

Motivi za igranje videoigara kao prediktori zadovoljstva životom

Jana Kiralj Lacković

Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb, Hrvatska


Sažetak

Psihologija videoigara područje je koje raste i razvija se. Započelo je istraživanjima negativnih efekata igranja na igrače, no sve se više okreće pozitivnim efektima, a u posljednje vrijeme i razlozima za upuštanje u taj oblik aktivnosti. Trenutno se intenzivno razvijaju modeli motivacije za igranje videoigara koji uzimaju u obzir specifičnosti toga područja. Detaljniji su od uobičajene podjele na intrinzične i ekstrinzične motive za igranje ili zadovoljavanje osnovnih psiholoških potreba kroz igranje. Cilj je ovoga istraživanja bio provjeriti prediktivnu snagu Yeeova (2006) desetfaktorskoga modela motivacije za igranje, odnosno, ispitati predviđaju li i u kojoj mjeri faktori motivacije za igranje videoigara zadovoljstvo životom kod igrača mrežnih videoigara. Sudionicima se pristupilo putem mrežnih stranica specijaliziranih za kulturu igranja videoigara u Hrvatskoj te tehnikom snježne grude. U istraživanju je sudjelovalo 411 igrača videoigara, dominantno muškoga spola, mlađe odrasle dobi. U prosjeku su igrajući provodili dva i pol sata dnevno. Strukturalnim je modeliranjem utvrđeno da je motivacijom za igranje videoigara objašnjena petina varijabiliteta zadovoljstva životom kod igrača mrežnih videoigara. Dva su se faktora motivacije pokazala značajnima u predviđanju zadovoljstva životom – napredovanje i bijeg. Niže razine zadovoljstva životom pokazali su oni igrači koji igraju da bi svojega lika doveli na visoku razinu, da bi prikupili jedinstvene predmete i dijelove opreme te da bi općenito ostvarili moć, kao i oni igrači koji igraju da bi pobjegli od stvarnosti i da ne bi mislili o svojim problemima. Nalazi pokazuju da su motivi za igranje raznoliki te da su neki važniji za objašnjenje motivacije za igranje od drugih.

Cljučne riječi: motivacija, videoigre, zadovoljstvo životom

Uvod

Videoigre su popularan medij za koji se predviđa kontinuirani rast prihoda i broja igrača. Prognozira se da će videoigre do kraja 2023. godine igrati gotovo 3.38 milijardi ljudi te da ta brojka raste za oko 6.3 % godišnje (Newzoo, 2023). Očito je da je igranje videoigara privlačna aktivnost u koju se upušta sve veći broj ljudi. Tavinor (2008, str. 11) definira videoigre kao „artefakte u digitalnome, vizualnome

Jana Kiralj Lacković  <https://orcid.org/0000-0003-4581-0800>

✉ Jana Kiralj Lacković, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, Ivana Lučića 3, 10 000 Zagreb, Hrvatska. E-adresa: jkiralj2@gmail.com

mediju, ponajprije namijenjene zabavi te tomu da pružaju zabavu kroz jedan ili oba oblika uključenosti: igranje po pravilima ili interaktivnu fikciju”. Popularnost videoigara kontinuirano raste razvojem tehnologije i broja platformi na kojima se može igrati, a time i dostupnošću masama. Psihologija je ubrzo nakon popularizacije videoigara stupila na scenu da bi istražila učinak i povezanost igranja videoigara sa psihičkim stanjem igrača. Istraživanja su se najprije usmjerila na štetu koju igranje može nanijeti psihičkomu zdravlju i dobrobiti te potom na pozitivne efekte koje videoigre mogu imati na igrače, a usporedno s time i na motivaciju za igranje videoigara.

Psihologijska istraživanja videoigara započinju naglaskom na negativnu povezanost igranja s prosocijalnim ponašanjem i empatijom (Anderson i Bushman, 2001; Anderson i sur., 2010) te na korelate i rizične faktore za nastanak ovisnosti o igranju videoigara (npr. Andreassen i sur., 2016; Ng i Wiemer-Hastings, 2005; Rahbein i sur., 2010). Griffiths i Meredith (2009) u svojem su pregledu istraživanja o ovisnosti o igranju videoigara zaključili da taj izrazito neželjeni efekt igranja vjerojatno pogađa samo manji broj igrača, i to onih koji igrajući provode velik broj sati. Muškarci, samci, mlađi igrači, oni koji imaju simptomatologiju ADHD-a i opsesivno-kompulzivnoga poremećaja te depresije i niže razine anksioznosti pokazali su se sklonijima ovisničkomu igranju videoigara (Andreassen i sur., 2016). Neki su nalazi uputili na to da je, između ostaloga, tip igre koji se igra rizičan faktor za razvoj ovisnosti, a posebno igranje igara žanra MMORPG (engl. *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Takve igre uključuju velike, detaljne i otvorene svjetove s mnoštvom sadržaja, zadataka i izbora te potiču na učestalu interakciju s drugim igračima kroz suradnju ili natjecanje (Rahbein i sur., 2010). Od ostalih negativnih efekata ovisnost o igranju videoigara pokazala se negativno povezanom sa zadovoljstvom životom. Adolescenti koji su iskazali simptomatologiju ovisnosti o igranju pokazali su niže razine zadovoljstva stvarnim životom u odnosu na adolescente bez takve simptomatologije (Gaetan i sur., 2012). Istovremeno, adolescenti koji su ovisni o videoigramama bili su zadovoljniji svojim virtualnim životom nego svojim stvarnim životom, a efekt je bio obrnut za adolescente koji nisu ovisni o igranju (Gaetan i sur., 2012). Razum i Huić (2023) u svojem su kvalitativnom istraživanju pokazali da se kod hrvatskih adolescenata koji igraju videoigre pojavljuje problematično igranje, no da je negativne posljedice doživio svega manji dio sudionika te da su se oni oporavili nakon takvih neugodnih iskustava.

Unatoč istraživanjima koja pozivaju na oprez zbog negativnih posljedica, Ng i Wiemer-Hastings (2005) pokazali su da igrači igara žanra MMORPG većinom nisu ovisni o videoigramama. Igrači biraju provoditi vrijeme igrajući umjesto socijalizacije kroz druge aktivnosti (primjerice, na zabavama, u barovima ili klubovima) te su skloniji socijalizaciji putem interneta umjesto uživo. Drugi su istraživači dokazali da umjereno korištenje digitalne tehnologije nema negativnoga utjecaja na mentalno zdravlje (Pryzbylski i Weinstein, 2017).

Kao odgovor na niz istraživanja negativnih efekata igranja videoigara, druga struja istraživanja usmjerila se na pozitivne efekte. Granic i suradnici (2014) saželi su kognitivne, motivacijske, emocionalne i socijalne blagodati igranja te zaključili da videoigre imaju svoju ulogu u intervencijama usmjerenima na povećanje subjektivne dobrobiti te u prevenciji i tretmanu psihičkih tegoba kod mladih. Neki su autori zaključili da postoji niska, ali značajna pozitivna povezanost između vremena igranja i subjektivne dobrobiti (Johannes i sur., 2021), dok su drugi utvrdili da povezanost između vremena provedenoga u uživanju digitalnih sadržaja i subjektivne dobrobiti nije linearna (Przybylski i Weinstein, 2017). Konačno, metaanaliza povezanosti vremena igranja videoigara i zadovoljstva životom pokazala je da vrijeme igranja najvjerojatnije nema značajan učinak na zadovoljstvo životom igrača (Vourre i sur., 2022). U Hrvatskoj, u kvalitativnome istraživanju u koje su bili uključeni adolescenti koji igraju videoigre, sudionici su smatrali da igre imaju pozitivne efekte, odnosno korist u obliku socijalizacije, natjecanja, učenja engleskoga jezika, učenja o tehnologiji te nošenja sa svakodnevnim stresom (Razum i Huić, 2023).

