj online prijatelja iziskuje više vremena kako bi se ti socijalni kontakti održali i razvijali što dovodi do daljnjeg povećanja vremena provedenog u online igrama ili bar održavanja postojeće visoke razine. Iako nije dobivena izravna povezanost eskapizma ili želje za virtualnim prijateljstvima s količinom igranja, dobivene pozitivne povezanosti s brojem online prijatelja upućuju na to kako ta dva razloga igranja mogu biti rizični faktori za razvoj prekomjerne količine igranja. Nedostatak direktne povezanosti možda je vezan uz količinu prethodnog igranja koja u ovom istraživanju nije kontrolirana, s obzirom na to da treba vremena da se uspostave online odnosi koji bi onda doveli do povećanja količine online igranja.

Ovi rezultati indiciraju kako je količina igranja kompleksna varijabla koju je teško objasniti jednostavnim dispozicijskim faktorima poput sramežljivosti ili različitih motivacija za igranje, već su vjerojatno u podlozi prekomjernog korištenja online igara različiti faktori koji su u interakciji. Potencijalni nedostatak ovog istraživanja je što je uzeta samo količina igranja kao indikator problematičnog korištenja Interneta, odnosno online igara, dok bi detaljniji rezultati od veće praktične koristi bili dobiveni ispitivanjem rezultata na skalama problematičnog ponašanja na Internetu, odnosno povezanosti rezultata na takvoj skali s varijablama ispitivanim u ovom istraživanju. Korištenjem samo količine igranja nemoguće je diferencirati između uistinu problematičnog korištenja Interneta i samo povećane količine igranja, odnosno moguće je da je igranje do određene količine nepovezano s ispitivanim faktorima, dok za uistinu patološko igranje koje negativno utječe na život pojedinca postoje jasniji rizični faktori. U budućim istraživanjima trebalo bi uključiti mjere problematičnog korištenja Interneta te varijable poput psihološke dobrobiti kako bi se detaljnije ispitao efekt online igranja i različitih motivacija te socijalnih kontakata na opće funkcioniranje pojedinca i ovisnost o online videoigrama. Također, kao što je već spomenuto u istraživanju su uzete mjere u jednoj točki, a nije kontrolirana ni prethodna količina igranja, odnosno razdoblje ili trenutak početka igranja online videoigara, tako da je nemoguće odvojiti pojedince koji tek počinju igrati od onih koji igraju duži niz godina, što bi mogao biti faktor koji utječe na veličine i smjerove različitih koeficijenata korelacije, kao i na samu podložnost rizičnim faktorima i važnost različitih

rizičnih faktora. Nadalje, zbog transverzalnosti istraživanja nemoguće je pratiti vremenske promjene u količini igranja ili broju socijalnih kontakata, kao i utjecaju različitih varijabli na ponašanje u online videoigrama. Longitudinalnim ispitivanjem količine igranja u odnosu na broj online prijatelja mogla bi se ispitati postavljena hipoteza o dvostrukoj povezanosti ove dvije varijable. Još jedan faktor koji je mogao utjecati na nedostatak povezanosti s ostalim varijablama je nedostatak kontrole žanra, odnosno vrste online igara u ovom istraživanju. Većina istraživanja vezana uz prekomjernu količinu igranja ili problematično online ponašanje vezana je uz MMORPG igre, za koje se primjerice pokazalo da ih više igraju socijalno anksiozniji pojedinci (Cole i Hooley, 2013) i pojedinci kojima je eskapizam izražena motivacija za igranje (Yee, 2006). U ovom istraživanju pojam online 'gamera' proširen je i na igrače drugih žanrova koji se razlikuju po mehanizmima što je moglo utjecati na rezultate, a ključna razlika može biti nedostatak igranja uloga jer istraživanja pokazuju kako se upravo igranje uloga koristi za socijalizaciju i kao eskapistički mehanizam (Williams, Kennedy i Moore, 2011).

Treći problem bio je ispitati postoje li razlike u sramežljivosti, razlozima igranja, broju socijalnih kontakata u različitim okruženjima i količini igranja s obzirom na spol. Predviđeno je da će u sramežljivosti i želji za virtualnim prijateljstvima postojati razlike u korist žena, a da će količina igranja biti veća kod muškaraca. Dobivena je samo statistički značajna razlika u eskapizmu, odnosno žene su navodile eskapizam kao jaču motivaciju za igranje, čime je naša hipoteza odbačena. Problematično kod ovog istraživanja je što je korištena psihometrijski neprovjerena subskala upitnika sramežljivosti koja je izvedena iz upitnika za potrebe ovog istraživanja, pa je upitno koliko su dobiveni rezultati valjani. Postoji i mogućnost da se razlike nisu pokazale značajnima zbog izrazite asimetrije u veličini muškog i ženskog uzorka.

