

**UNIVERZA V LJUBLJANI**  
**FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Grega Kovač

Mentorica: prof. dr. Anuška Ferligoj  
Somentor: prof. dr. Slavko Splichal

# **ODVISNOST OD IGRANJA IGER PREKO INTERNETA**

DIPLOMSKO DELO

Ljubljana 2002

1. UVOD	3
2. INTERNET IN IGRANJE IGER	4
2.1 INTERNET: ZAČETKI, ZGODOVINA IN PRIHODNOST	4
2.3 IGRANJE PREKO INTERNETA	10
2.4 IGRANJE PREKO INTERNETA V SLOVENIJI	12
3. ZASVOJENOST	14
3.1 KAJ JE ZASVOJENOST	14
3.2. ZASVOJENOST Z INTERNETOM	15
3.3 ZASVOJENOST Z IGRAMI NA SREČO	16
3.4. ZAKAJ LJUDJE IGRAJO NA SREČO?	17
3.5 KDO SO HAZARDERJI?	18
3.6. ODNOS: ZASVOJENOST Z INTERNETOM - HAZARDIRANJE	20
3.7. MODELI KLASIFIKACIJE ZDRAVSTVENIH STANJ IN DUŠEVNIH MOTENJ	21
3.8. DSM-IV MODEL PATOLOŠKEGA HAZARDERJA	26
3.9. MODEL ZASVOJENCA Z IGRAMI PREKO INTERNETA	28
4. CILJI NALOGE	32
5. OPERACIONALIZACIJA IN DEFINICIJE	33
5.1. OPERACIONALNI MODEL	37
6. NAČIN ZBIRANJA PODATKOV	38
6.1. OSNOVNI REZULTATI ANKETE	38
7. ANALIZA PODATKOV	42
7.1 PREVERJANJE ZANESLJIVOSTI IN VELJAVNOSTI MERJENJA	42
7.2. OCENJEVANJE ZANESLJIVOSTI MERJENJA MERSKEGA INŠTRUMENTA POSAMEZNIH DIMENZIJ	42
7.3. OCENJEVANJE VELJAVNOSTI MERJENJA MERSKEGA INŠTRUMENTA MERJENJA POSAMEZNIH DIMENZIJ	45
7.4 RAZVRŠČANJE V SKUPINE	46
8. ZAKLJUČEK	52
9. LITERATURA	54
10. PRILOGE	56

# 1. UVOD

Pojem zasvojenosti se pogosto povezuje z nerazumevanjem, izogibanjem in netoleranco. Ne zavedamo se, koliko ljudi se, med njimi celo taki, ki jih poznamo, bojuje z različnimi oblikami zasvojenosti. V svojem diplomskem delu sem se osredotočil na problem zasvojenosti z igrami preko interneta, ki je do sedaj še dokaj neraziskano področje. Z zasvojenostjo z internetom se ukvarjajo mnogi avtorji; sam pa sem poskušal najti ustrezen merski inštrument, ki bi ga lahko uporabili v bolj podrobnem raziskovanju odvisnosti od igranja iger preko interneta.

V prvem poglavju so opisani razvoj, sedanost in prihodnost interneta. Precej prostora pa sem posvetil zgodovini iger in iger preko interneta. Obudil sem spomine na prve igre, ki smo jih bili deležni, in na hitro pogledal v prihodnost igranja na osebnih računalnikih in igranja iger preko interneta.

Drugo poglavje diplomskega dela se ukvarja s teoretičnimi izhodišči in teorijo zasvojenosti, ki sem jo uporabil za analiziranje problematike zasvojenosti z igranjem iger preko interneta. Predstavljeni so uvodni pojmi, vidiki zasvojenosti, misli nekaterih avtorjev, psihološka klasifikacija DSM-IV (diagnostični in statistični priručnik mentalnih motenj), ki predstavlja osnovo mojega diplomskega dela.

Tretje poglavje govori o ciljih empiričnega dela diplome. Predstavljena je tudi operacionalizacija spremenljivk s posameznimi vprašanji ankete, prav tako pa je predstavljen tudi operacionalni model sedmih dimenzij zasvojenosti z igranjem preko interneta.

Eno najpomembnejših poglavij v mojem diplomskem delu pa je četrto poglavje, kjer sem se osredotočil na analizo podatkov, ki sem jih dobil s pomočjo spletne ankete. Statistična analiza spremenljivk, ki sledi v četrtem poglavju, je izdelana na preverjanju zanesljivosti in veljavnosti merskega inštrumenta, ki sem ga izoblikoval v diplomskem delu.

Zadnji del diplome pa vsebuje zaključek in sklepne misli, seznam literature in priloge, ki sem jih uporabil.

## 2. INTERNET IN IGRANJE IGER

### 2.1 INTERNET: ZAČETKI, ZGODOVINA IN PRIHODNOST

Internet ima relativno kratko, a zelo eksplozivno zgodovino (Lerner, 1996-2001). Nastal je iz eksperimenta, ki ga je leta 1960 pričelo Ministrstvo za obrambo Združenih držav Amerike. Ministrstvo je hotelo ustvariti mrežo računalnikov, ki bi lahko nemoteno delovali tudi v primeru katastrofe, kot je recimo jedrska vojna. Omrežje bi moralo delovati tudi, če bi katastrofa poškodovala del omrežja, preostali del bi moral delovati naprej. Takšno omrežje je bilo ARPANET, ki je povezovalo znanstvene in akademske raziskovalce, in je predhodnik interneta, kot ga poznamo danes.

Leta 1985 je National Science Foundation<sup>1</sup> (NSF) ustvarilo NSFNET. Ta je predstavljal serijo omrežij za raziskovalno in izobraževalno delo. Izdelan na ARPANET-u je NSFNET zasnoval hrbtenico sistema, ki je bil brezplačno na voljo vsem znanstvenim in raziskovalnim inštitucijam v ZDA. Ob istem času se je pojavljalo tudi vedno več regionalnih omrežij, ki so povezovala posamezne inštitute z nacionalnim omrežjem.

NSFNET je hitro rasel, saj so uporabniki ugotovili potenciale, ki jih je ponujal. Pojavila se je tudi nova programska oprema, ki je uporabo občutno olajšala. Sčasoma pa so se v omrežje začela povezovati tudi komercialna podjetja. Ko so le-ta začela prevzemati glavne poti omrežja, se je NSF umaknila iz hrbtenice.

**Tabela 1.: Nekaj glavnih dogodkov v razvoju Interneta (Zakon, 1996-2001):**

Leto	Dogodek
1970	Pojavi se prva meddržavna zveza med UCLA in BBN.
1971 / 1972	Ray Tomlinson (zaposlen pri BBN) izumi prvi program za pošiljanje elektronske pošte, ki ga kasneje spremeni in @ postane razpoznavni znak, ki pomeni "at" (naslov uporabnika elektronske pošte).
1975	Pojavi se prva APRANET mailing lista. Postavi jo Steve Walker.
1979	Richard Bartle in Roy Trubshaw postavita prvo MUD interaktivno igro.
1984	Pojavi se Domain Name System <sup>2</sup> (DNS) sistem.
1988	Finec Jarkko Oikarinen izumi IRC (Internet Relay Chat).
1991	CERN v uporabo postavi WWW (World Wide Web <sup>3</sup> ) glavni razvijalec je Tim Berners-Lee.

---

1 National Science Foundation - <http://www.nsf.gov/>

2 Domain Name Server – <http://www.dns.net/dnsrp/>

3 World Wide Web – <http://www.w3.org/>

1992	V NSFNET omrežje se priključi Slovenija
1995	23. maja podjetje Sun predstavi spletni programski jezik JAVA
1999	22. februarja First Internet Bank of Indiana <sup>4</sup> odpre storitve, ki so na voljo samo preko interneta.

Čeprav je internet globalna računalniška mreža, na različne načine spominja na majhno mesto s podobnimi storitvami. Recimo, da želite poslati elektronsko pošto. Internet ima elektronske pošte. Obstajajo on-line knjižnice, ki jih lahko uporabljamo kadarkoli in katerokoli uro dneva. Pogovorne sobe na internetu lahko primerjamo z bari, ki so odprti 24 ur na dan. Z nezadržno rastjo interneta lahko z njegovo pomočjo nakupujemo, naročamo hrano, pregledamo filme, ki bi nas zanimali, poslušamo radio postaje z vsega sveta, igramo igre in vse to predstavlja različne načine uporabe interneta.

V resničnem svetu lahko potujemo v različne kraje s pomočjo mreže cest in uporabljamo različne načine prevoza. Uporabimo lahko avto, vlak, kolo, letalo ali ladjo, uporaba interneta pa je tudi tu zelo podobna. Uporabljamo različne programe, ki nam pomagajo opraviti določene naloge: na primer, internetni brskalnik za dostop do on-line nakupovalnih središč in program za preverjanje in pošiljanje elektronske pošte.

Ko se je leta 1990 pojavil svetovni splet (WWW – World Wide Web), je le redko kdo sumil, do kakšnih razsežnosti se bo razvil. Danes obstaja milijone strežnikov z milijardami spletnih strani. Večina uporabnikov se pa zaveda, da je svetovno omrežje postalo prepočasno. Na internet se priklopi s pomočjo modema. Kapaciteta prenosa podatkov s pomočjo modema pa je zelo omejena in zato sam prenos lahko traja dalj časa. Uvajajo se nove tehnologije, ki obljublajo rešitev problema.

Dostop do interneta je danes mogoč tudi preko optičnih kablov, kabelskih modemov in tehnologije, imenovane DSL (Digital Subscriber Line). S pomočjo teh tehnologij se poveča hitrost prenosa in internet postane še močnejši, kot je bil na začetku.

### **2.1.1 INTERNET 2**

Internet2 je tako imenovani inkubator novih tehnologij, ki bodo oblikovale prihodnost. Projekt pod tem imenom je bil ustanovljen leta 1996 in predstavlja partnerstvo univerz, gospodarskih korporacij in vladnih agencij. Predstavlja Petrijevo posodo za mrežne

---

<sup>4</sup> First Internet Bank of Indiana – <http://firsttib.com>

eksperimente. Cilj projekta pa je ustvariti nove aplikacije, ki ne morejo delovati preko obstoječega omrežja in ustvariti infrastrukturo, ki bi te aplikacije podpirala. Internet2 je skupek omrežij, ki podatke posreduje s hitrostmi do 2,4 Gb na sekundo (to je približno 45.000 krat hitreje kot navadni 56Kbps modem).

Ta in ostale mreže bodo pomagale znanstvenikom sodelovati na načine, ki si jih do sedaj niso mogli zamisliti. Na primer znanstveniki iz vsega sveta bi lahko uporabljali specializirano napravo, kot je elektronski mikroskop.

Medtem ko je osebni računalnik še vedno najbolj uporabljen način za priklop na internet, smo že priča drugim napravam, ki nam tudi omogočajo dostop do njega. To so mobilni telefoni, dlančniki, pagerji, s pomočjo katerih lahko preberemo našo elektronsko pošto, ali samo dostopimo do spleta. Kmalu bo vse, od vašega avtomobila pa do hladilnika povezano v ogromno omrežje, ki bo med seboj komuniciralo brez žic. Švedsko podjetje Elektrolux je že izdelalo "pametni" hladilnik, imenovan ScreenFridge<sup>5</sup>. To je internet hladilnik, ki nam omogoča, da pošljemo elektronsko pošto najbližji trgovini, ureja dostavo, ki se ujema z vašim natrpanim urnikom in tako naprej. Torej, naprej v novi svet!

## **2.2 IGRE IN RAZVOJ IGER**

Računalniške igre obstajajo precej dlje kot internet. Razvile so se v letih, ko je bilo računalništvo v povojih in ko se takratnim igralcem iger ni niti sanjalo o tem, kam bo razvoj pripeljal igranje iger.

Začetki igranja iger segajo v za nas daljno leto 1958, ko je William A. Higinbotham, zaposlen v Brookhaven National Laboratory (ameriški jedrski raziskovalni laboratorij) izdelal prvo računalniško igro (Hunter, 1998 – 2001). Higinbotham je opazil, da se ljudje, ki so obiskovali vsakoletne dneve odprtih vrat, dolgočasijo ob pogledu na statične in enolične fotografije opreme. Porodila se mu je ideja, da bi uporabil majhen analogni računalnik in z njegovo pomočjo prikazal trajektorije gibljive žogice na osciloskopu. Omogočil pa bi tudi, da bi obiskovalci lahko na gibanje žogice tudi vplivali. Skupaj s tehničnim izvedencem Robertom V. Dvorakom, ki napravo dejansko tudi sestavi, sta v dobrih treh tednih sestavila igralni sistem in ga poimenovala "Tennis for Two" (tenis za dva) (Hunter, 1998 – 2001). Igra je v bistvu dvodimenzionalni "tenis", kjer v levem in desnem kotu ekrana stojita dva "igralca" (predstavljena s pokončno odebeljeno črto), na sredini je črta, ki predstavlja mrežo, "žogica"

---

5 Electrolux ScreenFridge – <http://www.electrolux.com/screenfridge/>

pa se odbija od črte na dnu osciloscopa. Igralni sistem še vključuje dve škatli z gumbom, s katerim "žogico" odbijemo na nasprotnikovo stran in kontrolerjem, s katerim lahko premikamo "igralca". Avtorja prav tako predstavi "reset" gumb, ki omogoča, da igralca igro začneta znova. V igri se ne seštevata točk, predstavljena pa je na fosforjem 5 palčnem ekranu osciloscopa. Predstavila sta jo na dnevih odprtih vrat v prostorih brookhavenske univerze oktobra 1958. Kljub slabi zmogljivosti in samo 5 palčnem ekranu pa je bila velik hit in ljudje so se v vrsti drenjali ure in ure, da bi jo lahko igrali (priloga 1. vsebuje sliko aparata Higinbothama in Dvoraka).

Leta 1959 se igra ponovno pojavi. Predstavljene so posodobitve, ki vključujejo večji ekran in prilagodljivo gravitacijo, da bi obiskovalci lahko dobili občutek, kako bi izgledala igra tenisa na različnih planetih. Po končanih dnevih odprtih vrat pa napravo razstavijo in njene dela uporabijo za druge projekte. Higinbotham ideje ne trži ali zaščiti, saj je mislil, da je preveč očitna, torej ni vredno patentirati (Hunter, 1998 – 2001).

Prvo resnično video igro pa so ustvarili programerji na MIT, ki so se poimenovali Tech Model Railroad Club (Hunter, 1998 – 2001). S prihodom novega računalnika na MIT, imenovanega Digital Equipment Corporation PDP-1, se je pojavila ideja ustvariti program, ki bi izkoristil vse prednosti novega računalnika PDP-1. Pri ustvarjanju novega programa so prisotni Wayne Witanen, J. Martin Graetz in Steve Russell kot glavni programer. Razvijejo idejo o igri dveh vesoljskih ladij z omejeno količino goriva, ki bi se spoprijeli med seboj za prevlado v vesolju. Program postane igra Spacewar!, prva popolnoma interaktivna video igra na svetu (Hunter, 1998 – 2001).