Očito je da je odnos igranja videoigara te psihičkoga zdravlja i dobrobiti složen. Objašnjenje tih ponekad nekonzistentnih nalaza moguće je pronaći u motivaciji za igranje igara. Štoviše, pokazalo se da je motivacija za igranje konzistentno povezana sa subjektivnom dobrobiti igrača tako da je intrinzično motivirano igranje imalo pozitivan, a igranje iz ekstrinzičnih motiva negativan efekt na razinu subjektivne dobrobiti (Vourre i sur., 2022; Wang i sur., 2008). Međutim, neki su autori smatrali da podjela na intrinzičnu i ekstrinzičnu motivaciju ne može u potpunosti opisati složenost motivacije za igranje. Dio istraživača usmjerio se na osnovne psihološke potrebe kao motivatore te su pokazali da zadovoljenje osnovnih psiholoških potreba (povezanost, autonomija i kompetencija) igranjem predviđa uživanje u igranju i planiranje igranja u budućnosti (Przybylski i sur., 2009; Przybylski i sur., 2010; Ryan i sur., 2006). Također, pokazalo se da je zadovoljenje osnovnih psiholoških potreba kroz igranje samostalno povezano sa subjektivnom dobrobiti (Johannes i sur., 2021).

Drugi su autori formirali specifične modele motivacije za igranje videoigara pokušavajući objasniti njihovu privlačnost (Demetrovics i sur., 2011; Fuster i sur., 2012; Yee, 2006). Ti su modeli većinom povezani upravo s mrežnim videoigramama: onim igrama koje se djelomično ili u potpunosti igraju putem interneta. Upravo takvo umrežavanje s drugim igračima podrazumijeva interakciju u virtualnome prostoru. Prva tipizacija igrača videoigara podijelila je igrače u četiri kategorije s obzirom na njihove odluke unutar igre i interakcije s drugim igračima: ubojice, ostvaritelji, društvenjaci te istraživači (Bartle, 1996). Yeeov model motivacije (2006) prvotno je bio usmjeren samo na igranje igara žanra MMORPG. On je u početku pretpostavio postojanje pet motivacijskih faktora (postignuće, povezanost, uranjanje, bijeg te manipulaciju), no prilikom kasnije razrade modela pretpostavlja postojanje deset faktora nižega reda (napredovanje, mehanika, natjecanje, socijalizacija, odnosi,

timski rad, otkriće, igranje uloga, uređivanje i bijeg), koji se objedinjuju u tri glavna faktora: postignuće, socijalizaciju i uronjenost (Yee, 2007).

U istraživanjima koja su slijedila autori su procjenjivali motivaciju neovisno o tipu igre koji se igra. No, motivacijski faktori koje su utvrdili preklapali su se s faktorima koje je utvrdio Yee (2007). Williams i suradnici (2008) primijenili su skraćenu i prilagođenu Yeeovu skalu na velikome uzorku igrača jedne popularne mrežne videoigre i poduprli njegove nalaze o izraženosti motiva za postignuće, socijalizaciju i uronjenost. Demetrovics i suradnici (2011) predložili su postojanje sedam motivacijskih faktora: socijalizacija, bijeg, natjecanje, nošenje s emocijama, razvoj vještina, fantazija te rekreacija. Neki su autori pri replikacijama u drugim državama pronašli sedam istih ili sličnih faktora (Kim i Kang, 2021; Wu i sur., 2017), ili pak šest faktora (Evren i sur., 2020). Fuster i suradnici (2012) izradom vlastite skale također su pokazali četiri motivatora za igranje: socijalizaciju, istraživanje, postignuće i disocijaciju. Neki su autori reproducirali originalnu faktorsku strukturu Yeeova modela, no uz znatno manje čestica (Bogacheva i sur., 2021).

Iz tih je istraživanja očito da je motivacija za igranje mrežnih videoigara složen koncept koji ima barem tri elementa: (1) postizanje rezultata unutar igre, (2) socijalizaciju kroz ugodnu interakciju s drugim igračima te (3) bijeg ili nošenje sa stvarnošću kroz igranje. Zanimljivo je da i sami igrači kod sebe prepoznaju ta tri faktora motivacije (Razum i Huić, 2023). Faktori variraju unutar igrača i između njih. Williams i suradnici (2008) detektirali su da su igrači općenito bili najviše motivirani postignućem, potom uranjanjem, a zatim socijalizacijom. Čini se da je kod muškaraca izražen motiv mehanike (dio nadređenoga faktora postignuća), a kod žena motiv bijega i uređivanja lika (dijelovi nadređenoga faktora uronjenosti; Bogacheva i sur., 2021).

Iz ovoga kratkog prikaza istraživanja vidljivo je da se s igranjem videoigara povezuju kako negativni, tako i pozitivni efekti na psihičku dobrobit te da se otvorio prostor za proučavanje motivacije za igranje da bi se te efekte bolje razumjelo. No, dosadašnja istraživanja nisu pokušala povezati strukturu motivacije za igranje sa psihičkom dobrobiti, poput zadovoljstva životom igrača. Cilj je ovoga istraživanja ispitati značajnost faktora motivacije za igranje mrežnih videoigara u predviđanju razine zadovoljstva životom kao mjere subjektivne dobrobiti igrača. Vodimo se sljedećom hipotezom: faktori motivacije za igranje videoigara bit će značajni u predviđanju razine zadovoljstva životom kod igrača mrežnih videoigara. Pritom će motivacijski faktori napredovanja, natjecanja i bijega od stvarnosti biti negativno povezani sa zadovoljstvom životom, a faktori mehanike, komunikacije, odnosa, tima, otkrivanja, uloga i uređivanja pozitivno povezani sa zadovoljstvom životom. Istraživanja pokazuju da je intrinzično motivirano igranje povezano s pozitivnim, a ekstrinzično s negativnim ishodima za subjektivnu dobrobit igrača (Vourre i sur., 2022; Wang i sur., 2008). Faktore motivacije potencijalno možemo promatrati kao one koji su više povezani s kontekstom izvan igrača, kao što su napredovanje (jasno vidljivo drugima), natjecanje (dokazivanje sebi i drugima) i bijeg (od stvarnosti).

Takvi bi faktori mogli biti negativno povezani s razinom zadovoljstva životom. Ostali faktori motivacije mogli bi biti više povezani s unutarnjim svijetom igrača, primjerice, motiv za poznavanje mehanika igre (*želim znati kako igra funkcionira*) ili motiv za stvaranje odnosa s drugim ljudima (*želim se družiti*). Takvi bi motivacijski faktori mogli biti pozitivno povezani sa zadovoljstvom životom. Dodatno smo željeli opisati značajke igrača mrežnih videoigara u Hrvatskoj da bismo mogli zaključiti o mogućnosti generalizacije dobivenih rezultata na populacije igrača u drugim državama.