Dakle, dobivena je samo neočekivana razlika u eskapizmu kao razlogu igranja, odnosno žene više igraju da se udalje od problema iz 'stvarnog života'. Razlog ovome možda treba tražiti u općenitim razlikama između muškaraca i žena. Video igre, a posebno online video igre zbog svoje kompetitivne prirode privlače većinom muški spol što je vidljivo i prema dobivenom uzorku, tako da je moguće da ženama video igre nisu privlačne kao zabavni medij, već u njima vide priliku da se udalje od problema iz stvarnog života. Hartmann i Klimt (2006) pokazali su kako su žene općenito manje uključene u video igre, a kao razloge navode manjak smislene socijalne interakcije, nasilan sadržaj i seksualno rodno stereotipiziranje naveliko prisutno u igrama. Također se pokazalo kako su žene manje

privučene kompetitivnim elementima igre. Taj manjak privlačnosti kompetitivnih elemenata igara može objasniti i rezultate istraživanja koja pokazuju da muškarci više igraju zbog postignuća, a žene zbog socijalnih kontakata (Williams, Consalvo, Caplan i Yee, 2009; Yee, 2006). Ipak, u ovom istraživanju dobiven je rezultat donekle suprotan ovim postavkama. Naime, pokazalo se kako kod muškaraca s porastom sramežljivosti raste i želja za virtualnim prijateljstvima ($r= .30$, $p<.01$), dok to kod žena nije slučaj ($r= -.27$, $p>.05$). S obzirom na to da se na video igre najčešće gleda kao na tipično mušku aktivnost (Williams, Consalvo, Caplan i Yee, 2009), moguće je da su sramežljivije žene nesigurnije od sramežljivih muškaraca u uspostavljanju socijalnih odnosa u online igrama jer im i takva okolina predstavlja stres kao i komunikacija licem u lice (iako ne nužno u istoj mjeri), pa im je samim time motivacija za uspostavljanjem virtualnih prijateljstava slab razlog igranja. Moguće je da žene 'profitiraju' već samim time što su uključene u širu socijalnu mrežu i što se kroz video igre udalje od ostalih problema. Ipak, ne smiju se zanemariti metodološki nedostaci ovog istraživanja s obzirom na to da su razlozi igranja ispitani samo jednom česticom u nedostatku razvijene skale na hrvatskom jeziku, a što je moglo utjecati na varijabilnost rezultata i na dobivanje, odnosno nedobivanje razlika s obzirom na spol a koje su dobivene u brojnim prethodnim istraživanjima (Fioravanti, Dettore i Casale, 2012; Williams, Consalvo, Caplan i Yee, 2009; Yee, 2006).

Što se tiče količine igranja u ovom istraživanju nije dobivena razlika s obzirom na spol kao što je pretpostavljeno na temelju nedavnog istraživanja na hrvatskim adolescentnim 'gamerima' (Bilić, 2011). Valja napomenuti i kako je u istraživanju Bilića (2011) korištena skala ovisnosti o video igrama, a ne količina igranja kao u ovom istraživanju pa je moguće da ne postoje prave razlike između muškaraca i žena s obzirom na količinu igranja, ali da je kod muškaraca zastupljenije patološko igranje pod koje prema skali spada i gubitak kontrole, psihološke poteškoće uslijed odvajanja od igre i slični simptomi (Bilić, 2011: str. 6). Jedno potencijalno objašnjenje nedostatka razlika u ovom istraživanju je dobivena razlika u eskapizmu, koji je prediktor problematičnog korištenja Interneta (Yee, 2006), pa je moguće da je izraženiji eskapizam kod žena doveo do smanjivanja razlika u količini igranja.

Od već navedenih nedostataka istraživanja važno je posebno naglasiti malen ženski uzorak koji je znatno otežao usporedbe s obzirom na spol kao i nepreciznost mjerenja razloga igranja putem samo jedne čestice. Ni mjera sramežljivosti korištena u ovom istraživanju nije u potpunosti adekvatna jer je korištena izvedena subskala koja nije psihometrijski