Odvija se po principu dveh ladij v vesolju (ladiji programerji poimenujejo "Wedge" in "Needle" – po njuni obliki), ki se obstreljujeta z izstrelki. Stevu Russlu pri izdelavi programov pomagajo še drugi programerji. Alan Kotok v program vključi svojo "sin-cosin" rutino, Dan Edwards razvije natančne gravitacijske efekte, Martin Graetz razvije možnost, imenovano "hyperspace", ki ladiji omogoči, da se naključno pojavi drugje na zaslonu, Peter Samson pa igri doda zelo realistično ozadje zvezdnega polja. Do pomladi leta 1962 je igra končana in povzroči pravo senzacijo na dnevu odprtih vrat univerze MIT. Avtorji igre morajo uvesti sistem točkovanja, da bi z njim omejili čas igranja.

Igra postane celo tako velik hit, da jo začno uporabljati tudi na drugih univerzah in laboratorijih in s tem predstavljati zmogljivosti PDP-1 računalnika. Podobno kot pred njim Willy Higinbotham pa tudi Steve Russel ne patentira svojega dela in dela ekipe. Mogoče je razlog v tem, da celotni sistem igre Spacewar! teče na računalniku v velikosti hladilnika,

njegova cena pa je približno 120.000 ameriških dolarjev (Hunter, 1998 – 2001). Zaradi tako obširnega javnega predvajanja in zato, ker Russel svojega dela ni patentiral, je igra Spacewar! postala ena najbolj kopiranih idej v zgodovini video iger. Svoj prispevek k zgodovini pa sta prav tako dodala dva "zasvojenca" z igro Spacewar!, ki sta sestavila prvo igralno palico (joystick), ki je zamenjala kontrolno ploščo na originalne igre (Hunter, 1998 – 2001).

Naslednjih nekaj let so se igre razvijale predvsem v smer arkadnih avtomatov, ki so stali v kotih barov, gostiln, pubov in arkadnih igralnic. Leta 1976 pa Fairchild Camera and Instrument izdajo prvi "programabilni" video igralni sistem. Prvotno je znan kot VES (Video Entertainment System), prodajajo pa ga za 170 ameriških dolarjev. Beseda "programabilni" pomeni to, da igralni sistem omogoča menjavanje različnih iger s pomočjo ROM plošč, ki vsebujejo vsaka različno igro (Hunter, 1998 – 2001).

Leto prej pa se v tekmovanje za najboljšo programabilno igralno konzolo s prvimi prototipi vmeša podjetje Atari, ki ga je leta 1972 ustanovil Nolan Bushnell in se je do sedaj ukvarjalo predvsem z izdelavo igralnih video avtomatov. Leta 1977 izdajo svojo konzolo z imenom Atari VCS (Video Computer System) in z njim vse do leta 1980 ustvarjajo vse prej kot dobiček. Atari VCS prodajajo po ceni 249.95 ameriškega dolarja, zraven pa priložijo 9 različnih iger. Do leta 1980 izdajo še 12 iger, a se družba Atari še vedno koplje v izgubah. Leta 1980 pa Atari postane prvo podjetje, ki licencira arkadno igro. To je igra Space Invaders, ki jo je izdelal japonski programer Taito. Space Invaders postane največji hit v ZDA in ljudje hitijo v trgovine kupovat sistem Atari VCS, da bi lahko igrali igro Space Invaders. Družba Atari zasluži približno 100 milijonov ameriških dolarjev. Naslednji dve leti Atari popolnoma dominira trg video iger in prodajo preko 25 milijonov enot Atari VCS, kar jim prinese preko 5 milijard ameriških dolarjev dobička. Kasneje enoto VCS preuredijo in jo poimenujejo Atari 2600 (glej prilogo 3). Potek proizvodnje poteka tako, da za sistem Atari izdelajo preko 200 različnih iger 40 različnih proizvajalcev. Prodanih je približno 120 milijonov ROM enot, prav tako pa se po svetu pojavi 55 kompatibilnih sistemov za igranje iger (Hunter, 1998 – 2001).

Atari je kaj kmalu zavzemal 2/3 celotnega tržišča in kljub prodorom nekaterih drugih proizvajalcev (Amiga, Commodore) je obdržal vodstvo vse do pojava prvega osebnega računalnika in s tem iger za osebni računalnik (Hunter, 1998 – 2001).

Leta 1980 Ken Roberts in njegova žena Roberta Roberts ustanovita družbo, imenovano On-Line Systems in kmalu izdajo prvo igro za osebni računalnik Apple II., imenovano Mystery House. To je prva igra, ki kombinira tekst z grafiko. Igra je podobna kriminalni zgodbi Agathe



Christie, kjer igralec raziskuje hišo, išče zaklade in se izogiba smrtonosnim pastem. Par se nato preseli v Californijo, svoje podjetje preimenujeta v Sierra On-Line in izdelata še 20 iger za osebni računalnik Apple II (Hunter, 1998 – 2001).

Leta 1983 pa IBM prosi Sierru, da naj izdela igro za IBM osebni računalnik. Z ekipo šestih programerjev in stroški, ki so znašali 700.000 ameriških dolarjev, Sierra izdela igro, ki igralcu omogoča neverjetno 16 barvno CGA psevdo 3D grafiko. Igra se imenuje King's Quest in je izdana leta 1984. Igralec skozi igro vodi lik Sira Grahama, ki mora za svojega kralja Edwarda poiskati tri zaklade kraljestva Daventry. Igra doživi tako neverjeten uspeh, da prodajo več kot 2.7 milijona kopij, sledi ji pa še osem nadaljevanj (Hunter, 1998 – 2001).

Skozi leta Sierra On-Line izda še več iger in prav vse požanjejo fantastični uspehi. Leta 1986 Sierra izda igro Space Quest, ki ji sledi še 6 nadaljevanj, leta 1987 izide kulturna igra Leisure Suit Larry, ki je izdelana po tekstovni avanturi iz leta 1982, imenovani Softporn. Igra doživi prav poseben uspeh med dolgočasnimi pisarniškimi uslužbenci in vsebuje tako imenovano "Boss" tipko, ki v trenutku izbriše ekran v primeru, da se mimo mize sprehodi vodja pisarne ali direktor. Sledi še igra in nadaljevanja Police Quest. Z vsemi temi proizvodi si Sierra pridobi vodilno vlogo v svetu grafičnih pustolovščin. Leta 1987 pa se pojavi igra Manic Mansion, ki jo je izdala hiša LucasFilm (kasneje preimenovana v LucasArts). Sledijo ji še igre serije Monkey Island in igre serije Indiana Jones. Te uvedejo "point-and-click" uporabniški vmesnik in s tem dobi Sierra mogočnega tekmeca na področju ustvarjanja iger (Hunter, 1998 – 2001).

Po besedah Richa Carlsona lahko zgodovino igranja iger strnemo v tri obdobja: Osemdeseta leta – prva doba, devetdeseta leta – druga doba in leto 2000 in naprej – tretja doba (Carlson, 1996 – 2001).

Osemdeseta leta: Vse se je začelo z igro, imenovano PONG, nadaljevalo pa se je z arkadnimi igrami, ki so se kaj kmalu pojavile v skoraj vseh barih, pubih, gostilnah in lokalih z igrami. Naslednice slavnega PONG-a so bile igre, kot so Defender, Pac Man, Asteroids, Space Invaders, itd.. V gospodinjstvih pa so se začele pojavljati tekstovne in grafične pustolovščine, kot je recimo igra Ultima z vsemi nadaljevanji. V teh letih se pojavijo nove produkcijske hiše, ki izdelujejo igre (LucasArts, Psygnosis, Microprose), ki napovedujejo, da bodo obdržale industrijo živo vse do naslednje dobe (Carlson, 1996 – 2001).

Devetdeseta leta: Začetke devetdesetih je zaznamovala igra, imenovana Doom, pojavile pa so se nove in nove hiše z novimi radikalnimi idejami, kako izboljšati program igre, grafiko,

pripovedovanje zgodbe in seveda novi uporabniški vmesnik. Te hiše so bile Blue Sky (Looking Glass), Bethesda, Origin, Bullfrog, Westwood, itd.. V začetku devetdesetih računalnik ni bil več orodje računalniških frikov, svet je začel spoštovati igralce iger in napovedi so bile, da bodo igre kmalu presegle zaslužke filmov. Pojavile so se nove in nove igre Doom 2, Heretic, Hexen, Quake, Hexen 2, Quake 2, Heretic 2, Quake 3 Arena in druge. Zato lahko trdim, da sta predvsem igri Doom in Quake na novo sprožili industrijo in proizvodnjo izdelovanja računalniških igrlic (Carlson, 1996 – 2001).

Leto 2000 in naprej: Tukaj smo! Dočakali smo leto 2000 in industrija računalniških iger napreduje. Kaj lahko pričakujemo v prihodnjih letih? Izdelovalci nam obljublajo popolno 3D grafično vzdušje in že naslednja stopnja je lahko navidezna resničnost. Za nas, ki smo preživeli porodne krče prvih iger, je napredek neverjeten. Lahko le čakamo nove in nove izzive, ki nas čakajo.

## **2.3 IGRANJE PREKO INTERNETA**

Igranje preko interneta je svoj razcvet doživelo sredi devetdesetih let, začelo pa se je precej pred tem. Leta 1979 je na Univerzi v Essexu Roy Trubshaw napisal prvi program, imenovan MUD (Multi User Dungeon) (Glej prilogo 4.). To je na tekstu osnovani več igralški navidezni svet, v katerega se lahko vklopijo ljudje in uporabljajo primitivni način komunikacije ter dela z navideznimi objekti.

Prisotnih je 20 sob, obstaja pa 10 ukazov, s katerimi lahko vplivamo na navidezne predmete. Ko Trubshaw zapusti Univerzo v Essexu, njegovo delo nadaljuje Richard Bartle, ki igro nadgradi na osnovi MUDDL (MUD Definition Language) arhitekture. Aspekti igre se precej razširijo skupaj z 400 novimi sobami. Ko se je Univerza v Essexu leta 1980 povezala v ARPAnet, so začeli zunanji igralci iz ZDA in drugih držav izrivati lokalne igralce in na koncu je univerza prisiljena omejiti časovni dostop do igre, da bi s tem razbremenila celotno omrežje.

S pomočjo originalne kode študentje Essexu in ostalih univerz ustvarjajo nove in nove MUD sisteme. MUD-i postanejo velikanska atrakcija med študenti in tako dokazujejo, da bo svet igranja preko interneta le še naraščal. Licenco za MUD pa ima gigant CompuServe<sup>6</sup>, na čigar strežnikih še vedno tečejo MUD programi.

---

6 CompuServe – <http://www.compuserve.com>

Preko sistemov MUD pa se je med uporabniki interneta razširilo igranje tudi drugih iger, ki podpirajo način igranja za več igralcev. Svoj pravi razcvet je igranje preko interneta doživelo v poznih devetdesetih letih še posebej s pojavom iger, kot so Quake, Half Life in pa igre serije Age Of Empires.

### **Igranje iger lahko poteka na dva načina in sicer:**

- direktno igranje s pomočjo TCP/IP protokola: Vsak uporabnik interneta ob svojem priklopu nanj dobi edinstveno številko (IP), ki mu pomeni identifikacijo na svetovnem spletu. S pomočjo te številke lahko v svojo igro povabi ostale igralce;
- igranje preko strežnikov, prilagojenih za določeno igro: Ta način igranja je malo manj neposreden, saj se igralci določene igre zberejo na posebnem strežniku in preko njega igrajo določeno igro. Eden največjih sistemov za igranje iger preko interneta je vsekakor Zone<sup>7</sup> podjetja Microsoft<sup>8</sup>. Ta strežniški sistem ponuja več 100 iger v katerih se lahko uporabnik pomeri z ostalimi igralci preko interneta. Mogoče najbolj obiskana igra tega strežnika pa je Age of Empires – The Conquerors, ki jo skoraj ob vsaki uri dneva igra preko 5000 ljudi. Drugi tak sistem iger pa je Counter-strike.net, kjer je naštetih ogromno strežnikov za igranje igre Counter Strike<sup>9</sup>. Vsak od naštetih strežnikov pa podpira 22 igralcev, ki se lahko naenkrat pomerijo med seboj.

Da bi lahko primerjal stanje igranja iger preko interneta pri nas in po svetu, sem iskal podatke, ki bi mi povedali približne deleže igralcev iger preko interneta po svetu (v drugih državah), a jih kljub velikim naporom nisem uspel najti. Zato se sklicujem predvsem na svoje lastne ugotovitve in izkušnje.

S pojavom iger, ki omogočajo igranje preko interneta, pa se je pojavila tudi odvisnost od igranja in ravno ta je glavni predmet moje diplomske naloge.

---

7 Microsoft Zone – <http://www.zone.com/>

8 Microsoft – <http://www.microsoft.com/>

9 Counter-Strike.net – <http://www.counter-strike.net/>

## 2.4 IGRANJE PREKO INTERNETA V SLOVENIJI

Po moji oceni v Sloveniji igra igre od 500 do 800 posameznikov, med katerimi je vsaj 85 % moških. Anketo o igrah, ki jih v Sloveniji igramo preko interneta, je za spletni portal Zabava pri podjetju Telemach izdelal Klemen Geršak. Zbiranje podatkov za njegovo anketo je trajalo od junija do oktobra 2000, rezultati pa pokažejo, da so pri naših uporabnikih najbolj popularne akcijske igre (Quake III., Unreal Tournament), sledijo pa ostale igre (strategije, igranje domišljijских vlog, simulacije vožnje...) (Geršak, 2000). Na anketo je odgovorilo 161 posameznikov, kar 83 % med njimi pa je bilo moških (Geršak, 2000).

Podatke o igrah preko interneta v Sloveniji pa sem dobil še iz dveh virov. Prvi vir je raziskava Projekta RIS iz leta 1998, drugi pa raziskava, ki sem jo leta 1999 delal pri predmetu Raziskovanje javnega mnenja pod vodstvom prof. dr. Slavka Splichala.

Po podatkih projekta RIS<sup>10</sup>, "raziskave" RIS 98 po WWW<sup>11</sup> pa je v Sloveniji na vprašanje: "*Kako pogosto uporabljate naslednje storitve na internetu?*" in možnost izbire "Igranje interaktivnih iger (Quake, Age of Empires)" odgovorilo 2444 posameznikov.

**Tabela 2.: Razporeditev anketirancev glede na vprašanje, kako pogosto igrajo preko interneta interaktivne igre (RIS 98 po WWW):**

Igranje interaktivnih iger (Quake, AOE)	Kako pogosto uporabljate naslednje storitve na internetu?									
	Ne poznam		Nikoli		Včasih		Pogosto		Redno	
	n	%	n	%	N	%	n	%	n	%
	410	16,8%	1635	66,9%	293	12,0%	61	2,5%	45	1,8%

16,3 % vprašanih se je z igranjem preko interneta že srečalo in skoraj 2 % (45 posameznikov) jih redno igra.

V okviru predmeta Raziskovanje javnega mnenja pa sem leta 1999 izvedel spletno anketo, v kateri je bilo vključeno vprašanje, "*Kako pogosto uporabljate naslednje storitve na internetu?*" Na vprašanje je odgovorilo 594 posameznikov. 39,06 % anketirancev se je v moji anketi že spoznalo z igranjem iger preko interneta in skoraj 7 % vprašanih jih igra vsak dan.