Metoda

Instrumenti

Upitnik motivacije za igranje mrežnih videoigara. Upitnik motivacije za igranje mrežnih videoigara (UMIVI) razvio je Yee (2007) te on u originalnoj verziji sadrži 39 čestica kojima se ispituju ponašanja i preferencije povezane s igranjem igara žanra MMORPG. Da bi doskočili nedostacima originalnoga upitnika, uključujući nestabilnu faktorsku strukturu, Williams i suradnici (2008) odabrali su 21 česticu iz originalnoga Yeeova upitnika te na temelju njih formirali novih 10 čestica tako da odražavaju predviđenih 10 faktora niže razine. Sadržajno su spojili po dvije ili tri originalne čestice u novu česticu, no nisu objasnili po kojemu su ključu to učinili. Zbog toga što su izostavili to objašnjenje, u ovo je istraživanje uključena izvorna 21 čestica Yeeova upitnika UMIVI koje su za istraživanje odabrali i Williams i suradnici. Ta 21 čestica mjeri izraženost 10 motiva za igranje mrežnih videoigara (čestice i motivi navedeni su u Tablici 2.). S obzirom na to da je upitnik prvi put korišten na hrvatskome govornom području, povratno je preveden s engleskoga jezika i prilagođen da bi odražavao izvorni sadržaj. Sudionici su na svako pitanje odgovarali korištenjem skale od pet stupnjeva, gdje je niži stupanj označavao manju razinu slaganja s tvrdnjom. Viši rezultat ukazuje na veću izraženost pojedinih motiva. Ukupna pouzdanost skale iznosi $\alpha = .77$ (95 % CI [.73, .80]).

Skala zadovoljstva životom. Skala zadovoljstva životom (SZŽ, engl. *Satisfaction with Life Scale*; Pavot i Diener, 1993) sastoji se od pet tvrdnji koje mjere stupanj zadovoljstva životom (primjerice, *Moj je život vrlo blizu onomu što smatram idealnim*). Odabrana je verzija koja je prevedena i prilagođena za hrvatski jezik te korištena u drugim istraživanjima u Hrvatskoj (npr. Bratko i Sabol, 2006). Sudionici su odgovarali na skali od sedam stupnjeva, pri čemu je niži stupanj označavao manju razinu slaganja s tvrdnjom. Viši rezultat ukazuje na veće zadovoljstvo životom. Pouzdanost tih pet čestica iznosi $\alpha = .83$ (95 % CI [.80, .85]).

Žanr videoigara. Sudionicima je ponuđeno 11 žanrova videoigara te su za svaki morali odabrati igraju ga ili ne. Popis žanrova preuzet je s mrežnih stranica Bug.hr¹, poznatoga hrvatskog portala za računalne i informacijske tehnologije. Da bi se bolje opisala raznolikost tipova igara i da bi sudionici lakše procijenili koju vrstu igre najčešće igraju, dodane su dvije kategorije koje su u posljednje vrijeme intenzivno popularizirane. Preuzeti su sljedeći žanrovi videoigara: „pucačine” (engl. *First Person Shooter*, FPS), akcijske igre, strateške igre, igre igranja uloga (engl. *Role Playing Game*, RPG), mrežne igre s mnogo igrača (engl. *Massive Multiplayer Online*, MMO), avanture, platforme, simulacije i sportske igre. Dodani su sljedeći žanrovi: arena s više igrača (engl. *Massive Multiplayer Battle Arena*, MOBA) i igre preživljavanja (engl. *Survival*). Za svaki žanr za koji su odabrali da ga igraju sudionici su također trebali navesti naziv videoigre toga žanra koju igraju. Time se kontroliralo kako sami sudionici kategoriziraju videoigre. Za sve je sudionike naknadno provjerena kategorizacija određene videoigre u odabrani žanr. U slučaju neslaganja igra je pridružena onomu žanru koji je za istu igru odabrala većina drugih igrača. Zbog velikoga broja sudionika koji su naveli videoigru koja odgovara žanru MMORPG tijekom obrade podataka formirana je i ta dvanaesta kategorija (Tablica 1.). Bila je ponuđena i opcija Ostalo u kojoj su igrači trebali navesti primjer konkretne igre.

Vrijeme igranja videoigara. Od sudionika se tražilo da procijene prosječan broj sati igranja mrežnih videoigara unutar tjedan dana.

Sociodemografska obilježja. Od sociodemografskih obilježja sudionici su odgovorili na pitanja o spolu, dobi i veličini mjesta stanovanja.

Sudionici i postupak

U mrežnome su istraživanju sudjelovala 454 igrača mrežnih videoigara koji su upitniku pristupili preko poziva na stranicama društvenih mreža za igrače te putem tehnike snježne grude. Ukupno su 43 sudionika isključena iz analiza zbog maloljetnosti jer je punoljetnost bila jedan od kriterija za sudjelovanje. Drugi je kriterij bio igranje mrežnih videoigara. Analize su provedene na preostalim 411 sudionika, od kojih se 258 izjasnilo da su muškoga spola (69.3 %). Prosječna dob sudionika bila je 23.6 godina, a medijan dobi 22 godine, uz raspon od 18 do 50 godina. Većina sudionika (44.7 %) živjela je u velikome gradu s preko 100 000 stanovnika.

Sudionici često igraju igre različitih žanrova: prosječan broj žanrova u kojima uživaju je 4.16 ($SD = 2.073$; raspon 1.0 – 12.0). Usto, prosječno igraju 17.88 sati tjedno ($SD = 13.89$; raspon 1.0 – 70.0). Postoci igrača koji igraju pojedini žanr videoigara prikazani su u Tablici 1.

¹ <https://www.bug.hr/igre>

Tablica 1.

Postotak sudionika u cjelokupnome uzorku koji igraju pojedini žanr videoigara

Žanr videoigre	%	Frekvencija
„Pucačine” (FPS)	56.2	231
Igre igranja uloga (RPG)	41.4	170
Mrežne igre s mnogo igrača (MMO)	40.9	168
Strateške igre	38.7	159
Arena s više igrača (MOBA)	37.7	155
MMORPG	28.0	115
Akcijske igre	21.7	89
Sportske igre	20.4	84
Avanture	18.5	76
Igre preživljavanja	18.0	74
Simulacije	14.4	59
Platforme	11.4	47
Ostalo	2.9	12

Rezultati

Analize su provedene pomoću robusne metode estimacije ML (engl. *Maximum Likelihood*) uz robusni izračun pogrešaka mjerenja te uz metodu upravljanja podacima koji nedostaju FIML (engl. *Full Information Maximum Likelihood*) u programu Jasp 0.18.1.0.

Za upitnike motivacije i zadovoljstva životom provedene su konfirmatorne faktorske analize. Za upitnik motivacije faktori su definirani u skladu s česticama koje su formirali Wiliams i suradnici (2008). Za one čestice koje su Williams i suradnici u svojem istraživanju sadržajno spojili definirano je zasićenje istim faktorom. Time je definirana struktura od 21 opažene varijable i pripadajućih 10 faktora koji predstavljaju sljedeće motive za igranje videoigara: napredovanje, mehanika, natjecanje, komunikacija, odnos, tim, otkrivanje, uloge, uređivanje i bijeg (Tablica 2.). Model je pokazao dobro pristajanje podacima, $\chi^2(126, N = 411) = 221.79, p < .000$; CFI = .955; TLI = .922; RMSEA = .043, 90 % CI [.034, .052]; SRMR = .041, te su zasićenja uglavnom bila visoka (Tablica 2.).