validirana. Ključan je i nedostatak varijabli koje bi pokazale psihološke efekte problematičnog igranja. Također, socijalnu podršku bilo bi korisno razgraničiti na kvantitativnu i kvalitativnu jer je moguće da bi ova distinkcija utjecala na nekoliko stvari. Kao prvo, potrebno je provjeriti je li količina online igranja povezana i s kvalitativnom socijalnom podrškom kao i s brojem prijatelja, te može li kvalitativna socijalna podrška kompenzirati offline socijalnu podršku kod sramežljivih pojedinaca, iako je za provjeru ovog efekta potrebno uključiti i već spomenute varijable psihološkog stanja poput psihološke dobrobiti. Kao drugo, iako se muškarci i žene ne razlikuju ni po želji za virtualnim prijateljstvima ni po broju online socijalnih kontakata, moguće je da bi se razlikovali po kvalitativnoj online socijalnoj podršci, jer istraživanje Yee-a (2006) pokazuje kako i muškarci i žene imaju jednaku motivaciju za socijalizacijom ali je kod žena prisutnija motivacija za uspostavljanjem dubljih odnosa.

Zaključci

1. Sramežljivost je negativno povezana s brojem offline prijatelja, a samo fiziološka komponenta sramežljivosti kod muškaraca pozitivno je povezana s brojem online prijatelja i brojem prijatelja u oba okruženja. Nadalje, sramežljivost je pozitivno povezana s eskapizmom i željom za virtualnim prijateljstvima.

2. Nijedan razlog igranja nije se pokazao povezan s količinom igranja.

3. Ženama je eskapizam izraženiji razlog igranja nego muškarcima.

Literatura

Ayas, T. (2012). The Relationship between Internet and Computer Game Addiction Level and Shyness among High School Students. *Educational Sciences: Theory & Practice, 12* (2), 632-636

Beranuy, M., Carbonell, X., Griffiths, M.D. (2013). A Qualitative Analaysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health Addiction*, *11*, 149-161.

Bilić, V., Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, *47* (2), 1-13.

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

Ebeling-Witte, S., Frank, M.L., Lester, D. (2007). Shyness, Internet Use, and Personality. *CyberPsychology & Behaviour, 10* (5), 713-716.

Fioravanti, G., Dettore, D., Casale, S. (2012). Adolescent Internet Addiction: Testing the Association Between Self-Esteem, the Perception of Internet Attributes, and Preference for Online Social Interactions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15* (6), 318-323.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior, 6* (1), 81-91.

Huang, V.S., Ang, R.P., Chye, S. (2014). Loneliness and Shyness in Adolescent Problematic Internet Users: The Role of Social Anxiety. *Child Youth Care Forum, 43,* 539-551.

Kaczmarek, L.D., Drazkowski, D. (2014). MMORPG Escapism Predicts Decreased Well-Being: Examination of Gaming Time, Game Realism Beliefs, and Online Social Support for Offline Problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17* (5), 298-302.

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

King, D.L., Haagsma, M.C., Delfabbro, P.H., Gradisar, M. & Griffiths, M.D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review, 33* (3), 331-342.

Kowert, R., Domahidi, E., Quandt, T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17* (7), 447-453.

Lee, B.W., Leeson, P.R.C. (2015). Online Gaming in the Context of Social Anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors, 29* (2), 473-482.

Scealy, M., Phillips, J.G., Stevenson, R. (2002). Shyness and Anxiety as Predictors of Patterns of Internet Usage. *CyberPsychology & Behavior, 5* (6), 507-515.

Utz, S., Jonas, K.J., Tonkens, E. (2012). Effects of Passion for Massively Multiplayer Online Role-Playing Games on Interpersonal Relationships. *Journal of Media Psychology, 24* (2), 77-86.

Van der Molen, H.T. (1989). A definition of shyness and its implications for clinical practice. U W.R. Crozier (ur.) *Shyness and Embarassment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Van Zalk, M.H.W., Van Zalk, N., Kerr, M., Stattin, H. (2014). Influences Between Online-Exclusive, Conjoint and Offline-Exclusive Friendship Networks: The Moderating Role of Shyness. *European Journal of Personality, 28*, 134-146.

Williams, D., Kennedy, T.L.M., Moore, R.J. (2011). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. *Games and Culture, 6* (2), 171-200.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior, 9* (6), 772-775.

Yoon, G., Duff, B.R.L., Ryu, S. (2013). Gamers just want to have fun? Toward an understanding of the online game acceptance. *Journal of Applied Social Psychology, 43*, 1814-1826.

Zarevski, P., Mamula, M. (1998). *Pobijedite sramežljivost a djecu cijepite protiv nje.* Jastrebarsko: Naklada Slap.

Zarevski, P., Vukosav, Ž. (1997). *Priručnik za upitnik sramežljivosti i asertivnosti*. Jastrebarsko: Naklada Slap