10 Projekt RIS – <http://www.ris.org/>

11 RIS 98 po WWW – Rezultati ankete – <http://www.ris.org/rezultati/>

**Tabela 3.: Razporeditev anketirancev glede na vprašanje, kako pogosto igrajo preko interneta interaktivne igre (Raziskava "Odvisnost od Interneta", 1999)**

	N	%
Vsak dan	41	6,90
Večkrat na teden	48	8,09
Enkrat na teden	26	4,37
Večkrat na mesec	42	7,07
Enkrat na mesec	75	12,63
Nikoli	362	60,94
Skupaj	594	48,4

Primerjava med rezultati obeh anket je zelo otežena, saj raziskavi uporabljata različni merski lestvici in različna tipa vzorcev. Zaključimo torej lahko, da populacija igralcev iger preko interneta v Sloveniji ni tako majhna, kot bi se lahko zdelo na prvi pogled. V Sloveniji imamo kar nekaj kandidatov, ki bi lahko bili zasvojeni z igrami preko interneta.

Po zadnjih rezultatih ankete projekta RIS (2001) je kar tretjina vprašanih odgovorila pritrdilno na vprašanje, da pozna osebo, za katero predvideva, da bi lahko bila odvisna z internetom, igranje iger preko interneta pa je le del storitev, ki jih le-ta ponuja. Rezultati dela projekta RIS kažejo na to, da ima zasvojenost z internetom in igranjem iger večje razsežnosti, kot pa smo si pripravljene priznati.

V nadaljevanju se bom osredotočil predvsem na opis in definicijo zasvojenosti in povezavo med zasvojenostjo in igranjem iger preko interneta.

## 3. ZASVOJENOST

### 3.1 KAJ JE ZASVOJENOST

Ob besedi zasvojenost se velika večina ljudi zdrzne in najprej pomisli na jemanje nedovoljenih drog in na telesne reakcije ob njih. Ta vrsta zasvojenost pa ni vse. Dr. Sanja Rozman loči dve vrsti odvisnosti in sicer: telesno odvisnost, ki jo povzročajo kemična sredstva. To pa pomeni, da se na nek poseben način vključijo v telesno presnovo in zasvojencu postanejo nujno potrebna. Druge vrste zasvojenost pa je psihična odvisnost, ki pomeni, da zasvojeni z omamljanjem obvladujejo svoje čustveno življenje in odnose z ljudmi, se pravi, vede se čisto drugače, kot bi se, če ne bi bili zasvojeni (Rozman, 1998). Po njenih besedah zasvojenost ne pomeni samo telesne odvisnosti od nekega kemičnega sredstva, ki deluje na zavest. Pomeni kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, o katerem sam prav dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ga ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno reakcijo (Rozman, 1998).

Če strnem misli dr. Sanje Rozman, potem zasvojenost pomeni bolezen, ki prizadene človekovo telo, duševnost, odnose med ljudmi in sposobnost za produktivno življenje. Pomeni ponavljajoče se škodljivo vedenje, ki lahko povzroči telesne posledice (okvara določenih organov), poleg telesnih bolezni pa povzroča zasvojenost tudi spremembe vedenja: objestnost, agresivnost, nihanje razpoloženja, neupoštevanje meja drugih. Spremembe razpoloženja so lahko posledica direktnega vpliva, ki ga ima droga na možgane, saj vzame posamezniku veliko časa, da si zagotovi omamno sredstvo. Tudi tisti, ki namesto drog za omamljanje zlorabljujejo moč svoje domišljije ali vzburjenje v nevarnih situacijah, so prisiljeni tem postopkom posvetiti ogromno časa. Zaradi tega zanemarjajo svoje šolske, službene ali družinske obveznosti. Dr. Rozmanova pravi, da je zasvojenost kronična bolezen in potrebuje več let ali celo desetletij, da se razvijejo vsi njeni značilni znaki (Rozman, 1998).

Po njenem mnenju so temeljne značilnosti zasvojenosti naslednje (Rozman, 1998):

- škodljivo vedenje, omamljanje,
- ponavljanje in potreba po povečevanju odmerka,
- čustvena gugalnica in začarani krog sramu,
- kompulzivnost,
- abstinenčna reakcija.

Martina Tomori in Slavko Ziherl (1999) pa zasvojenost definirata malce drugače. Pravita, da izraz odvisnost označuje eno ali več izmed naštetih opcij:

- bolezen, odvisnost od določene psihoaktivne snovi, na primer sindrom odvisnosti od alkohola;
- psihofiziološki pojav, ki ga povzroči ponavljajoče se uživanje določene psihoaktivne snovi. Vsi, ki uživajo psihoaktivne snovi, ne postanejo odvisni;
- telesna odvisnost – fiziološko stanje prilagoditve na rabo določene snovi. Odtegnitev te snovi povzroči odtegnitveno (abstinenčno) stanje, ki ga delno, ali v celoti odpravi ponovno zaužite enake ali podobne snovi;
- duševna odvisnost – subjektivni občutki potrebe po psihoaktivni snovi, s katero se doseže določeni pričakovani učinek oziroma se zmanjša znake odtegnitvene krize.

Poleg definicije odvisnosti pa avtorja definirata še pojem, ki mu pravita odvisniško vedenje. Po njunem mnenju je odvisniško vedenje vrsta vedenja, za katero je značilno preveliko poželenje in kompulzivnost (Tomori in Ziherl, 1999). Prizadeta oseba takšnega vedenja običajno ne more nadzorovati. Odvisniško vedenje se lahko izraža v načinu rabe alkohola, drog, čokolade ali različnih drugih snovi, lahko pa je odvisniško tudi vedenje samo zase, na primer kockanje, hranjenje, ribolov, kraja, igranje računalniških igrice, ukvarjanje s športom ali celo delo (Tomori in Ziherl, 1999). Za odvisniško vedenje je značilno, da prinaša takojšnjo zadovoljitev neke potrebe, ki je lahko sprostitev, ugodje, spremembo zavedanja ali čustvovanja. Avtorja pravita, da dolgotrajno odvisniško vedenje praviloma vodi do negativnih posledic in sicer na pomembnih področjih človekovega delovanja, kot so recimo zdravje, poklic in socialni stiki (Tomori in Ziherl, 1999).

### **3.2. ZASVOJENOST Z INTERNETOM**

Približno leta 1994 se je dr. Kimberly S. Young začela ukvarjati z novo vrsto odvisnosti, ki jo je zasledila pri svojih pacientih. Začela se je ukvarjati z odvisnostjo od interneta. Mnogi avtorji se z njenimi idejami niso strinjali in so dejali, da je internet le del računalnika in da ne moreš biti odvisen od nekega objekta. Po njenem mnenju pa je odvisnost od interneta podobna odvisniškemu vedenju navad, kot so pretirano gledanje televizije, pretirano hranjenje, pretirana želja po seksu ali pa kompulzivno hazardiranje (Young, 1998). Dr. Youngova trdi, da internet lahko zasvoji iz več razlogov. Eden izmed razlogov je ta, da je skupnost resnična in živeča entiteta, ki za zasvojence pomeni drugi dom oziroma mesto, kjer se vedno čutijo dobrodošle in kamor mislijo, da pripadajo (Young, 1998). S pomočjo interneta se takoj zatečeš v neki fantazijski svet, kjer lahko dobiš prijatelje, s katerimi se

lahko pogovarjaš ali igraš igre katerokoli uro dneva. Na internetu lahko postaneš kdorkoli in karkoli. Če si v resničnem življenju sramežljiv, lahko preko omrežja postaneš odprt in komunikativen, če si dolgočasen, lahko takoj postaneš duhovit in če si po naravi previden, lahko to previdnost obrneš v rizik, seveda le v kibernetskem prostoru (Young, 1998). S pomočjo interneta je dvosmerna komunikacija med posamezniki takojšnja. Namesto da bi poslušal, kako ljudje reagirajo na tvojo misel preko radijskega sprejemnika, v naslednjih urah, ko si svoje mnenje povedal voditelju radijskega programa, lahko v trenutku dobiš ducate odgovorov, pozitivnih kot tudi negativnih (Young, 1998). Poleg tega pa omogoča, da z njegovo pomočjo na dan privrejo skrita čustva. V svoji knjigi dr. Youngova omenja primer gradbenega delavca z imenom Tony. Tony se je kot večina moških uporabnikov interneta zelo zagrel za interaktivne igre, ki jih je igral preko omrežja. S pomočjo igre, imenovane DOOM II., so na dan privrela njegova potlačena agresivna čustva in Tony se je zvečer, ko je prišel iz službe, iz mirnega spremenil v zelo agresivnega moškega, kar se je kazalo predvsem v njegovem vedenju do družine.

Tony je samo eden izmed mnogih, pri katerih s pomočjo interneta privrejo na dan skrita in potlačena čustva, saj jih lahko izrazijo le na tak način, da noči preživijo na internetu in ubijajo navidezne pošasti in nasprotnike (Young, 1998). Po besedah dr. Youngove moški in ženske ne uporabljajo interneta enako in niso zasvojeni z enakimi stvarmi. Moški na splošno raje iščejo moč in dominacijo in se pri uporabi interneta nagibajo k iskanju informacij, obiskovanju strani z erotično vsebino, "cybersexu" in pa k igranju agresivnih interaktivnih iger (Young, 1998). Ženske pa se zatekajo k klepetalnicam, da bi tam našle prijatelje, romanco ali pa da bi samo našle nekoga, ki bi mu lahko potožile o problemih, otrocih, možu. Poleg tega pa ženskam bolj ustreza tudi dejstvo, da nihče, ki ga spoznajo preko interneta, ne ve, kako v resnici izgledajo (Young, 1998).

### **3.3 ZASVOJENOST Z IGRAMI NA SREČO**

Zapise o igrah na srečo najdemo v vseh obdobjih zgodovine in očitno je potreba po igri, zmagi in obvladovanju usode za ljudi nepogrešljiva. Leta 1980 je Združenje ameriških psihiatrov (The American Psychiatric Association) prepoznalo patološko hazarderstvo kot duševno bolezen in jo uvrstili v poglavje motenj obvladovanja strasti (Impulse Control Disorder).



Po definiciji dr. Sanje Rozman je odvisnost od iger na srečo vrsta zasvojenosti, pri kateri človek za doseganje omamnega stanja zavesti zlorablja napetost v pričakovanju velikega dobitka pri igri na srečo (Rozman, 1998). Nadalje dr. Rozmanova razmišlja, da gre pri hazardiranju za klasično zasvojenost, pri kateri se močno prepletajo uporaba domišljije in intenzivne čustvene stimulacije.

### **3.4. ZAKAJ LJUDJE IGRAJO NA SREČO?**

Večina ljudi igra na srečo predvsem za zabavo, nekateri pa tudi zato, da pobegnejo pritiskom vsakdanjega življenja. Drugi igrajo na srečo, ker radi tvegajo. Mnogi občudujemo ljudi, ki radi tvegajo, recimo tiste, ki so se podali na vzpon na Himalajo, ali pa ljudi, ki so stopili na luno. Fantje danes ne vstopajo tradicionalno v moškost. Ni več tigrov in grizlijev, ki bi jih lahko šli lovit in le malo mejnega je še neosvojenega. Ni pravih in jasnih izzivov, ki bi jim dovolili dokazati njihovo moškost. Izjema je morda le tveganje izgube denarja v igri na srečo. V obdobju šolanja veliko mladih išče izzive s sodelovanjem v raznih športih. Nekateri tekmujejo zato, ker v tem uživajo, drugi pa zato, da bi ugodili željam svojih staršev. Kakršen koli pa je že razlog, je cilj vedno enak – zmaga. Na tem mestu bi rad citiral odlomek iz knjige dr. Rozmanove, ki nam po mojem mnenju lahko vsaj delno razloži vzroke za odvisnost od iger na srečo. V tem odstavku svoje knjige dr. Rozmanova pravi takole:

“Večina ljudi se ne zaveda, kako močno igre na srečo prežemajo tudi našo kulturo in kako vsiljivo so prisotne v našem vsakdanjem življenju. Saj si nekateri celo prizadevajo, da bi iz Slovenije naredili nekakšno igralniško Meko za tuje turiste. Hazardiranje je za večino ljudi le nedolžna popestritev sivega vsakdanjika. Na vsakem koraku nas zasipajo s sporočili: “Kupite pralni prašek – morda boste srečni dobitnik avtomobila!” ali “Kupite srečke, morda se bo že jutri vaše življenje spremenilo!” Saj veste, da že otroci hočejo imeti tisto otroško hrano, v kateri bodo morda dobili še igračko.

Saj ne gre samo za ruleto in poker! Stopite v katerikoli lokal ali trgovino, povsod vam bodo ponujali uresničenje vaših sanj, če boste kupili. Igre na srečo niso omejene le na bogate ljudi, ki si velike izdatke lahko privoščijo. Te sanje trkajo na dušo vseh nas, navadnih ljudi. Zaskrbljujoče je, da se igre na srečo z veliko naglico širijo med mladimi. Posebno nevarne so igre na igralnih avtomatih, ki jih imajo že v vsakem lokalu in so za lastnike prava zlata jama: kaj je lažjega kot to, da postavijo aparat, ljudje pa kar sami od sebe vanj mečejo denar. Mladi danes živijo v sterilnem, umetnem svetu, v katerem kraljujeta televizija in ulica, polni negativnih vzornikov. Starši se brez konca in kraja ženejo za denarjem in zaradi pomanjkanja časa otroke takrat, ko iščejo ljubezen, “potolažijo” z denarjem. Matere že zelo zgodaj opazijo, da je televizor idealna varuška. Otrok, ki je sicer živahen, radoveden in ga je polna hiša, se pred televizorjem umiri in ves omamljen zre v vsiljive sličice, ki s svojim agresivnim ritmom popolnoma preglasijo šibko oglašanje otrokove še neizoblikovane osebnosti. Ko so

otroci večji, jim kupijo računalnik in najrazličnejše računalniške igrice, da lahko aktivno sodelujejo v dogajanju na ekranu. Kar pogledjte svojega otroka, kako zavzeto pritiska gumb! Pred sabo imate podobo bodočega odvisnika, ki se bo pred stiskami in izzivi zunanjega sveta, na katere bi moral odgovarjati z zorenjem in duhovno rastjo, umaknil v umetni, virtualni svet. To je svet, ki v resnici ne obstaja, iluzija, ki je s pomočjo tehnike za otroka postala tako resnična, da se lahko po potrebi preseli vanjo in preko piskajočih podobic bije svoje arhetipske bitke z zunanjimi sovražniki. Takrat, ko je v umetnem svetu, je nedostopen za dogajanja v resničnem svetu, torej je tako, kot ne bi bil živ. Kar opazujte ga! V resnici se vede, kot bi bil omamljen, ne odziva se na klice, jezen je, če ga skušate "zbuditi", oči ima steklene, njegov srčni utrip je hitrejši, v sebi čuti prijetno vznemirjenost (Rozman. 1998).

Zakaj torej ljudje igrajo na srečo? Avtorica knjige "Losing Your Shirt" Mary Heineman pravi, da ljudje igrajo na srečo, ker je to zabavno, ker jim nikoli ni potrebno igrati za več denarja, kot so pripravljeni, ker jih drugi ljudje pogosto občudujejo, kadar so njihove stave visoke, in ker je to oblika tveganja, ki jim ne more škoditi (Heineman. 1995). Dr. Rozmanova pa pravi, da na naše življenje vse prevečkrat vplivajo televizija, loterije, računalniške igre in ostale stvari, ki ljudem preprečujejo, da bi stopili v medsebojni stik. Igranje na srečo torej ni nevarno, razen seveda, kadar preraste v zasvojenost.