Konfirmatorni model zadovoljstva životom definiran je kao jednofaktorski model koji sačinjavaju pet opaženih varijabli i jedan nadređeni faktor (Tablica 2.). Model je pokazao dobro pristajanje podacima, $\chi^2(5, N = 411) = 4.02, p = .547$; CFI = 1.000; TLI = .981; RMSEA = .000, 90 % CI [.000, .069]; SRMR = .014, te su zasićenja uglavnom bila visoka (Tablica 2.).

Radi odgovaranja na glavno istraživačko pitanje provedeno je strukturalno modeliranje. Prediktori su bili deset faktora motivacije za igranje videoigara, a zadovoljstvo životom bio je kriterij. Model je pokazao zadovoljavajuće pristajanje

podacima, $\chi^2(245, N = 411) = 377.20, p < .001$; CFI = .953; TLI = .923; RMSEA = .036, 90 % CI [.029, .043]; SRMR = .042. Ukupno je svim faktorima motivacije za igranje videoigara objašnjeno 20.05 % varijance zadovoljstva životom. Napredovanje ($\beta = -.275, p < .05$) i bijeg ($\beta = -.428, p < .001$) imali su značajne standardizirane regresijske koeficijente (Tablica 2.). Igrači koji su imali izraženiji motivacijski faktor napredovanja unutar igre te oni koji su snažnije motivirani bijegom iz stvarnosti pokazali su niže razine zadovoljstva svojim životom.

Tablica 2.

Faktorska zasićenja (λ) i regresijski koeficijenti pri predviđanju faktora zadovoljstva životom na temelju faktora motivacije (β)

Faktor	Čestica	<i>M</i> (<i>SD</i>)	λ	β
Napredovanje	Podizanje razine (<i>levela</i>) lika najbrže što je moguće.	3.33 (1.05)	0.55	-.28*
	Nabavljanje rijetkih predmeta (<i>itema</i>) koje većina igrača nikada neće imati.	3.38 (1.21)	0.80	
	Postati moćan.	3.75 (1.07)	0.70	
Mehanika	Optimiziranje lika za klasu/ulogu.	4.10 (0.92)	0.71	.18
	Korištenje sastavljača lika (<i>character buildera</i>) ili predložka za planiranje razvoja lika od najniže razine (<i>levela</i>).	3.27 (1.20)	0.34	
	Znati što je više moguće o mehanikama i pravilima igre.	3.48 (1.14)	0.47	
Natjecanje	Natjecati se s drugim igračima.	3.48 (1.14)	1.00	.14
Komunikacija	Upoznavati druge igrače.	3.45 (1.03)	0.78	.07
	Čavrljati s drugim igračima.	1.30 (1.12)	0.89	
Odnos	Zateći se u važnim razgovorima s drugim igračima.	2.78 (0.971)	0.85	.08
	Podijeliti sa svojim <i>online</i> prijateljima svoje osobne probleme.	2.16 (1.13)	0.55	
Tim	Igrati u grupi.	3.45 (1.13)	0.71	-.12
	Uživati u radu s drugima u grupi.	3.86 (0.94)	0.80	
Otkrivanje	Uživati u istraživanju svijeta samo radi istraživanja.	3.91 (1.03)	0.81	.06
	Uživati u traženju potraga (<i>questova</i>), likova kojima upravlja računalo (<i>NPC</i> -ova) ili lokacija za koje većina ljudi ne zna.	3.81 (1.12)	0.68	

Kiralj Lacković, J.:
Motivi za igranje videoigara i zadovoljstvo životom

Faktor	Čestica	<i>M</i> (<i>SD</i>)	λ	β
Uloge	Izmišljanje priča i osobnih povijesti za svoje likove.	1.92 (1.09)	0.69	-.03
	Igranje uloge svojega lika (<i>role-play</i>).	2.24 (1.18)	0.59	
Uređivanje	Podudaranje oklopa/odjeće (<i>armora/outfita</i>) lika u boji i stilu.	3.20 (1.35)	0.65	.18
	Izgled lika drugačiji od izgleda drugih likova.	2.88 (1.27)	0.77	
Bijeg	Bijeg od stvarnoga svijeta	2.69 (1.42)	0.85	-.43**
	Igranje da se ne bi mislilo o svojim problemima i brigama iz stvarnoga života.	2.88 (1.24)	0.69	
Zadovoljstvo životom	Moj je život vrlo blizu onomu što smatram idealnim.	3.91 (1.72)	0.81	
	Moji su životni uvjeti izvanredni.	4.60 (1.67)	0.57	
	Zadovoljan/-na sam svojim životom.	4.92 (1.66)	0.86	
	Dosad sam ostvario/-la važne stvari u svojem životu.	4.49 (1.75)	0.69	
	Kada bih živio/-la ispočetka, ne bih gotovo ništa promijenio/-la.	3.57 (1.984)	0.62	

Tablica 3.