### **3.5 KDO SO HAZARDERJI?**

Osebi, ki je zasvojena z igrami na srečo, pravimo hazarder. Ti pa so od nekdanj veljali za posebne ljudi z roba družbe, junake, ki si upajo tvegati in "postaviti na kocko življenje" in kot takšne si jih predstavljamo tudi mi. Ali so hazarderji res tisti, ki s pištolo za pasom sedijo okrog mize za poker, s cigarami v ustih in z zlatimi verižicami okrog vratu? Ali so to osamljeni posamezniki, ki stojijo ob dirkališču in živčno, ter napeto stiskajo stavne lističe v rokah? Ali so to moški, ki sedijo na tribunah in jezno vpijejo okoli sebe, kadar njihovo moštvo izgublja? Ali so to posamezniki, ki so razmršeni in delujejo popolnoma potolčeno? Taki opisi hazarderjev predstavljajo popolnoma napačne predstave. Nihče ne more določiti hazarderja zgolj po videzu in s pogledom nanj. Tako je zasvojenec z igrami na srečo lahko elegantno oblečeni borzni posrednik, tovarniški delavec, minister, poslovnež, kirurg ali upokojenec, lahko pa je celo ženska. Kljub vsemu pa je med moškimi hazarderji lahko opaziti določene osebnostne lastnosti (Heineman 1995). Zasvojenci z igrami na srečo so tekmovalni, športni, inteligentni, odločni in podjetni. Kmalu so se naučili, kako se lahko v vsakdanjem življenju izognejo odgovornostim, razočaranjem ter situacijam, ki jih imajo odrasli. Večina od njih pravi, da ne morejo trpeti dolgočasnega življenja in neprestano potrebujejo vznemirjenje. Nekateri strokovnjaki menijo, da je njihova potreba po razburjenju prirojena biološka potreba, ki

prispeva k razvoju njihove mentalne bolezni (Heineman 1995). Hazarderji pogosto prihajajo iz družinskih sredin, kjer ni bilo skladnega starševstva, veliko jih je v očetih imelo slab zgled. Očete opisujejo kot čustveno odmaknjene in hladne (Heineman 1995). Oče je bil veliko odsoten od doma zaradi ločitve, zapustitve ali svojih deloholičnih navad. Veliko hazarderjev pa opisuje svoje matere kot ženske, ki so se preveč ukvarjale s svojim življenjem in niso bile pretirano čustvene. Zelo verjetno je, da je bil vsaj eden od staršev hazarderja odvisnik, najpogosteje od alkohola. V njihovih družinah je bil velik poudarek na denarju. Pogovori, v katerih je bil tako ali drugače vpleten denar, so bili na dnevnem redu pogovora skoraj vsak dan. Besede, s katerimi opisujemo hazarderja, so: narcističen, obotavljajoč, podložen in strasten. Nekateri smatrajo, da jim pripadajo vse dobre stvari v življenju, drugi pa verjamejo, da so popolnoma nevredni stvari, ki jih ponuja življenje (Heineman 1995).

Po besedah dr. Rozmanove (1998) hazarder potrebuje čustveno vzburjenje, ki ga povzročajo:

- pričakovanje igre, pripravljanje in posebno oblačenje za vstop v posebni svet;
- intenzivno razmišljanje in izdelava teorij in sistemov, ki naj bi omogočili "sanjski zadetek";
- posebno stanje zavesti – "trans", v katerem je hazarder med igro, v trenutku pričakovanja izjemnega dobitka;
- prav tako kot čustveno vzburjenje potrebuje tudi "moralnega mačka", intenzivne občutke krivde in samoobtoževanja, ki so sproščanje bolečih podobnih občutkov samoprezira iz otroštva;
- del celotne igre pa je tudi načrtovanje "rešitve", ki jo hazarder razume kot genialni načrt – kako bo z nadčloveškimi napor pri delu, z novim izposojanjem in raznimi finančnimi transakcijami nekoč v prihodnosti vsem pokazal, da ni ničvrednej, ki laže in zapravlja denar, ampak človek časti, ki je samo trenutno v finančni stiski.

Hazarderji so globoko negotovi sami vase in v to, kar so. Trdno so prepričani, da bodo našli izpolnitev svojega življenja le, če se bodo lahko ponašali z bajnimi vsotami denarja, ki pa jih s svojim delom ne morejo pridobiti. Zdi se, da bodo takrat vsem, ki jih sedaj ne razumejo, pokazali, kako dobri in častni ter velikodušni ljudje so (Rozman. 1998).

## **3.6. ODNOS: ZASVOJENOST Z INTERNETOM - HAZARDIRANJE**

### **3.6.1. ANALOGIJA**

Pri uporabi analogije patološkega hazardiranja in igranja iger preko interneta je treba posebej poudariti, da pri igranju iger ni vključeno zapravljanje denarja na takem nivoju, kot je to očitno pri hazardiranju. Sicer igranje teh iger tudi zahteva neko določeno vsoto denarja, ki pa je v primerjavi z vsotami denarja, izgubljenimi pri hazardiranju, minimalna, saj se posameznik ne osredotoči toliko na izgubo denarja, ampak predvsem na tekmovanje z ostalimi igralci iste igre.

### **3.6.2. INTERAKCIJA MED SISTEMOMA**

Sistem zasvojenosti z igrami na srečo deluje po drugačnih principih, kot sistem igranja iger preko interneta. Kot sem že omenil, je bistvo hazardiranja denarna nota, ki pa pri igranju iger preko interneta ni tako izrazita, saj so količine denarja porabljene za igranje preko interneta precej manjše. Internet in igranje iger niso krivi za zasvojenosti. Internet je za posameznike le zelo ugoden medij, s pomočjo katerega lahko postanejo zasvojeni. Zasvojenost ni pogojena samo z možnostjo dostopa do predmetov zasvojenosti, ampak tudi z osebnotnimi lastnostmi posameznika. Internet je torej zelo ugoden medij zasvojenosti za tiste posameznike, ki imajo zasvojenost v sebi.

### **3.6.3 STOPNJEVANJE IN PRESKOK**

Pri razlagi odvisnosti od igranja iger preko interneta je pomembno, da opozorim na naslednje 3 pojme:

- uporaba
- zloraba
- zasvojenost

Uporaba predstavlja 90% vseh uporabnikov interneta in različnih možnosti, ki jih ponuja (elektronska pošta, WWW, igre, prenosi podatkov, itd.). Do zlorabe pride takrat, ko posameznik prične posvečati preveč svojega časa samo eni stvari in mu s tem prične zmanjkovati časa za ostale aktivnosti. Zasvojenost pa pri posamezniku nastopi takrat, ko izgubi kontrolo nad svojim početjem in se nekontrolirano prične ukvarjati samo z eno stvarjo (npr. igranjem iger preko interenta).

Po besedah dr. Sanje Rozman posameznik iz navadne uporabe določene stvari, oz. v mojem primeru iz normalne uporabe interneta in s tem tudi igranja iger preko interneta, preskoči v pretirano uporabo (zasvojenost) takrat, ko izgubi kontrolo. Šele takrat, ko posameznik zaradi določene aktivnosti izgubi kontrolo in zaradi nje preživi preveč časa za določenim opravilom, lahko govorimo o bolezni oz. zasvojenosti.

### **3.7. MODELI KLASIFIKACIJE ZDRAVSTVENIH STANJ IN DUŠEVNIH MOTENJ**

V svetu obstaja več sistemov psihiatrične klasifikacije motenj. Mednje spada tudi zasvojenost. Najbolj razširjena in priznana pa sta ICD-10 in pa DSM-IV. DSM-IV<sup>12</sup> (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), ki ju je uvedla Ameriška psihiatrična zveza (American Psychiatric Association)<sup>13</sup>, ICD<sup>14</sup> (International Classification of Diseases) pa je uvedla Svetovna zdravstvena organizacija (World Health Organisation<sup>15</sup>). Sistemi psihiatrične klasifikacije imajo več namenov, najpomembnejši pa je ločevanje ene diagnoze od druge.

10. revizija ICD je zbirka sistemov zdravstvene klasifikacije zdravstvenih stanj in duševnih motenj in je uradna zdravstvena in psihološka klasifikacija in jo uporablja večina držav. Nekateri (Japonska in ZDA) pa uporabljajo združljive ali pa modificirane klasifikacije. DSM-IV pa je uradni psihiatrični kodni sistem, ki se uporablja v ZDA. Zadnja revizija DSM-IV je popolnoma združljiva z 9. revizijo ICD klasifikacije bolezni.

Oba sistema psihiatrične klasifikacije vsebujeta obliko zasvojenosti, ki jo imenujeta patološko hazardiranje. Model patološkega hazardiranja sem za potrebe svojega diplomskega dela prilagodil za igranje iger preko interneta.

---

12 DSM-IV Clinical Resources - [http://www.psych.org/clin\\_res/](http://www.psych.org/clin_res/)

13 American Psychiatric Association - <http://www.psych.org/>

14 ICD-10 - <http://www.who.int/whosis/icd10/>

15 World Health Organisation - <http://www.who.int/>

### **3.7.1. ICD-10 KLASIFIKACIJA**

ICD-10 zasvojenost patološkega hazarderja klasificira s pomočjo Diagnostičnega kriterija za navade in motnje impulzov, ki spada pod motnje impulzov in kontrole, ki se jih ne da drugače klasificirati, sem pa spadata še kleptomanija in piromanija. V tej kratki kategoriji avtorji definirajo navado in motnjo impulzov, ki jih opredeljujejo nekontrolirani ponavljajoči se dogodki, ki nimajo nobene jasne motivacije in na splošno škodujejo posameznikovim interesom oziroma interesom drugih (Kaplan in Sandock, 1997; 761).

ICD model predpostavlja naslednje korake pri določanju vedenja patološkega hazarderja (Kaplan in Sandock, 1997; 761):

- dve ali več epizod hazardiranja se pojavijo v času najmanj enega leta,
- te epizode za posameznika nimajo dohodkovno ugodnega izkupička, vendar jih nadaljuje kljub temu, da ga motijo pri funkcijah vsakdanjega življenja,
- posameznik opisuje intenzivno željo po hazardiranju, ki jo težko kontrolira in prizna, da ima težave, če se hoče zavestno odpovedati takšni aktivnosti,
- posameznik postane prezaposlen z mislimi samo na hazardiranje.

### **3.7.2. DSM-IV KLASIFIKACIJA**

Četrto izdajo DSM klasifikacije je leta 1994 izdala Ameriška psihiatrična zveza in predstavlja uradni kodni sistem v Združenih državah Amerike. Različne sisteme klasifikacije bolezni pa človeštvo pozna še od časov Hipokrata, ki je v medicino vpeljal pojma manija in histerija kot oblike mentalnih bolezni približno v petem stoletju pred našim štetjem. Prva prava klasifikacija mentalnih bolezni pa se je pojavila leta 1869 na rednem srečanju Ameriške zdravstveno-psihološke zveze, kot se je tedaj imenovala Ameriška psihiatrična zveza (Kaplan in Sandock, 1997; 287). Leta 1952 je Komite za nomenklature in statistiko izdal prvo izdajo DSM klasifikacije, DSM-I. Od takrat so bile izdane štiri izdaje in sicer leta 1968 DSM-II, leta 1980 DSM-III in leta 1994 DSM-IV (Kaplan in Sandock, 1997; 287).

Diagnostični in statistični priročnik mentalnih motenj (DSM-IV) je več osno orodje, ki ga uporabljajo psihiatri, da bi lahko postavili klinično diagnozo skupini kazalcev mentalnih bolezni. Sistem vključuje informacije, ki se nanašajo na pet različnih področij več osne klasifikacije z namenom pomagati psihiatrom postaviti diagnozo, planirati načrt zdravljenja in predvideti zaključek zdravljenja bolezni, ki so jo identificirali. DSM-IV sistem predstavlja pomoč zdravnikom pri opisovanju različnih mentalnih bolezni, splošnih zdravstvenih stanj, psihosocialnih in drugih problemov ter pri opisovanju preteklih ali prihodnjih delovanj klienta,

ki ga obravnavajo. Ta sistem je vključen v zdravstveni model in je v veliki večini v uporabi samo med psihiatri oziroma med visoko usposobljenimi posamezniki s področja mentalnega zdravja.

### **3.7.2.1 OSNOVNI PRISTOPI V DSM KLASIFIKACIJI**

Deskriptivni pristop – DSM-IV poskuša opisati različne manifestacije duševnih motenj in se le redko spušča na nivo, kjer bi bilo potrebno raziskati, kako se te motnje pojavijo. Definicije motenj po navadi sestavljajo opisi kliničnih značilnosti (Kaplan in Sandock, 1997; 287).

**Diagnostični kriterij** – Poskrbljeno je za specifične diagnostične kriterije različnih duševnih motenj. Ti kriteriji vsebujejo seznam značilnosti, ki morajo biti prisotne, da lahko postavimo diagnozo (Kaplan in Sandock, 1997; 287).

**Sistematični opis** – DSM-IV sistematično opisuje vsako posamezno motnjo na podlagi dodatnih značilnosti: starost, spol, kulturne in spolno povezane dejavnike. DSM-IV uporablja več-osno klasifikacijsko shemo, ki jo sestavlja pet osi, od katerih moramo vsako od njih upoštevati pri diagnozi bolezni (Kaplan in Sandock, 1997; 287).

### **3.7.2.2 PRVA OS DSM MODELA**

Prva os DSM modela se uporablja za predstavitev vseh motenj ali stanj, ki so ali pa lahko postanejo bistvo klinične pozornosti. Izjema so osebnostne motnje in duševna zaostalost, ki sta opisani v drugi osi klasifikacijskega sistema. Zdravstvena stanja so opisana na tretji osi. Kadar ima posameznik več kot eno diagnozo, psihiatri postavijo vsako od diagnoz v prvo os sistema (DSM-IV, 1994).

### **3.7.2.3 DRUGA OS DSM MODELA**

Druga os DSM sistema se uporablja za ugotavljanje osebnostnih motenj in duševne zaostalosti, prav tako pa jo lahko uporabimo za pojasnjevanje neprilagojene osebnosti in obrambnih mehanizmov, ki jih posameznik prikazuje. Namen klasificiranja osebnostnih motenj in duševne prizadetosti na posebno os je v tem, da zdravnik psihiater temeljito preveri možnost prisotnosti katere od naštetih motenj, ki bi jih sicer lahko spregledal, če sta pozornost in diagnoza speljani le na prvo os (DSM-IV, 1994).

### 3.7.2.4 TRETJA OS DSM MODELA

Ta os se uporablja za ugotavljanje splošnih zdravstvenih kazalcev, ki so lahko potencialno relevantni za razumevanje in razloge za posameznikovo duševno zdravje. Namen tretje osi je definirati zdravstvene pogoje, ki jih zaradi etioloških ali psihiatričnih simptomov lahko povežemo z zdravstvenim stanjem posameznika. Primer take situacije bi lahko bil ta, ko ima posameznik recimo epilepsijo in le-ta vpliva ali direktno vpliva na njegovo stanje. Pomembna naloga tretje osi je tudi v tem, da zdravnik dobi boljši vpogled v farmakološke možnosti, ki jih ima pri zdravljenju (DSM-IV, 1994).