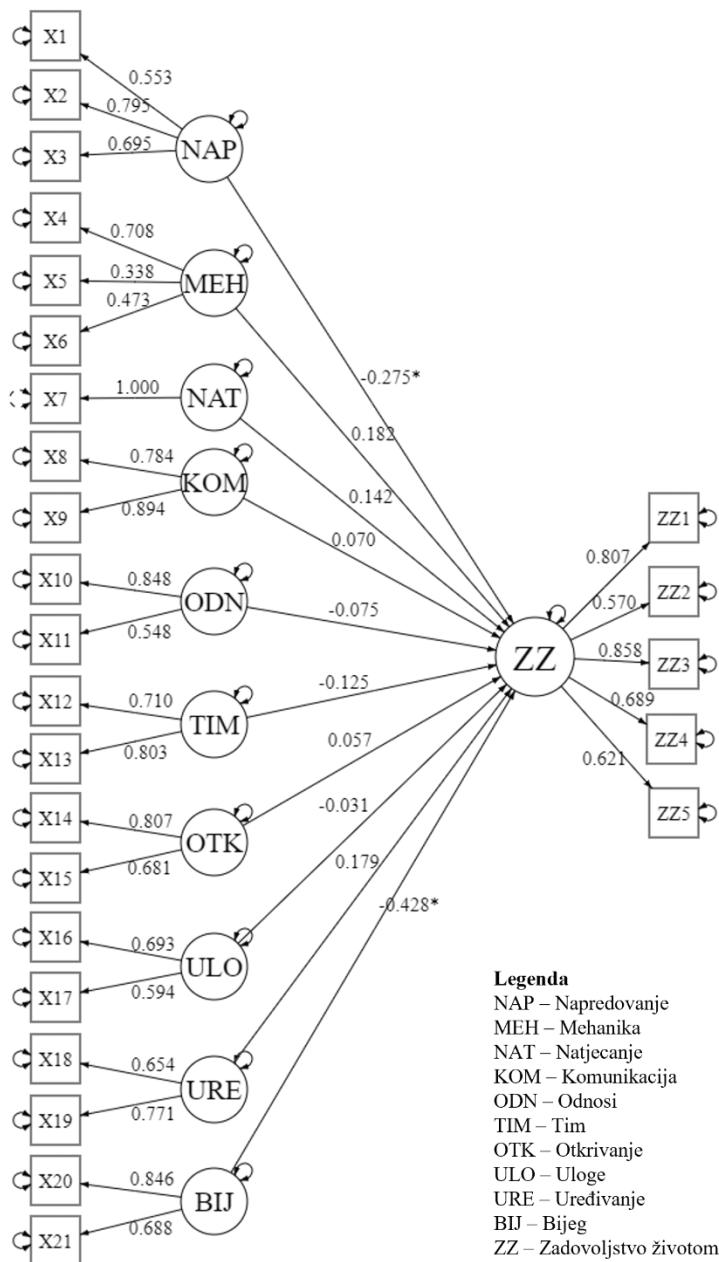
Korelacije između faktora motivacije

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1. Napredovanje	-								
2. Mehanika	.69	-							
3. Natjecanje	.30	.33	-						
4. Komunikacija	.22	.29	.40	-					
5. Odnos	.29	.47	.36	-.71	-				
6. Tim	.01	.23	.28	.55	.36	-			
7. Otkrivanje	.15	.28	-.02	.21	.28	-.06	-		
8. Uloge	.10	.03	.01	.09	.32	-.10	.55	-	
9. Uređivanje	.42	.34	.02	.30	.39	.07	.43	.33	-
10. Bijeg	.10	.24	-.03	.03	.13	-.15	.21	.33	.18

Napomena. Korelacije značajne na razini od $p < .05$ ili manje podebljano su otisnute.

Slika 1.

Dijagram traga za model SEM s deset prediktora i jednim kriterijem uz faktorska zasićenja i standardizirane regresijske koeficijente. Radi preglednosti na dijagramu nisu prikazane kovarijance između prediktora.



Rasprava

Motivacija za igranje i zadovoljstvo životom

Glavni je cilj ovoga istraživanja bio ispitati u kojoj mjeri motivi za igranje mrežnih videoigara mogu objasniti zadovoljstvo životom igrača te ispitati koji motivi imaju poseban potencijal za objašnjavanje toga oblika subjektivne dobrobiti.

Faktori motivacije za igranje videoigara dobiveni u ovome istraživanju odgovaraju desetfaktorskoj strukturi koju je pretpostavio Yee (2007; Williams i sur., 2008). Podaci podržavaju model s deset jedinstvenih faktora: napredovanje, mehanika, natjecanje, komunikacija, odnos, tim, otkrivanje, uloge, uređivanje te bijeg. Iako je taj model izvorno dobiven na igračima igara žanra MMORPG, u ovome je istraživanju primijenjen na igrače svih žanrova. Model je prikazao dobro pristajanje podacima, što implicira fleksibilnost u primjeni tih deset faktora motivacije i izvan žanra MMORPG. U skladu s drugim istraživanjima (Demetrovics i sur., 2011; Fuster i sur., 2012), pokazano je da igrače motiviraju različiti faktori motivacije koji se općenito mogu opisati kao postizanje ciljeva u igri (napredovanje, mehanika, natjecanje), interakcija s drugim igračima (komunikacija, odnos, tim), istraživanje virtualnoga svijeta i njegova sadržaja (otkrivanje, uloge, uređivanje), a posebno se ističe bijeg od stvarnosti. Drugi su istraživači pronašli slične faktore motivacije. Demetrovics i suradnici (2011) opisali su faktore koji su u skladu s već navedenima, tako da se motivacija za postignuće može opisati pomoću njihovih faktora natjecanja i razvoja vještina, interakcija s drugima pomoću njihova faktora socijalizacije, istraživanje pomoću faktora fantazije, a bijeg posebno opisuju njihovi faktori bijega i nošenja s emocijama. Slično tomu, Fuster i suradnici (2012) predstavili su faktore socijalizacije, istraživanja i postignuća te opisuju četvrti faktor disocijacije koji je u skladu s faktorom bijega iz ovoga i drugih istraživanja.

Iako je na temelju faktorske strukture očito da postoje različiti motivi za igranje videoigara, manji broj njih doprinosi objašnjenju subjektivne dobrobiti igrača. Napredovanje i bijeg značajno negativno predviđaju razinu zadovoljstva životom kod igrača mrežnih videoigara. Igrači koje više motivira postizanje napretka unutar igre te oni koje na igranje snažnije motivira bijeg iz stvarnoga života pokazali su niže zadovoljstvo životom. Petina varijance zadovoljstva životom objašnjena je tim faktorima.

Motiv za napredovanje sastoji se od elemenata podizanja razine lika najbrže što je moguće, nabavljanja rijetkih predmeta koje većina igrača neće imati te toga da lik postane moćan. U videoigramu je sama razina lika slabiji pokazatelj uspješnosti jer u većini igara svi igrači mogu dosegnuti maksimalnu razinu uz uložene trud i vrijeme. No, posjedovanje rijetkih predmeta ili dijelova opreme koji se rijetko pojavljuju u igri pokazuju da je igrač uložio dosta vremena, truda i ekspertize te su oni svojevrsni statusni simboli i pokazatelji postignuća. Slično tomu, moć je u videoigramu povezana s posjedovanjem znatne količine resursa ili, najčešće, snage

u borbi. Biti moćan podrazumijeva moći ono što drugi ne mogu. Istovremeno, moć se ostvaruje kroz vrijeme, trud i razvoj vještine igranja te pokazuje da igrač ima iskustva i da je dobar u toj videoigri. S obzirom na to, moguće je da oni igrači koji nisu zadovoljni životom traže način da nadoknade svoj percipirani neuspjeh. Možda se stoga posvećuju igranju da bi u virtualnome okruženju pokazali svoje mogućnosti i da bi njihov uspjeh bio prepoznat. Također, to može objasniti zašto su nabavljanje rijetkih predmeta i ostvarivanje moći pokazali nešto više razine zasićenosti faktorom napredovanja u odnosu na brzo podizanje razine lika.

Značajnost motivacijskoga faktora bijega u predviđanju zadovoljstva životom nije iznenađujuća. Očekivano je da će se osobe koje su manje zadovoljne životom nastojati odmaknuti od njega. To mogu postići kroz uranjanje u virtualne svjetove i proživljavanje iskustava virtualnih likova, posebno ako u videoigramama nadoknađuju ono što smatraju svojim nedostacima u stvarnosti. Ti su rezultati u skladu sa zaključkom Gaetan i suradnika (2012) koji naglašavaju da su adolescenti sa simptomima ovisničkoga igranja manje zadovoljni svojim životom od adolescenata koji nisu ovisni o igranju. Dodatno, ovisni su igrači manje zadovoljni svojim stvarnim životom nego onim virtualnim, dok je kod igrača koji nisu ovisni obrnuto. S obzirom na to da su bijeg ili disocijacija u istraživanjima konzistentno pronađeni kao značajni faktori, očito je da videoigre općenito služe i kao distrakcija od svakodnevnice, tim više ako je igrač istovremeno nezadovoljan tom svakodnevicom.