### 3.7.2.5 ČETRТА OS DSM MODELA

Četrta os se uporablja za označevanje psiholoških značilnosti in problemov socialnega okolja, ki lahko vplivajo na diagnozo, zdravljenje in na morebitno napoved duševne bolezni, ki jih je psihiater definiriral s pomočjo prve in druge osi. Psihološke značilnosti in problemi socialnega okolja lahko vsebujejo naslednje stvari, niso pa omejene le na spodaj naštetu (DSM-IV, 1994):

- negativna življenjska izkušnja,
- težave v družini,
- problemi oziroma pomanjkanje okolja,
- medosebni stres,
- nezadostna socialna podpora,
- nezadostni osebni viri.

Poenostavljene kategorije zgoraj naštetih problemov pa vključujejo naslednje razsežnosti (DSM-IV, 1994):

- **Primarne podporne skupine** – primeri vključujejo: smrt v družini, zdravstvene probleme v družini, ločitev, seksualno ali fizično nasilje nad člani, zanemarjanje ali splošno nesoglasje med družinskimi člani.
- **Socialno okolje** – primeri vključujejo: smrt ali izgubo prijatelja, nezadostno socialna podpora, samsko življenje, probleme z diskriminacijo.
- **Izobraževanje** – primeri vključujejo: nepismenost, akademske težave, nesoglasje z učitelji, nezadostno šolsko okolje.
- **Poklic** – primeri vključujejo: nezaposlenost, grožnja z izgubo zaposlitve, stresni delovni teden, težki delovni pogoji, nezadovoljstvo z delom, menjava zaposlitve in nesoglasja s sodelavci.



- **Stanovanjski problem** – primeri vključujejo: brezdomstvo, življenje v nevarni soseski, nesoglasja s sosedi ali lastnikom najemniškega stanovanja.
- **Ekonomski problem** – primeri vključujejo: izjemna revščina, nezadostni finančni viri.
- **Dostopnosti zdravstvenih storitev** – primeri vključujejo: nezadostni dostop do zdravstvenih storitev, nezmožnost prevoza na mesto zdravstvene nege, nezadostno zdravstveno zavarovanje.
- **Interakcije s pravnim sistemom/kriminal** – primeri vključujejo: aretacije, priprtje, žrtev nasilja.
- **Ostalo** – primeri vključujejo: izpostavljenost naravnim katastrofam, vojnam, nesoglasja s socialnimi delavci, zdravniki ali svetovalci.

### 3.7.2.6 PETA OS DSM MODELA

Peta in zadnja os modela se uporablja, da bi se preverila stopnja posameznikovega delovanja. Ocena splošnega delovanja je v popolni pristojnosti in odgovornosti posameznega zdravnika psihiatra. To kategorijo psihiatri redko zapišejo pod uradne zapise v posameznikovo kartoteko (DSM-IV, 1994).

Pri ugotavljanju splošne ocene posameznikovega delovanja se uporablja tako imenovana splošna lestvica delovanja ali GAF lestvica (Global Assessment of Functioning Scale) (Psychiatric nursing in Canada. 1998-2001).

GAF lestvica, ki sega od 0 do 100 točk, je sestavljena takole (Psychiatric nursing in Canada<sup>16</sup>. 1998-2001):

**Tabela 4.: Splošna lestvica delovanja (Global Assessment of Functioning Scale)**

91 – 100	Nadpovprečno funkcioniranje posameznika v aktivnostih, znajde se v vseh življenjskih situacijah, pogosto ga pokličejo na pomoč zaradi njegovih pozitivnih kvalit. Nima simptomov zasvojenosti.
81 – 90	Simptomi so odsotni, ali pa prisotni v minimalnih količinah. Posameznik deluje dobro na vseh področjih življenja, je zainteresiran in vključen v različne dejavnosti, na splošno je zadovoljen z življenjem in ne doživlja nobenih posebnih skrbi, razen občasnih vsakodnevnih težav.
71 – 80	Če so simptomi prisotni, so to reakcije na psiho-socialne stresorje.
61 – 70	Posameznik prikaže rahle simptome ali pa ima določene težave na družbenem, službenem ali šolskem delovanju. Na splošno deluje popolnoma v redu in ima nekaj globokih medosebnih zvez.
51 – 60	Zmerni simptomi oziroma zmerne težave v službi, šoli ali na področju družbenega delovanja. Posameznik ima malo prijateljev in ima konflikte s sodelavci ali vrstniki.
41 – 50	Resni simptomi. Ti lahko vključujejo nagnjenja k samomoru. Posameznik prikaže resne motnje na področju poklicnega ali šolskega delovanja (nezmožen obdržati službo, brez prijateljev).
31 – 40	Velike nepravilnosti na večini področij življenja, kot so služba, šola, družina, odnosi v družini. Govor je nelogičen, čudaški ali popolnoma nepomemben.
21 – 30	Na vedenje vplivajo prividi in halucinacije. Posameznik je nezmožen normalnega delovanja na skoraj vseh področjih življenja (nima službe, ostaja v postelji ves dan, nima prijateljev).
11 – 20	Obstaja določena nevarnost, da si posameznik lahko kaj stori, ali da stori kaj hudega prijateljem in bližnjim (poskusi samomora brez posebne želje po smrti – samo da pritegne pozornost).
1 – 10	Vztrajni in resni poskusi škodovanja sebi ali drugim (ponavljajoče se nasilje). Vztrajna nezmožnost vzpostavljanja osnovne osebne higiene. Posameznik nakaže poskus samomora z resno željo umreti.
0	Za diagnozo imamo na voljo le nepopolne informacije.

### 3.8. DSM-IV MODEL PATOLOŠKEGA HAZARDERJA

DSM-IV klasifikacija patološkega hazarderja definira malo bolj natančno kot ICD-10. Zasvojenost z igrami na srečo namreč DSM-IV klasificira kot Motnjo impulzov in kontrole, sem pa tudi po tem standardu spadata še kleptomanija in piromanija. Osnovna lastnost patološkega kockanja po klasifikaciji DSM je vztrajno in ponavljajoče se vedenje hazardiranja (Kaplan in Sandock, 1997; 767). Predvsem zaradi boljše opredeljenosti DSM modela sem se v svojem diplomskem delu osredotočil predvsem nanj.

---

16 Psychiatric nursing in Canada - Online Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health Care - [http://www.psychiatricnursing.net/british\\_columbia/dsm\\_iv\\_general\\_navigational\\_bar.htm](http://www.psychiatricnursing.net/british_columbia/dsm_iv_general_navigational_bar.htm)

Diagnostični kriteriji za patološkega hazarderja DSM-IV (Kaplan in Sandock, 1997; 767):

- posameznik je prezaseden s hazardiranjem (prezaseden s podoživljanjem prejšnjih hazarderskih izkušenj, planiranjem prihodnih hazarderskih "pohodov", obseden z mislimi, kje bi dobil denar za hazardiranje);
- potreba po hazardiranju z vedno večjimi vsotami denarja, da bi dosegel želeni učinek vznemirjenja;
- ima ponavljajoče in neuspešne poskuse, da bi kontroliral, zmanjšal ali celo prenehal s hazardiranjem;
- je vzkipljiv in nemiren ko poskuša zmanjševati njegovo hazardiranje;
- hazardira, da bi se izognil problemom resničnega življenja, ali, da bi prekinil določeno razpoloženje (občutke nemoči, depresije, zaskrbljenosti);
- ko izgubi denar pri hazardiranju, se vrne naslednji dan, da bi si denar priigrjal nazaj;
- laže družini ali terapevtu, da bi prikriil njegovo vpletenost v hazardiranje;
- je storil kriminalno dejanje poneverbe, goljufije ali kraje, da bi pridobil sredstva za hazardiranje;
- ogrozil je izgubo bližnjega, službe ali izobraževalne kariere zaradi hazardiranja;
- zanaša se na druge, da mu priskrbijo denar za pokritje njegovih izgub ob hazardiranju;

Z zasvojenostjo z igrami na srečo se že skoraj 50 let ukvarja organizacija, imenovana "Gamblers Anonymus"<sup>17</sup>. Gamblers Anonymus predstavljajo največje svetovno gibanje za zdravljenje odvisnosti od iger na srečo. Zgodba o organizaciji GA se je začela leta 1957, ko sta se po naključju srečala dva posameznika, ki sta bila odvisna od igranja na srečo. Začela sta se redno dobivati in se pogovarjati o problemih in težavah, ki sta jih imela, in noben od njiju se ni vrnil k hazardiranju. GA deluje po principu anonimnih alkoholikov in so pripravili vprašalnik za "odpiranje" oči začetnikom, ki se še vedno slepijo, da niso zasvojeni in da bi lahko nehali hazardirati, če bi to res hoteli.

### **Dvajset vprašanj GA:**

Ali ste kdaj izostali z dela zaradi igre na srečo?

Ali je hazardiranje kdaj vplivalo na vaše družinsko življenje?

Ali je hazardiranje škodilo vašemu ugledu?

---

17 Gamblers Anonymus – <http://www.gamblersanonymus.org/>

Ali ste kdaj čutili obžalovanje zaradi hazardiranja?

Ali ste kdaj igrali na srečo, da bi poplačali dolgove ali rešili finančne probleme?

Ali ste zaradi hazardiranja znižali življenjske ambicije ali učinkovitosti?

Ali ste po izgubi čutili, da se morate čimprej vrniti in priigrati denar nazaj?

Ali ste po dobitku čutili močno potrebo, da se vrnete in zadenete še več?

Ali ste pogosto igrali do zadnjega tolarja?

Ali ste si kdaj izposodili denar za igranje?

Ali ste kdaj kaj prodali, da bi pridobili denar za igranje?

Ali ste omahovali, da bi priigrani denar porabili za pokritje vsakdanjih stroškov?

Ali ste bili zaradi igranje nepozorni do sebe ali do svoje družine?

Ali ste kdaj igrali dalj, kot ste načrtovali?

Ali ste kdaj igrali, da bi pobegnili pred skrbmi in problemi?

Ali ste kdaj razmišljali oziroma ste storili kakšno kaznivo dejanje, da bi dobili denar za igro?  
Ali ste to storili?

Ali zaradi igranja slabo spite?

Ali greste igrat zaradi prepirov, razočaranj ali frustracij?

Ali vas nekaj žene, da bi vsak srečni dogodek proslavili z nekaj urami hazardiranja?

Ali ste kdaj razmišljali, da bi si vzeli življenje zaradi hazardiranja?

Po trditvah združenja Gamblers Anonymus bo zasvojenec s hazardiranjem z da odgovoril na vsaj 7 od zastavljenih 20 vprašanj.

Za potrebe svojega diplomskega dela sem DSM-IV model za patološkega hazarderja priredil tako, da bodo vprašanja pomagala izluščiti tiste posameznike, ki so potencialno zasvojeni z igranjem iger preko interneta.

### **3.9. MODEL ZASVOJENCA Z IGRAMI PREKO INTERNETA**

Model zasvojenca z računalniškimi igrami preko interneta temelji na DSM-IV modelu patološkega hazarderja. Za DSM model sem se odločil zato, ker se mi zdi, da bolje definira in opredeli dejanske znake, ki lahko dajo vedeti, da je nekdo zasvojen s hazardiranjem, v mojem primeru z igrami preko interneta. Da pa se DSM model lahko priredi za študij igranja iger preko interneta, mi je pokazal primer dr. Keith J. Andersona, ki je v svoji raziskavi o

uporabi in zasvojenosti interneta z naslovom *Internet use among college students: An exploratory study*<sup>18</sup> med študenti fakultete uporabil splošni DSM model odvisnosti in ga priredil za potrebe njegovega raziskovalnega dela. Dr. Andersona sem kontaktiral tudi preko elektronske pošte. V odgovoru, ki mi ga je poslal, mi je potrdil mojo domnevo, da DSM-IV model patološkega hazarderja lahko priredim za igranje iger preko interneta.

Dr. Anderson je v svoji raziskavi prilagodil splošni DSM-IV model za odvisnost od substanc. Čeprav uporaba interneta ne vključuje zlorabe določenih substanc, pa vseeno lahko prikaže koncept, ki je podoben zasvojenosti od substanc. DSM-IV našteva sedem kriterijev, ki se uporabljajo za določanje odvisnosti (Kaplan in Sandock, 1997; 384):

- toleranca,
- odrekanje,
- večja uporaba, kot je bila najprej mišljena,
- želja ali neuspešni poskusi, da bi zmanjšali ali prenehali z uporabo določenega sredstva,
- večji del časa porabi za iskanje, uporabo ali okrevanje od določenega sredstva,
- družbene, službene, rekreacijske aktivnosti se zmanjšajo zaradi uporabe določenega sredstva,
- posameznik nadaljuje z uporabo sredstva kljub negativnim posledicam, ki jih ima ta uporaba.

Diagnoza odvisnosti je uspešno postavljena, če se v roku enega leta pojavijo vsaj 3 zgoraj naštetih simptomi. Dr. Anderson je za preverjanje tega modela anketirancem postavil sedem vprašanj, ki so najboljše ustrezale posameznemu kriteriju odvisnosti DSM-IV modela. Anketiranec je bil v njegovi anketi označen za odvisnega, če je z ustreznim odgovorom odgovoril na tri ali več testnih vprašanj. Od 1078 študentov, ki so odgovorili na vprašanja ankete, je profilom odvisneža ustrezalo 106, oziroma 9.8% vprašanih. 93 anketirancev je bilo moškega in 13 ženskega spola, povprečno pa so uporabljali internet 229 minut na dan.