Ostalih osam faktora motivacije nije se pokazalo značajnima u predviđanju zadovoljstva životom igrača, moguće zbog toga što značajno koreliraju s faktorima napredovanja i bijega (Tablica 3.). Primjerice, faktor mehanike vrlo visoko korelira s napredovanjem. Moguće je da je poznavanje pravila igre važno za uspješnost u postizanju ciljeva u igri te stoga mehanika ne predviđa izravno zadovoljstvo igrača životom, već to čini kroz mehanizam napredovanja. Moguće je, također, da zbog toga što je model primijenjen na igračima igara svih žanrova, a ne samo na igračima igara žanra MMORPG kako je originalno zamislio Yee (2007), neki od tih faktora gube na važnosti. Primjerice, otkrivanje, uloge i uređivanje mogu biti svojstveni igrama žanrova RPG, MMO i MMORPG jer sve te igre imaju elemente koji potiču istraživanje širokoga svijeta i omogućuju kreativno zamišljanje povijesti, osobnosti i izgleda lika. S druge strane, faktori komunikacije, odnosa i tima možda se nisu istaknuli jer taj socijalizacijski dio igrači zadovoljavaju u stvarnosti. Budući da je riječ o igračima igara raznolikih žanrova, moguće je da je njihova motivacija za socijalizaciju ipak šira od boravka u virtualnim svjetovima kao što su za igrače igara žanra MMORPG zaključili neki autori (Ng i Wiemer-Hastings, 2005).

Sociodemografska obilježja i preferencije igrača

Dodatni je cilj ovoga istraživanja bio opisati igrače mrežnih videoigara u Hrvatskoj radi zaključivanja o mogućnostima generalizacije tih nalaza na igrače u drugim državama i na druge uzorke igrača mrežnih videoigara u Hrvatskoj. Iako je

riječ o prigodnome uzorku, korisno je usporediti ga s drugim uzorcima igrača jer je i u drugim istraživanjima provedenima na uzorcima igrača redovito korišteno prigodno uzorkovanje.

U ovome su istraživanju sudjelovali igrači većinom muškoga spola, osobe mlađe odrasle dobi te osobe koje žive u većim gradovima (preko 100 000 stanovnika), čime taj uzorak uglavnom nalikuje uzorcima u drugim istraživanjima. Kada je riječ o dobi, neka istraživanja nalaze da je najveći broj igrača u 30. godinama (Johannes i sur., 2021; Vourre i sur., 2022; Williams i sur., 2008), dok je u drugim istraživanjima prosječna starost nešto iznad 20. godine života (Chen i sur., 2008; Demetrovics, 2011; Evren, 2020; Fuster i sur., 2012; Kim i sur., 2021). Ovo se istraživanje pridružuje netom navedenima s medijanom dobi sudionika od 22 godine.

Istraživanja igrača mrežnih videoigara većinom se temelje na sudionicima muškoga spola. U nekima je uzorak vrlo neuravnotežen, uz oko 80 % igrača muškoga spola (Kim i Kang, 2021; Williams i sur., 2008). Nedavno kvalitativno istraživanje provedeno u Hrvatskoj na adolescentima koji igraju videoigre također je uključilo znatno više muških sudionika (Razum i Huić, 2023). U jednome je sociološkom istraživanju provedenome na preko 3000 hrvatskih igrača videoigara sudjelovalo svega 6 % igrača ženskoga spola (Krolo i sur., 2016). Zanimljivo je da se omjer muških i ženskih igrača s vremenom mijenja pa je tako u 2006. godini 62 % igrača u Sjedinjenim Američkim Državama bilo muškoga spola (Statista, 2023). Ta se brojka s vremenom smanjuje pa noviji statistički podaci pokazuju da je u Sjedinjenim Američkim Državama podjednako muških i ženskih igrača (53 % muškaraca, 46 % žena; Newzoo, 2017; Statista, 2023). Istovremeno, istraživanja tržišta pokazuju da se svega oko 30 % ženskih igrača identificira kao „igrač u srži”, odnosno igrač kojemu videoigre predstavljaju važan dio života, u koje ulaže mnogo slobodnoga vremena i koji uživa igrati s drugima (Newzoo, 2017). Moguće je da ženski igrači videoigara u manjoj mjeri sudjeluju u psihologijskim istraživanjima o toj temi jer se u odnosu na muške igrače u manjoj mjeri doživljavaju „ozbiljnim” igračima, tako da igranje vide kao usputnu aktivnost, a ne kao svakodnevni hobi od znatne važnosti. Ukratko, uzorak u ovome istraživanju odgovara uzorcima u sličnim istraživanjima te je moguće da dobro opisuje stvarnu populaciju igrača mrežnih videoigara u Hrvatskoj u svjetlu sve veće popularnosti i raširenosti igranja videoigara. No, s obzirom na prigodnost uzorka, važno je izbjegavati generalizacije na cijelu njihovu populaciju.

Postoje naznake da muški i ženski igrači preferiraju različite žanrove. Jedno je istraživanje pokazalo da je u uzorku igrača akcijsko-strateških igara bilo znatno više muškaraca nego žena (77 %), a u društvenim su simulacijama muškarci bili nešto manje zastupljeni (51.9 %; Johannes i sur., 2021). Istraživanja tržišta također su pokazala taj trend: kod muškaraca su najpopularnije bile „pucačine”, a žene su preferirale žanr akcijsko-pustolovnih igara (Newzoo, 2017). Jedno je hrvatsko istraživanje pokazalo da igračice preferiraju igre žanra RPG i ono što su autori nazvali *light igrama* – strategije, avanture, simulacije i sportske igre (Krolo i sur.,

2016). U ovome su istraživanju žene najčešće izjavile da igraju „pucačine” te igre žanrova MMO, RPG i MOBA, što se razlikuje od trendova dobivenih u drugim istraživanjima. Ti rezultati pozivaju na oprez pri uzorkovanju igrača konkretnih videoigara ili žanrova jer omjer spolova u uzorku potencijalno ovisi o žanru/videoigri o kojima je riječ, a ne o stvarnoj zastupljenosti spolova u populaciji igrača.

Sudionici u ovome istraživanju u prosjeku igraju dva i pol sata dnevno, što odgovara nekim prethodnim istraživanjima, iako prosjek vremena igranja varira od uzorka do uzorka. Tako autori nalaze da igrači tjedno igraju u prosjeku nešto više od sata i pol (Kim i sur., 2021), malo više od tri sata (Fuster i sur., 2012) ili četiri sata (Williams i sur., 2008). No, boravak ispred ekrana i mentalna dobrobit nelinearno su povezani (Przybylski i Weinstein, 2017). Provedba longitudinalnoga istraživanja mogla bi osvijetliti potencijalne medijacijske i moderacijske efekte motiva za igranje u odnosu vremena igranja i subjektivne dobrobiti.