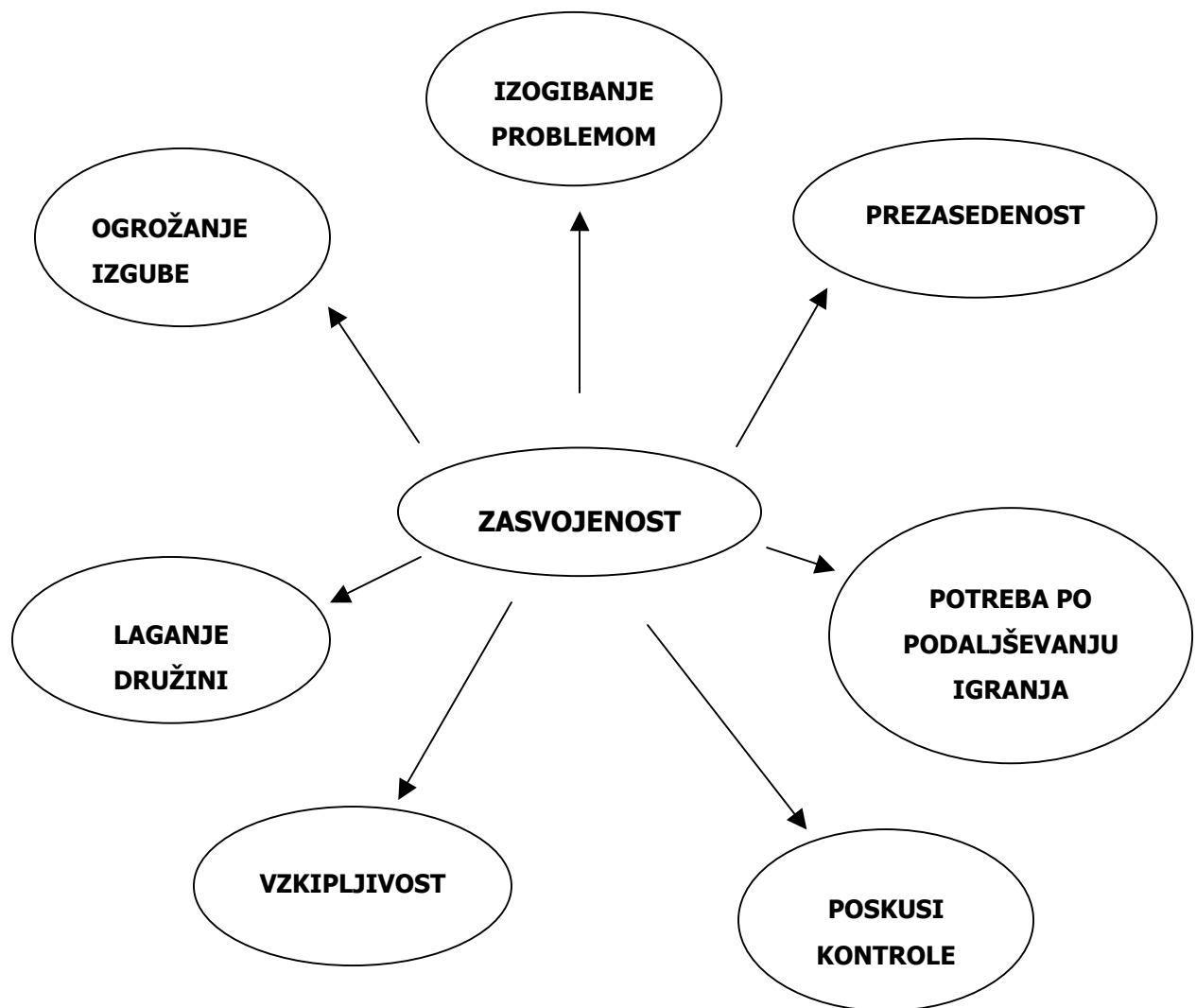
---

18 Anderson, Keith J. "Internet use among college students: An exploratory study" <http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html>

S pomočjo DSM modela patološkega hazarderja in nasveta dr. Andersona sem prišel do modela zasvojenca za igranje iger preko interneta. Model zasvojenca z igrami preko interneta zajema naslednje stopnje:

- zasvojenec je prezaseden z igranjem igrice (prezaseden s podoživljanjem prejšnjih izkušenj, planiranjem prihodnjih igralskih "pohodov", obseden z mislimi, kdaj bo lahko spet igral);
- zasvojenec čuti potrebo po igranju za vedno več časa, da bi dosegel želeni učinek vznemirjenja;
- zasvojenec ima ponavljajoče poskuse, da bi kontroliral, zmanjšal ali celo prenehal z igranjem;
- zasvojenec je vzkipljiv in nemiren, ko poskuša zmanjševati njegovo igranje preko interneta;
- zasvojenec laže družini, da bi prikri vpletenost v igranje;
- zasvojenec je ogrozil izgubo bližnjega, službe ali izobraževalne kariere zaradi pretiranega igranja;
- zasvojenec igra, da bi se izognil problemom resničnega življenja, ali, da bi prekinil določeno razpoloženje (občutke nemoči, depresije, zaskrbljenosti).

### 3.9.1. GRAFIČNA PONAZORITEV MODELA ZASVOJENCA Z IGRAMI PREKO INTERNETA:



## **4. CILJI NALOGE**

Osnovni cilj moje diplomske naloge je merjenje zasvojenosti z igranjem iger preko interneta. V ta namen sem v teoretičnem delu opisal možnost delne uporabe merskega inštrumenta, ki sem ga uporabil za merjenje zasvojenosti z igrami na srečo.

Osnovni cilj naloge je empirično preveriti, ali je možno zasvojenost z igrami preko interneta meriti s spodaj naštetimi sedmimi dimenzijami:

- PREZASEDENOST
- VZNEMIRJENJE
- KONTROLA
- VZKIPLIVOST
- LAGANJE
- IZGUBA
- IZOGIBANJE

V nalogi bom preveril zanesljivost in veljavnost merjenja posameznih dimenzij in celotnega konstrukta zasvojenosti z igrami preko interneta..

Drugi cilj mojega diplomskega dela pa je poskus poiskati tipe zasvojenosti z igranjem iger preko interneta.



## 5. OPERACIONALIZACIJA IN DEFINICIJE

Statistično analizo podatkov dobljenih, z anketo, sem opravil s pomočjo statističnega paketa SPSS<sup>19</sup>. Za analizo pa sem uporabil več različnih statističnih metod (faktorska analiza, razvrščanje v skupine, metoda voditeljev, korelacije med spremenljivkami...).

Vprašalnik in dimenzije zasvojenosti z igranjem iger preko interneta sem izdelal na podlagi DSM-IV modela in prišel sem do 7 dimenzij, ki vplivajo na zasvojenost z igranjem iger preko interneta. Pomagal pa sem si predvsem z vprašanji Gamblers Anonymus, od katerih pa sem jih nekaj izpustil, saj so po moji oceni nekoliko preostri za študijo zasvojenosti z igrami preko interneta (vprašanje številka 20: "*Ali ste kdaj razmišljali, da bi si vzeli življenje zaradi hazardiranja?*"). Prav tako sem iz vprašalnika GA izločil vprašanja, ki temeljijo na denarni noti in zadolževanju posameznika, saj se prav v tem razlikujeta odvisnost od igranja iger preko interneta in odvisnost od hazardiranja.

Poleg vprašanj GA sem v anketi uporabil nekaj vprašanj, ki so se izkazala kot dobra iz ankete Odvisnost od Interneta<sup>20</sup>, ki sem jo izvajal leta 1999 v sklopu predmeta Raziskovanje javnega mnenja, ki ga je vodil prof. dr. Slavko Splichal. Vprašalnik, ki sem ga uporabil za diplomsko delo, pa je v celoti naveden v prilogi 5.

Vsaki od dimenzij modela zasvojenca sem v vprašalniku namenil nekaj vprašanj, ki so mi merili posamezno komponento modela. V vprašalnik pa sem dodal tudi nekaj vprašanj, ki so merila konfiguracijo računalnika in splošno uporabo interneta. Ta vprašanja so bila namenjena predvsem kontroli anketirancev. Znano je, da za igranje najnovejših in najbolj priljubljenih iger potrebujemo močan in zmogljiv računalnik. Z vprašanji o konfiguraciji računalnika sem tako poskušal izločiti vse tiste, ki so trdili, da igrajo preko interneta, iz njihovih odgovorov o konfiguraciji računalnika pa je bilo razvidno, da bi bilo igranje z njihovim računalnikom skoraj nemogoče.

---

19 SPSS – <http://www.spss.com>

20 Kovač, Grega, "Raziskava Odvisnost od Interneta 1999" – <http://sulc.myfreehost.com/fdvnet/>

Vsako od dimenzij sem poimenoval po glavni značilnosti, ki opisuje posamezno dimenzijo.

- **PREZASEDENOST:** zasvojenec je prezaseden z igranjem igrice (prezaseden z podoživljanjem prejšnjih izkušenj, planiranjem prihodnjih igralskih "pohodov", obseden z mislimi, kdaj bo lahko spet igral).
- **VZNEMIRJENJE:** zasvojenec čuti potrebo po igranju za vedno več časa, da bi dosegel želeni učinek vznemirjenja.
- **KONTROLA:** zasvojenec ima ponavljajoče poskuse, da bi kontroliral, zmanjšal ali celo prenehal z igranjem.
- **VZKIPLJIVOST:** zasvojenec je vzkipljiv in nemiren, ko poskuša zmanjševati svoje igranje preko interneta.
- **LAGANJE:** zasvojenec laže družini, da bi prikrikl vpletenost v igranje.
- **IZGUBA:** zasvojenec je ogrozil izgubo bližnjega, službe ali izobraževalne kariere zaradi pretiranega igranja.
- **IZOGIBANJE:** zasvojenec igra, da bi se izognil problemom resničnega življenja, ali, da bi prekinil določeno razpoloženje (občutke nemoči, depresije, zaskrbljenosti).

Vsaki od teh sedmih dimenzij pa sem priredil vprašanja, s katerimi bi omogočil merjenje dimenzije. Spodaj so naštetá vprašanja, ki spadajo k posameznemu sklopu. Tudi vsako posamezno vprašanje sem poimenoval tako, da ena sama beseda zajame njegovo bistvo.

#### PREZASEDENOST

- **MINUTE** - Kako pogosto si rečete: "Samo še nekaj minut...", ko ste na internetu?
- **HRANA** - Ali kdaj zaradi uporabe interneta pozabite na hrano?
- **MANJ** - Kako pogosto preživite na internetu manj kot 10 minut na dan?
- **RAZLAGA** - Kako pogosto razlagate svojim prijateljem o določeni igri, ki ste jo igrali prejšnji večer?
- **RAZMIŠLJA** - Ali kdaj med opravljanjem določenega dela razmišljate o tem, kako boste zvečer odigrali neko igro?
- **SANJE** - Ali se vam je kdaj sanjalo o kakšni igri, da igrate, ali da ste morda del igre?

#### VZNEMIRJENJE

- **JUTRO** - Kako pogosto igrate igrice preko interneta do zgodnjih jutranjih ur?
- **DLJE** - Ali kdaj igrate dlje, kot ste načrtovali?
- **PROSLAVA** - Ali vas nekaj žene, da bi vsak srečni dogodek proslavili z nekaj urami igranja igrice?

## KONTROLA

- NEHAJ - Ali ste že kdaj poskusili prenehati z igranjem preko interneta?
- BREZ-IGER - Ali ste kdaj pomislili na to, da bi preživel nekaj dni brez igranja iger?

## VZKIPLJIVOST

- OBŽALOVANJE - Ali ste kdaj čutili obžalovanje zaradi pretiranega igranja igrice preko interneta?
- SPANEC - Ali zaradi igranja slabo spite?

## LAGANJE

- POČNETE - Kako pogosto odkrito odgovorite, ko vas nekdo vpraša, kaj počnete na internetu?
- PREŽIVITE - Kako pogosto odkrito odgovorite, koliko časa preživite na internetu?

## IZGUBA

- POUK - Ali ste kdaj izostali z dela oziroma pouka zaradi igranja na internetu?
- DRUŽINA - Ali igranje igrice preko interneta kdaj vpliva na vaše družinsko življenje?
- UGLED - Ali igranje igrice preko interneta kdaj škoduje vašemu ugledu?
- AMBICIJE - Ali ste zaradi igranja igrice preko interneta znižali življenjske ambicije ali učinkovitost?
- NEPOZORNOST - Ali ste kdaj zaradi igranja igrice preko interneta nepozorni do sebe ali do svoje družine?
- PRITOŽEVANJE - Kako pogosto se vaši najbližji pritožujejo nad količino časa, ki ga preživite na internetu?
- PRIPOMORE - Kako pogosto vaš čas preživet na internetu prispeva k boljšim ocenam v šoli ali uspehom v službi?
- ZMANJKA - Kako pogosto vam zaradi uporabe interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?

## IZOGIBANJE

- PREPIRI - Ali greste kdaj igrati zaradi preprirov, razočaranj ali frustracij?
- PROBLEMI - Ali kdaj igrate, da bi pobegnili pred skrbmi in problemi?

V vprašalnik pa sem vključil še demografska vprašanja, vprašanja, ki sprašujejo po moči računalnika, vprašanja, ki sprašujejo po uporabi interneta, igranju iger preko interneta in

vprašanje, ki sprašuje o načinu, kako posamezniki dostopajo do interneta. Celoten vprašalnik je v prilogi.

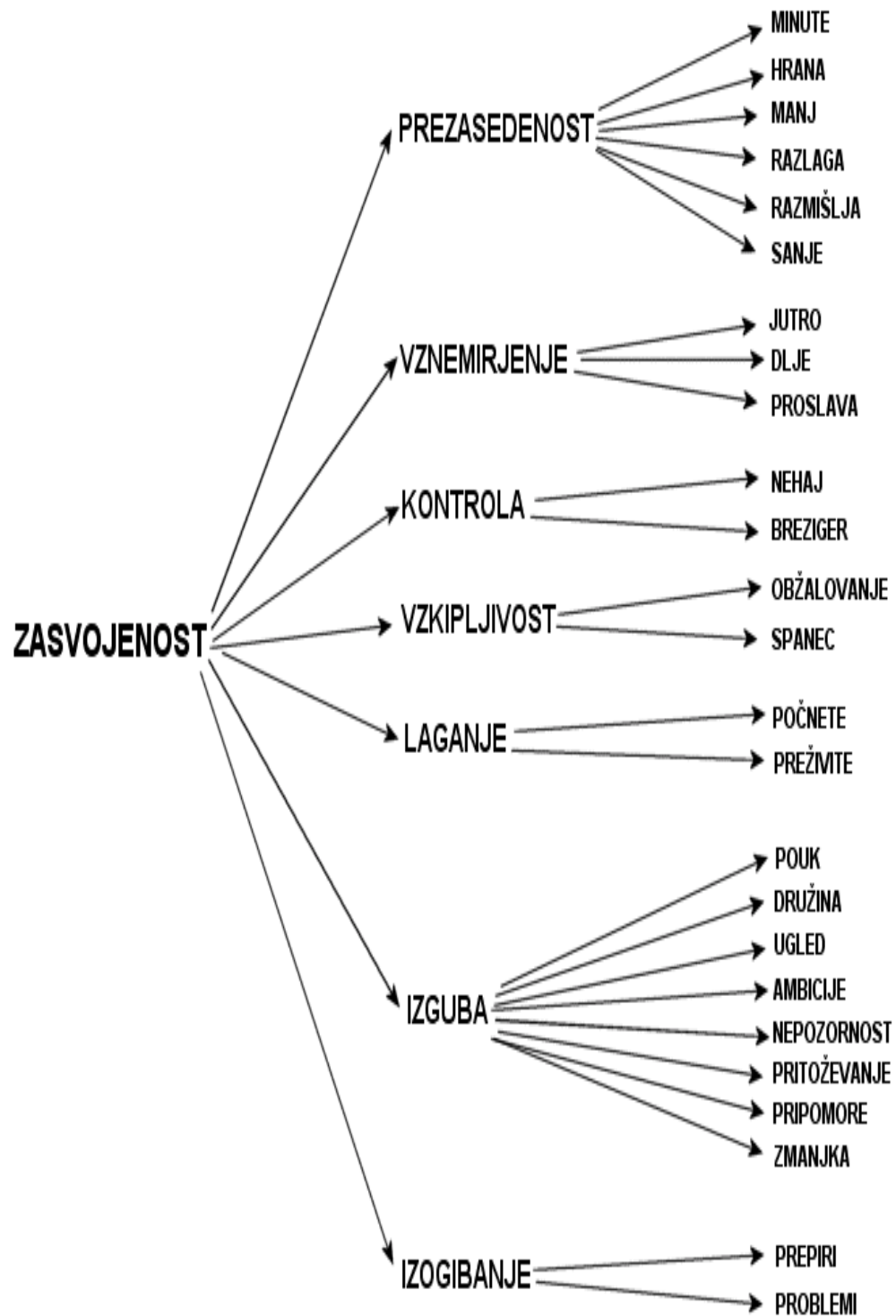
**Tabela 5.: Demografske in ostale spremenljivke v vprašalniku**

SPREMENLJIVKA	VPRAŠANJE
UPORABA	Približno koliko minut na dan povprečno preživite na internetu?
IGRE	Kako pogosto igrate igre preko interneta?
DOSTOP	Kako dostopate do interneta?
PROCESOR	Na kakšnem računalniku pretežno igrate igre preko interneta? Izberite procesor, ki najbolj ustreza vašemu računalniku.
FREKVENCA	Izberite frekvenco procesorja, ki najbolj ustreza vašemu računalniku.
RAM	Koliko RAM-a ima vaš računalnik?
IZOBRAZBA	Katero najvišjo stopnjo izobrazbe ste si pridobili?
ZAPOSLOITEV	Kakšna je vaša trenutna delovna aktivnost?
STAROST	Koliko ste stari?
SPOL	Katerega spola ste?