Jedno je istraživanje pokazalo da su sva tri faktora motivacije višega reda povezana s vremenom igranja – uranjanje je bilo negativno povezano s vremenom igranja, a socijalizacija i postignuće pozitivno te su autori priznali da je pronađena negativna povezanost „iznenađujuća i kontraintuitivna” (Williams i sur., 2008, str. 1010). Buduća bi istraživanja mogla pokušati replicirati te nalaze i povezati vrijeme provedeno u igranju s faktorima motivacije. Moguće je da neki igrači provode više vremena igrajući jer su snažnije motivirani ciljevima za čije je ostvarivanje potrebno dugotrajnije igranje, a buduća istraživanja mogu dodatno ispitati tu pretpostavku. Konkretno, možda je više vremena potrebno za ostvarivanje ciljeva povezanih s napredovanjem ili ostvarivanjem moći nego sa socijalizacijom s drugim igračima jer je u mrežnim videoigramima komunikacija s drugim igračima najčešće dostupna od samoga početka igranja igre. Suprotno tomu, za optimizaciju učinka i postignuće treba vremena. S obzirom na to da su različite motivacije različito povezane i sa subjektivnom dobrobiti, možda bi njihovo ispitivanje kao medijatora između vremena i psihičkoga zdravlja moglo objasniti nekonzistentne nalaze. To je pogotovo važno jer su zdravstvena javnost i neke vlade generalizirale ideju da je dulje igranje povezano s neželjenim ishodom poput ovisnosti (Vourre i sur., 2022) te je važno ispraviti ta vjerovanja i preporuke koje proizlaze iz njih ako nisu točni.

U dosadašnjim istraživanjima pažnja nije posebno posvećivana raznovrsnosti videoigara koje igrači igraju nego su sudionici uključivani u istraživanja jer su igrali određeni žanr videoigre (npr. Ng i Wiemer-Hastings, 2005; Yee, 2007), konkretnu videoigru (npr. Fuster i sur., 2012; Johannes i sur., 2021; Vourre i sur., 2022) ili ih se uopće nije pitalo što igraju (Wang i sur., 2008). Neki su istraživači postavljali pitanja o učestalosti igranja različitih žanrova (Kim i sur., 2021), ali ne izvještavaju o preklapanjima između njih, kao ni o igranju igara više žanrova. Neki su istraživači prikupili podatke o preferiranome žanru videoigara, ali ne prikazuju distribuciju pojedinih žanrova u uzorku (Wu i sur., 2017). To onemogućuje generalizaciju nalaza te usporedbu s drugim uzorcima. Rijetko istraživanje koje se može usporediti s ovim hrvatskim je ono Kim i Kang (2021), čija je struktura po žanrovima donekle slična

ovdje dobivenoj: u njihovu je istraživanju sudjelovalo najviše igrača koji su preferirali „pucačine” (34.6 % naspram 56.2 % u Hrvatskoj), potom igre žanra MMORPG (27.3 % naspram 28 %), žanra MOBA (14.4 % naspram 37.7 %), zagonetke (5.8 %), strategije u stvarnome vremenu (4.4 %) te ostale tipove igara (9.7 %). Međutim, ovo istraživanje pokazuje da igrači rijetko igraju igre samo jednoga žanra (u prosjeku istovremeno igraju igre četiriju različitih žanrova). To je tema kojom se većina prethodnih istraživanja nije bavila, a koja dodaje kompleksnost u ispitivanje važnosti žanra za motivaciju za igranje te za pozitivne i negativne efekte.

Ograničenja i implikacije

Istraživanja pozitivnih i negativnih efekata igranja videoigara daju nekonzistentne rezultate. Neki su istraživači detektirali razlike u vremenu igranja između ovisnih igrača i igrača koji nisu ovisni te povezanost između vremena igranja i drugih problematičnih ponašanja poput agresije (Grüsser i sur., 2007; Peters i Malesky, 2008). Drugi, pak, nisu našli povezanost sa subjektivnom dobrobiti (Griffiths i Meredith, 2009; Vourre i sur., 2022). Nekonzistentnost negativnih efekata detektiranih u prijašnjim istraživanjima možda se može objasniti raznolikošću definiranja psihičkoga zdravlja ili psihičke dobrobiti. Psihičko zdravlje nije jednostavno odsutnost psihičkih tegoba, već ga bolje opisuju dvije povezane dimenzije: (1) pozitivno psihičko zdravlje – primjerice, subjektivna dobrobit i zadovoljstvo životom, te (2) psihički poremećaji – prisutnost ili odsutnost psihičkih tegoba (Mikac, 2022). Fokusom na psihičke tegobe poput ovisnosti o videoigramama ne daje se dovoljno pažnje pozitivnomu psihičkom zdravlju igrača. Ovo istraživanje pokazuje da su pojedini faktori motivacije snažnije povezani sa zadovoljstvom životom od drugih faktora te je moguće da se uključivanjem motivacije za igranje može podrobnije istražiti odnos igranja videoigara s pozitivnim i negativnim efektima na psihičko zdravlje. Primjerice, može se pretpostaviti da će igranje zbog motiva kao što je bijeg od stvarnosti imati moderatorski efekt između vremena igranja i negativnih posljedica, a da će igranje zbog motiva kao što je socijalizacija biti moderator između vremena igranja i pozitivnih posljedica igranja.

U istraživanjima motivacije za igranje videoigara dob je rijetko uključena kao potencijalan prediktor ili korelat pojedinih faktora motivacije. Jedno je istraživanje pokazalo da ne postoje razlike u motivacijskoj strukturi starijih i mlađih igrača koji su igrali jednostavnu, niskozahvatnu mrežnu igru (Possler i sur., 2017). U budućim bi istraživanjima bilo korisno pokušati replicirati te nalaze, a posebno bi bilo zanimljivo vidjeti razlikuju li se igrači u žanru igre koju biraju s obzirom na dob. Jedna od hipoteza mogla bi biti da će igrači u odrasloj dobi u odnosu na adolescente ili mlađe odrasle više biti motivirani opuštanjem, a manje natjecanjem ili napredovanjem. Možemo pretpostaviti da oni potrebu za uspješnošću zadovoljavaju u stvarnome životu kroz svoj posao ili obiteljski život, a videoigre koriste za opuštanje nakon posla ili od svakodnevnih obveza. U ranije navedenome istraživanju stariji su igrači pokazali više razine motivacije za opuštanje od igrača odrasle i mlađe

dobi (Possler i sur., 2017), no razlike nisu pronađene u motivima za rješavanje izazova, bijeg od stvarnosti, natjecanje ili kompletiranje igre. Buduća bi istraživanja mogla dodatno ispitati motivaciju uspoređujući dobne skupine, a kvalitativna bi istraživanja mogla ispitati kako igrači gledaju na svoju povijest igranja i motive za igranje u prošlosti i sada.

Žanrovi videoigara razlikuju se prema ciljevima koje postavljaju pred igrača, prema oblicima interakcija s okolišem i drugim igračima, prema slobodi koju daju i drugim obilježjima. Zbog toga bi odabir žanra mogao biti povezan s različitim motivima za igranje te pozitivnim i negativnim efektima. S obzirom na to da videoigre stavljaju naglaske na različite elemente, možemo se pitati hoće li igrači koji igraju zbog postignuća preferirati one žanrove u kojima je njihov uspjeh objektivno bodovan, primjerice, „pucačine”. S druge strane, hoće li igrači kod kojih je izraženiji motivacijski faktor uređivanja biti skloniji videoigramama u kojima mogu personalizirati izgled, povijest i ponašanje svojega lika, kao što mogu u igrama žanra RPG? Usto, istovremeno igranje videoigara više žanrova zamućuje sliku kod onih istraživanja koja se fokusiraju na jedan žanr ili konkretnu videoigru i interpretiraju svoje rezultate samo u tome kontekstu. Postoji velika vjerojatnost da igrači uključeni u takva istraživanja igraju i druge igre pa to što je istraživač sudioniku pristupio putem određene igre ne bi trebalo koristiti za „tvrdu” kategorizaciju igrača prema žanru ili za generalizaciju o igračima toga žanra. Ako pojedini faktori motivacije dovode do igranja igara različitih žanrova, možda igrači istovremeno igraju igre više žanrova upravo zato da bi odgovorili na sve svoje motive. Bilo bi zanimljivo vidjeti razlike u obrascima motivacije kod igrača koji preferiraju isključivo jedan žanr videoigara i kod onih koji igraju više žanrova istovremeno, uz potencijalan medijacijski efekt motiva za igranje videoigara.