## DEFINICIJA

Kot zasvojenega nekega posameznika lahko definiramo takrat, ko je zasvojen na vseh dimenzijah zasvojenosti hkrati, oziroma takrat, ko na vseh indikatorjih posameznih dimenzij doseže najvišje vrednosti.

## 5.1. OPERACIONALNI MODEL



## 6. NAČIN ZBIRANJA PODATKOV

Zbiranje podatkov je potekalo preko spletne ankete, ki sem jo začel izvajati v sredo 3.5.2001. Vse do konca meseca maja 2001 je bila anketa dostopna na spletnem naslovu <http://surveys.over.net/games.pl>, obiskalo pa jo je 430 posameznikov. Anketiranje je potekalo s pomočjo metode imenovane CAWI - Computer Assisted Web Interviewing na strežniku <http://surveys.over.net>, ki je v lasti podjetja CATI Center<sup>21</sup>.

O poteku ankete sem uporabnike interneta obveščal preko javno dostopnih imenikov slovenskih WWW strani (Mat'Kurja, Slowwwenia, Portal.Eon), preko elektronske pošte (vabila za izpolnitev ankete sem poslal vsem znancem in prijateljem, ki so besedo o anketi razširili še naprej) in pa s pomočjo interaktivnih forumov na različnih igralskih straneh v Sloveniji. Kot zanimivost naj dodam, da je na prvo stran ankete največ obiskovalcev prišlo ravno iz Mat'Kurje in sicer kar 53,3 %. Sledijo ji obiskovalci, ki so na naslov prišli preko elektronskega vabila s 15 % in pa obiskovalci iz slovenskega računalniškega portala SLO-TECH<sup>22</sup> z 10 %. Tehnične podrobnosti v zvezi s postavitvijo in izvedbo ankete mi je pomagal rešiti g. Matej Kovačič.

### 6.1. OSNOVNI REZULTATI ANKETE

Kot sem že omenil, je na prvo stran prišlo 430 obiskovalcev. Za potrebe ankete sem iz originalne baze odstranil 64 obiskov. V večini so bili to obiski systemskega skrbnika, med njimi pa so bili tudi taki, ki so uvodno stran takoj zapustili. V bazi sem obdržal vse tiste, ki so odgovorili vsaj na prvi dve vprašanji celotnega vprašalnika (glej prilogo 5). Ostalo mi je 366 respondentov, katerih število pa se je še manjšalo, saj so nekateri odgovorili le na nekaj vprašanj, potem pa odgovarjanje prekinili. Demografska vprašanja so bila v anketi čisto na koncu, zato se tudi število odgovorov na posamezno spreminja iz vprašanja v vprašanje. V bazi sem obdržal vse enote, saj menim, da sem s tem najbolj pridobil na zanesljivosti in veljavnosti ankete. Anketo je v celoti izpolnilo 241 posameznikov, kar je več kot polovica vseh prispelih na uvodno stran.

---

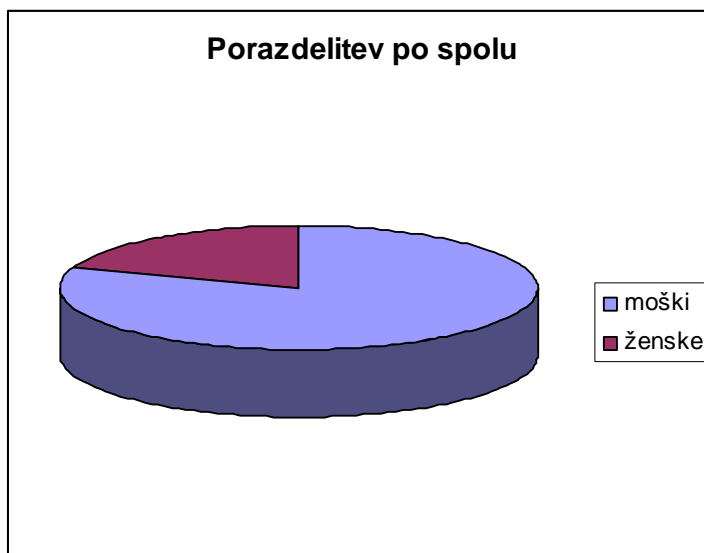
21 CATI – <http://www.cati.si>

22 SLO-TECH – <http://www.slo-tech.com>

### 6.1.1. PORAZDELITEV PO SPOLU

Veš kot 80% anketiranih je bilo moškega spola in le slabih 20% ženskega, iz česar lahko sklepamo, da so igre preko interneta in računalniške igre nasploh še vedno v domeni moških.

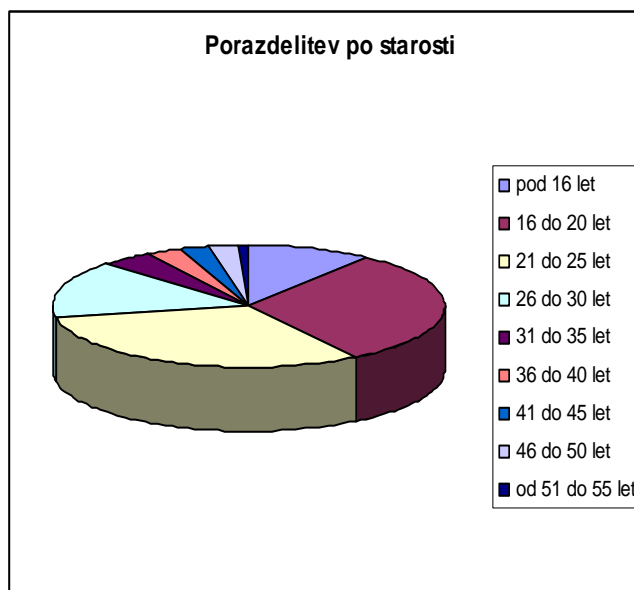
	FREKVENCA	ODSTOTEK
moški	215	80,22%
ženske	53	19,87%
skupaj	268	100 %



### 6.1.2. STAROSTNA PORAZDELITEV

Že pred začetkom izvajanja ankete sem pričakoval, da se bo povprečna starost anketirancev gibala okoli 20. leta starosti in nisem se zmotil, saj je kar 61,48 % anketirancev v starostni skupini od 16 do 25 let. V starostni skupini od 26 do 40 let je 22,59 % anketirancev, sledi skupina anketirancev, ki so mlajši od 16 let, starejših od 41 let pa je 5,55 %.

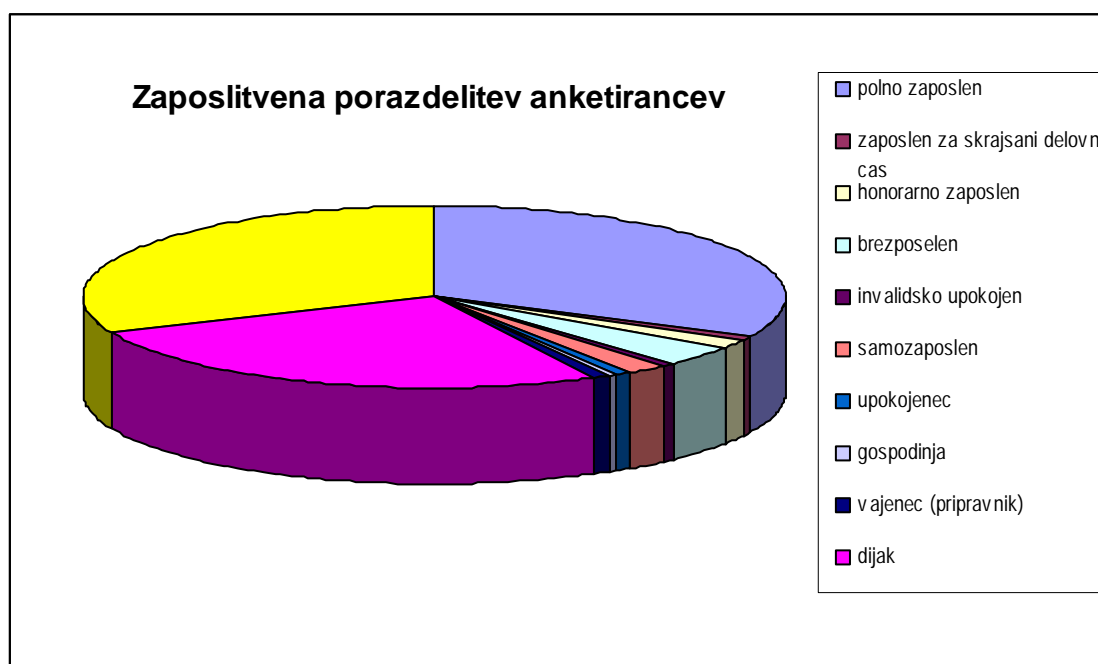
	FREKVENCA	%
pod 16 let	28	10,37 %
16 do 20 let	82	30,37 %
21 do 25 let	84	31,11 %
26 do 30 let	41	15,19 %
31 do 35 let	12	4,44 %
36 do 40 let	8	2,96 %
41 do 45 let	6	2,22 %
46 do 50 let	7	2,59 %
51 do 55 let	2	0,74 %
skupaj	270	100 %



### 6.1.3. ZAPOSLOTVENA PORAZDELITEV ANKETIRANCEV

Ker je povprečna starost anketiranca približno 20 let, lahko sklepamo, da jih bo največ svojo zaposlitev označilo kot: študent ali dijak. Prišel pa sem do zanimivega zaključka. Najbolj zastopana zaposlitvena skupina so anketiranci, ki so polno zaposleni, in šele po združitvi razredov dijak in študent se izkaže, da je 57,57 % vprašanih dijakov oziroma študentov.

	FREKVENCA	ODSTOTEK
polno zaposlen	87	32,10 %
zaposlen za skrajšani delovni čas	2	0,74 %
honorarno zaposlen	4	1,48 %
brezposelen	10	3,69 %
invalidsko upokojen	2	0,74 %
samozaposlen	5	1,85 %
upokojenec	2	0,74 %
gospodinja	1	0,37 %
vajenec (pripravnik)	2	0,74 %
dijak	71	26,20 %
študent	85	31,37 %
Skupaj	271	100 %



### 6.1.4. PORAZDELITEV DOSTOPA DO INTERNETA, UPORABE INTERNETA IN IGRANJA IGER

Na vprašanje: *Približno koliko minut na dan povprečno preživite na internetu?* je odgovorilo 363 vprašanih. Kar 58,95 % anketirancev uporablja internet do dve uri na dan. Naslednja skupina je skupina vprašanih, ki internet uporabljajo do 3 ure na dan, zavzema pa skoraj 13 % vseh anketirancev. Kar 10,19 % vprašanih pa internet uporabljajo preko 6 ur na dan.



	FREKVENCA	ODSTOTEK
do 60 minut	121	33,33 %
od 60 do 120 minut	93	25,62 %
od 120 do 180 minut	47	12,95 %
od 180 do 240 minut	33	9,09 %
od 240 do 300 minut	17	4,68 %
od 300 do 360 minut	15	4,13 %
več kot 360 minut	37	10,19 %
skupaj	363	100 %

Drugo vprašanje spletne ankete se je nanašalo na igranje iger preko interneta in na vprašanje: *Kako pogosto igrate igre preko interneta?* je odgovorilo 364 anketirancev. Slaba četrtnina anketirancev je odgovorila, da iger preko interneta sploh ne igra, skoraj 40 % vprašanih pa igre preko interneta igra večkrat na teden oziroma vsak dan.

	FREKVENCA	ODSTOTEK
nikoli	88	24,18 %
enkrat na mesec	59	16,21 %
večkrat na mesec	48	13,19 %
enkrat na teden	27	7,42 %
večkrat na teden	73	20,05 %
vsak dan	69	18,96 %
skupaj	364	100 %

Zadnje vprašanje ankete pa se je nanašalo na dostop do interneta. Na vprašanje: *Kako dostopate do interneta?* je odgovorilo 269 anketirancev in skoraj 44 % anketirancev dostopa do interneta preko stalne linije (kabelski modem, ADSL, najeti vod).

	FREKVENCA	ODSTOTEK
dial-up	64	23,79 %
ISDN	73	27,14 %
kabelski modem	95	35,32 %
ADSL	4	1,49 %
najeti vod	19	7,06 %
ostalo	14	5,20 %
skupaj	269	100 %

To vprašanje pa je bilo tudi neke vrste kontrolno vprašanje, saj je ena mojih glavnih predpostavk diplomskega dela ta, da se bo posameznik, ki ima neomejen in hiter dostop do interneta, z njim veliko bolj ukvarjal. Večja pa je tudi verjetnost, da bo igral igre preko interneta, ker mu ni potrebno skrbeti za količino porabljenih telefonskih impulzov, saj ima za uporabo vedno enake stroške ne glede na to, koliko časa preživi na internetu.

## 7. ANALIZA PODATKOV

Za glavno analizo podatkov sem uporabil klasična statistična orodja in sicer v prvem koraku Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkami posameznih sklopov. S pomočjo Pearsonovih koeficientov korelacij sem ugotovil, ali spremenljivke konsistentno merijo predpostavljeno dimenzijo. V nadaljevanju pa sem uporabil metodo razvrščanja v skupine.

### 7.1 PREVERJANJE ZANESLJIVOSTI IN VELJAVNOSTI MERJENJA

Zanesljivost pri merjenju pomeni, da če neko zadevo večkrat merimo, dobimo enake ali pa vsaj zelo podobne rezultate. Veljavnost pa pomeni, da res merimo tisto, kar smo meriti želeli. Osnova vsakega merjenja je teorija! Med teoretskim pojmom, ki ga želimo meriti in merskim postopkom, s katerim poskrbimo za meritve, mora biti ustrezna usklajenost. Merjenje je prirejanje števil objektom ali dogodkom po izbranih pravilih (Ferligoj, Leskošek, Kogovšek, 1995).

Za ocenjevanje veljavnosti merjenja zasvojenosti sem uporabil pristop veljavnosti konstrukta (Ferligoj, Leskošek, Kogovšek, 1995: str. 79-95). Za to sem uporabil faktorsko analizo (metoda glavnih osi, pravokotne rotacije) na vseh spremenljivkah, ki merijo zasvojenost z igranjem iger preko interneta. Če je merjenje veljavno, bi moral biti vsak dobljeni faktorj določen s spremenljivkami, ki merijo posamezno dimenzijo.