Zaključak

Videoigre su zabavan medij čiji se broj korisnika stabilno povećava, a time raste i važnost razumijevanja njihovih igrača te utjecaja igranja na njih. Ovo se istraživanje pridružuje dosadašnjim istraživanjima modela motivacije kod igrača, potvrđuje postavke o raznolikim motivima za igranje te dopunjuje područje kroz povezivanje motiva za igranje s razinom zadovoljstva životom. Motivacija za igranje objašnjava petinu zadovoljstva životom kod igrača, što nije malo uzevši u obzir da je riječ o općenitome zadovoljstvu životom, a videoigre predstavljaju svega dio svakodnevnice. Motivi za igranje imaju potencijal rasvijetliti ponekad nekonzistentne nalaze o efektima na subjektivnu dobrobit igrača videoigara te doprinijeti pomaku istraživanja od negativnih učinaka igranja prema onima pozitivnima.

Literatura

- Anderson, C. A. i Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. i Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. i Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. U: K. Salen i E. Zimmerman (Ur.), *The game design reader: A rules of play anthology* (str. 754–787). MIT Press.
- Bogacheva, N., Epishin, V. i Milianskay, A. (2021). Adaptatsiya russkoyazychnoy versii oprosnika motivatsii igry v massovye mnogopol'zovatel'skie rolevye onlayn-igry (MMORPG) Nika Yi [Adaptation of the Russian version of Nick Yee's motivations of play in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) Inventory]. *Journal of Higher School of Economics*, 18(3), 475–490. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-475-490>
- Bratko, D. i Sabol, J. (2006). Osobine ličnosti i osnovno psihološke potrebe kao prediktori zadovoljstva životom: rezultati on-line istraživanja. *Društvena istraživanja*, 15(4–5 [84–85]), 693–711. <https://hrcak.srce.hr/10873>
- Chen, L. S., Tu, H. H. i Wang, E. S. (2008). Personality traits and life satisfaction among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 145–149. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0023>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C. i Kertész, E. H. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43, 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M. i Kutlu, N. (2020). Psychometric validation of the Turkish motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) across university students and video game players. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 81–89. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2020.19093>
- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A. i Talam, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28(1), 274–280. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16723161029>

- Gaetan, S., Bonnet, A. i Pedinielli, J. L. (2012). Perception de soi et satisfaction de vie dans l'addiction aux jeux vidéo chez les jeunes adolescents (11-14 ans) [Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11-14 years old)]. *L'Encéphale*, 38, 512–518. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2012.04.003>
- Granic, I., Lobel, A. i Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Griffiths, M. D. i Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. i Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Johannes, N., Vuorre, M. i Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8, 1–14. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Kim, B. i Kang, H. S. (2021). Korean validation of the Motives for Online Gaming Questionnaire: Focusing on its factor structure and incremental validity. *Addictive Behaviors*, 112, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107019>
- Krolo, K., Zdravković, Ž. i Puzek, I. (2016). Tipologija gamera i gameraica u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike. *Medijske studije*, 7(13), 25–41. <https://doi.org/10.20901/ms.7.13.2>
- Mikac, U. (2022). Psihičko zdravlje geekova. *Socijalna psihijatrija*, 50(3), 271–296. <https://doi.org/10.24869/spsih.2022.271>
- Newzoo (2017). *Male and female gamers: How their similarities and differences shape the games market*. <https://newzoo.com/resources/blog/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market>
- Newzoo (2023). *Newzoo global games market report 2023*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Ng, B. D. i Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>
- Pavot, W. i Diener, E. (1993). Review of the satisfaction with life scale. *Psychological Assessment*, 5(2), 164–172. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.5.2.164>
- Peters, C. S i Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481–484. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>

- Possler, D., Klimmt, C., Schlütz, D. i Walkenbach, J. (2017). A mature kind of fun? Exploring silver gamers' motivation to play casual games – results from a large-scale online survey. U: J. Zhou i G. Salvendy (Ur.), *Human aspects of IT for the aged population. Applications, services and contexts. Lecture Notes in Computer Science*, (vol. 10298, str. 280–295). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58536-9_23
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S. i Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, *14*(2), 154–166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M. i Rigby, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *35*, 243–259. <https://doi.org/10.1177/0146167208327216>
- Przybylski, A. K. i Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the Goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological Science*, *28*(2), 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>
- Razum, J. i Huić, A. (2023). Understanding highly engaged adolescent gamers: Integration of gaming into daily life and motivation to play video games. *Behaviour and Information Technology*, 1–23. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2254856>
- Rehbein, F., Kleimann, M. i Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S. i Przybylski, A. K. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, *30*, 347–364. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Statista (2023). *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2023, by gender*. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics (Journal archive)*, *6*, 1–20. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16
- Vourre, M., Johannes, N., Magnusson, K. i Przybylski, A. K. (2022). Time spent playing video games is unlikely to impact well-being. *Royal Society Open Science*, *9*, Article 220411. <https://doi.org/10.1098/rsos.220411>
- Wang, C. K., Khoo, A., Liu, W. C. i Divaharan, S. (2008). Passion and intrinsic motivation in digital gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, *11*(1), 39–45. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0004>
- Williams, D., Yee, N. i Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *13*(4), 993–1018. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>

- Wu, A. M. S., Lai, M. H. C., Yu, S., Lau, J. T. F. i Lei, M. (2017). Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet gaming disorder symptoms among Chinese people. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.007>
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9, 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Motives for Playing Video Games as Predictors of Life Satisfaction in Croatian Players of Online Video Games

Abstract

The psychology of video games is a growing area which began with the research of negative effects of gaming on players, but is increasingly turning to positive effects, and lately the reasons for engaging in this form of entertainment. Models of motivation for playing video games are being intensively developed. They consider the specifics of this area broader than the usual division into intrinsic and extrinsic motives for play or satisfying the basic psychological needs by playing. The aim of this study was to test one such model, i.e., to examine whether and to what extent factors of motivation for playing video games predict life satisfaction in online video game players. Participants were approached through websites specialized in the culture of playing video games in Croatia, and the snowball technique. The study involved 411 video game players, predominantly male, in younger adulthood. On average, they spent two and a half hours a day playing. Through structural equation modelling, it was found that motivation to play video games explained a fifth of the variability of life satisfaction in online video game players. Two factors of motivation proved to be significant in predicting life satisfaction – Achievement and Escapism. Players who play to achieve a high level of their character, collect unique items and pieces of equipment, and to generally exercise power, as well as those who play to escape reality and not think about their problems have shown lower levels of life satisfaction. The findings point to the diversity of motives for playing video games and the importance of individual motives in explaining the motivation to play.

Keywords: video games, motivation, gamers, personal wellbeing, life satisfaction

Primljeno: 8. 12. 2023.