### 7.2. OCENJEVANJE ZANESLJIVOSTI MERJENJA MERSKEGA INŠTRUMENTA POSAMEZNIH DIMENZIJ

Če vse spremenljivke, ki merijo posamezno dimenzijo zasvojenosti, statistično značilno pozitivno korelirajo, lahko rečemo, da je dimenzija dovolj zanesljivo izmerjena.

**Tabela 6.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkami sklopa PREZASEDENOST.**

	HRANA	RAZLAGA	MINUTE	RAZMIŠLJA	MANJ	SANJE
HRANA	1,000	0,304**	0,398**	0,297**	-0,008	0,299**
RAZLAGA	0,304**	1,000	0,262**	0,629**	-0,031	0,436**
MINUTE	0,398**	0,262**	1,000	0,310**	0,039	0,222**
RAZMIŠLJA	0,297**	0,629**	0,310**	1,000	-0,058	0,469**
MANJ	-0,008	-0,031	0,039	-0,058	1,000	0,055
SANJE	0,299**	0,436**	0,222**	0,469**	0,055	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Iz sklopa PREZASEDENOST sem moral zaradi pre slabih koeficientov korelacij izločiti spremenljivko MANJ ("Kako pogosto preživite na internetu manj kot 10 minut na dan?"). Ta spremenljivka po vsej verjetnosti meri nekaj drugega, kot je bil njen prvotni namen. Iz zgornje tabele je razvidno, da med seboj najbolje korelirata spremenljivki RAZLAGA in RAZMIŠLJA, najmanjša povezanost pa je med spremenljivkama MINUTE in SANJE. Vse korelacije v zgornji tabeli pa so med seboj statistično značilno povezane.

**Tabela 7.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkama sklopa VZNEMIRJENJE**

	PROSLAVA	JUTRO	DLJE
PROSLAVA	1,000	0,356**	0,388**
JUTRO	0,356**	1,000	0,481**
DLJE	0,388**	0,481**	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Korelacije med spremenljivkami sklopa VZNEMIRJENJE so visoke. Vse so med seboj močno in statistično značilno povezane.

**Tabela 8.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkama sklopa KONTROLA**

	NEHAJ	BREZIGER
NEHAJ	1,000	0,322**
BREZIGER	0,322**	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Tudi spremenljivki iz sklopa KONTROLA sta medsebojno statistično značilno povezani.

**Tabela 9.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkama sklopa VZKIPLJIVOST**

	OBŽALOVANJE	SPANEC
OBŽALOVANJE	1,000	0,350**
SPANEC	0,350**	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Kot v primeru sklopa KONTROLA je tudi v sklopu VZKIPLJIVOST koeficient korelacije med spremenljivkama visok in statistično značilen.

**Tabela 10.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkama sklopa LAGANJE**

	POČNETE	PREŽIVITE
POČNETE	1,000	0,704**
PREŽIVITE	0,704**	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Med vsemi sklopi najbolj izstopa sklop laganje, saj je koeficient korelacije spremenljivk POČNETE in PREŽIVITE med vsemi največji.

**Tabela 11.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkami sklopa IZGUBA**

	POUK	PRITOŽEV	ZMANJKA	DRUŽINA	UGLED	AMBICIJE	NEPOZOR	PRIPOMO
POUK	1,000	0,392**	0,436**	0,262**	0,394**	0,335**	0,332**	0,075
PRITOŽEV	0,392**	1,000	0,582**	0,397**	0,262**	0,259**	0,339**	0,063
ZMANJKA	0,436**	0,582**	1,000	0,316**	0,245**	0,334**	0,386**	-0,070
DRUŽINA	0,262**	0,397**	0,316**	1,000	0,655**	0,552**	0,652**	0,206**
UGLED	0,394**	0,262**	0,245**	0,655**	1,000	0,647**	0,571**	0,130*
AMBICIJE	0,335**	0,259**	0,334**	0,552**	0,647**	1,000	0,636**	0,087
NEPOZOR	0,332**	0,339**	0,386**	0,652**	0,571**	0,636**	1,000	0,056
PRIPOMO	0,075	0,063	-0,070	0,206**	0,130*	0,087	0,056	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Tudi iz sklopa IZGUBA sem moral odstraniti spremenljivko PRIPOMORE ("*Kako pogosto vaš čas na Internetu pripomore k boljšim ocenam v šoli ali uspehom v službi?*"). Odstranil sem jo iz podobnega razloga, kot spremenljivko MANJ iz sklopa PREZASEDENOST.

**Tabela 12.: Pearsonov koeficient korelacije med spremenljivkama sklopa IZOGIBANJE**

	PREPIRI	PROBLEMI
PREPIRI	1,000	0,632**
PROBLEMI	0,632**	1,000

\*\*  $0,01 \leq p \leq 0,05$

Tudi spremenljivki iz sklopa IZOGIBANJE sta med seboj zelo močno statistično značilno povezani.

### 7.3. OCENJEVANJE VELJAVNOSTI MERJENJA MERSKEGA INŠTRUMENTA MERJENJA POSAMEZNIH DIMENZIJ

V tabeli 13 je navedena rotirana matrika, ki sem jo dobil s faktorjsko analizo (metoda glavnih osi, pravokotne rotacije). Predpostavil sem sedem faktorjev, za vsako dimenzijo zasvojenosti svojega. Iz matrike je razvidno, da se v sedem faktorjev razporedijo predpostavljene spremenljivke. Iz analize pa padeta le dve spremenljivki, za kateri sem s koeficienti korelacij ugotovil, da za nadaljnje delo nista primerni (PRE\_MAN "Kako pogosto preživite na Internetu manj kot 10 minut?" in IZG\_PRP "Kako pogosto vaš čas preživet na Internetu pripomore k boljšim ocenam v šoli ali uspehom v službi?").

**Tabela 13.: Matrika faktorjskih uteži z sedmimi faktorji**

	1	2	3	4	5	6	7
pre_ram	0,8	0,1	0,0	0,0	0,2	0,0	0,0
pre_raz	0,7	0,1	0,0	0,1	0,1	0,0	0,0
vzn_dlj	0,6	0,2	0,0	0,2	0,0	0,1	0,0
vzn_pro	0,6	0,2	-0,1	0,1	0,3	0,0	0,1
vzn_jut	0,6	0,2	0,1	0,2	-0,1	-0,1	0,4
pre_san	0,5	0,2	-0,1	0,1	0,1	0,1	0,4
pre_hra	0,4	0,2	-0,1	0,2	-0,1	0,2	0,2
pre_min	0,4	0,0	-0,2	0,3	0,0	0,2	0,0
izg_ugl	0,1	0,8	-0,2	0,1	0,1	0,1	0,3
izg_dru	0,2	0,7	0,0	0,1	0,1	0,0	0,0
izg_amb	0,1	0,7	-0,2	0,1	0,1	0,2	0,1
izg_nep	0,3	0,7	0,0	0,1	0,1	0,1	-0,1
lag_pre	0,0	-0,2	0,9	0,0	0,0	0,0	-0,1
lag_poc	-0,1	-0,1	0,8	0,0	0,0	0,0	0,0
izg_zma	0,3	0,2	-0,1	0,7	0,1	0,0	0,0
izg_pri	0,4	0,2	0,0	0,6	0,1	-0,1	0,1
izo_pro	0,2	0,1	0,0	0,1	0,7	0,4	0,0
izo_pre	0,2	0,2	0,0	0,1	0,7	0,2	0,2
kon_bre	0,1	0,1	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0
kon_neh	0,0	0,1	-0,1	0,1	0,1	0,5	-0,1
vzk_obz	0,2	0,3	-0,1	0,2	0,1	0,4	0,0
izg_pou	0,3	0,3	0,0	0,3	0,1	0,0	0,4
vzk_spa	0,1	0,5	-0,2	0,2	0,1	0,2	0,3
pre_man	-0,1	0,0	0,0	-0,1	0,0	0,3	0,0
izg_prp	0,0	0,1	0,2	-0,1	0,1	-0,1	0,2

Rezultati faktorjske analize le delno kažejo strukturo indikatorjev po faktorjih glede na pričakovanja. Dve dimenziji (PREZASEDENOST in VZNEMIRJENJE) sovpadeta v en faktor. To pomeni, da predpostavka veljavnosti konstrukta ne drži povsem, kajti ti dve dimenziji zelo močno korelirata iz zato sestavljata le en faktor.

Dimenzija IZGUBA razpade na faktor, ki ga določajo štiri indikatorji dimenzije, dva pa padeta v drugi faktor. Indikatorji dimenzije IZGUBA proizvedejo dva čista faktorja, pojavi pa se še en indikator v tretjem faktorju. Povsem očitno je, da je IZGUBA večrazsežna dimenzija.

Tudi dimenzija VZKIPLJIVOST razpade v dva faktorja. En indikator se povsem ujame z dimenzijo KONTROLA, drugi pa sovpade z indikatorjem, ki se je izločil iz dimenzije IZGUBA.

Ostale tri dimenzije; LAGANJE, IZOGIBANJE in KONTROLA pa tvorijo svoje faktorje, tako kot je predvideno v teoretskem delu naloge.

Razloga za sovpadanje dimenzij sta lahko dva. Prvi razlog je lahko ta, da PREZASEDENOST in VZNEMIRJENJE nista dve dimenziji, drugi razlog pa lahko iščem v tem, da se ti dve dimenziji nista pokazali kot pravi v primeru odvisnosti od igranja iger preko interneta (našel sem premalo tipičnih indikatorjev, ki bi mi bolje pojasnjevali dimenziji).

## **7.4 RAZVRŠČANJE V SKUPINE**

Za preverjanje tipov zasvojenosti sem izbral statistično metodo razvrščanja v skupine, ki najbolj jasno prikaže, kako so na anketna vprašanja odgovarjali posamezniki in jih po odgovorih razvrsti v skupine.

Da bi imele vse spremenljivke enako moč pri razvrščanju v skupine, sem najprej vse spremenljivke posameznih sklopov standardiziral in s tem zagotovil enako mersko lestvico vseh spremenljivk.

Po številnih analizah sem se nazadnje na osnovi Wardovega dendrograma odločil, da bom razvrščal v tri skupine. Vsaka mi bo kasneje predstavljala enega od tipov zasvojenosti. V prilogi 7 je prikazan dendrogram razvrščanja po Wardovi metodi.

**Tabela 14.: Skupine uporabnikov**

	IGRALCI IGER 1	OBIČAJNI UPORABNIKI 2	ZASVOJENCI 3
pre_min	0,55045	-0,29899	1,10636
pre_hra	0,52672	-0,30147	1,78976
pre_raz	0,69114	-0,26793	1,75330
pre_ram	0,75020	-0,36663	1,79018
vzn_pro	0,56258	-0,44368	2,31528
vzk_obz	0,43768	-0,26336	2,26132
pre_man	-0,03234	0,04186	2,21677
pre_san	0,50730	-0,34152	3,91898
vzn_jut	0,52415	-0,27984	3,11094
vzn_dlj	0,76561	-0,24120	1,87122
izg_pou	0,28470	-0,24548	4,83683
izg_pri	0,70486	-0,31280	1,76198
izg_zma	0,68397	-0,35970	1,91970
kon_neh	0,20033	-0,19349	1,29896
kon_bre	0,16917	-0,15124	1,11050
vzk_spa	0,43710	-0,35267	3,09661
lag_poc	-0,31851	0,21758	0,59003
lag_pre	-0,31840	0,20111	0,79184
izg_dru	0,49085	-0,41115	2,74021
izg_ugl	0,36164	-0,34636	3,60123
izg_amb	0,47997	-0,37237	3,36312
izg_nep	0,61458	-0,45517	2,48412
izg_prp	-0,09456	0,00369	1,71230
izo_pre	0,21853	-0,27986	2,60523
izo_pro	0,37884	-0,31413	2,20056

Skupine sem poimenoval glede na to, kako visoke oziroma nizke povprečne vrednosti spremenljivk v skupini imajo. Prvo skupino sem poimenoval IGRALCI IGER, kamor spadajo posamezniki, ki igrajo igre preko interneta, vendar jih ne moremo šteti med zasvojece. Drugo skupino sem poimenoval OBIČAJNI UPORABNIKI, kamor spadajo posamezniki, ki internet sicer uporabljajo, je pa iz njihovih odgovorov razvidno, da iger preko interneta ne igrajo, oziroma jih igrajo samo občasno. Tretjo skupino pa sem poimenoval ZASVOJENCI, saj je razvidno, da imajo zelo izrazito velike vrednosti prav na vseh spremenljivkah. V spodnji tabeli je nanizano število enot v posamezni skupini.

**Tabela 15.: Število enot v posamezni skupini**

Skupina	Število enot
IGRALCI IGER	91
OBIČAJNI UPORABNIKI	147
ZASVOJENCI	3

Že na začetku razvrščanja v skupine lahko rečem, da so 3 posamezniki, ki so odgovarjali na anketo, zasvojeni s tem, kar počno, se pravi z igranjem iger preko interneta. Največ enot ima druga skupina s 147 enotami. To pomeni, da večina posameznikov, ki so odgovarjali na mojo

anketo, ne igra iger preko interneta, oziroma da jih igrajo zelo redko. Kar 91 posameznikov dokaj redno igra igre preko interneta. Zanje lahko rečem, da niso zasvojeni, vendar pa lahko sodim po visokih vrednostih v skupini lahko sumim, da se za vsem skriva nekaj več.

Iz baze podatkov sem izbral samo prvo skupino (skupino 91 posameznikov, ki igrajo igre, vendar na prvi pogled niso zasvojeni z igranjem iger preko interneta). Zaradi visokih vrednosti na nekaterih spremenljivkah sem bazo 91 igralcev iger še enkrat razvrstil v skupine. S tem sem hotel doseči to, da bi iz te skupine izločil še tiste posameznike, ki so potencialni zasvojenici z igranjem iger preko interneta.

Uporabil sem Wardovo metodo združevanja in na osnovi njegovega dendrograma razbral štiri dodatne skupine, iz katerih sem poskusil razbrati morebitne tipe zasvojenosti. Za potrebe analize sem spremenljivke standardiziral in na standardiziranih podatkih shranil pripadnost posameznikov v posamezni skupini. Na podlagi novo nastale spremenljivke sem izračunal povprečja za vsako spremenljivko in za vsako novo nastalo skupino. S pomočjo povprečij sem ugotovil tipe zasvojenosti na teh štirih novo nastalih skupinah. Dendrogram razvrščanja v skupine 91 posameznikov je priložen v prilogi 8.

	1	2	3	4	Skupaj
pre_min	0,74422	0,28277	0,82111	-0,06869	0,55045
pre_hra	0,77690	0,18544	0,30381	1,01914	0,52672
pre_raz	1,14920	0,42923	0,68346	-0,07632	0,69114
pre_ram	1,02925	0,24034	1,07726	0,26118	0,75020
vzn_pro	0,64248	0,02353	1,11360	0,20489	0,56258
vzk_obz	0,01549	0,92560	0,49483	0,51578	0,43768
pre_man	-0,29143	0,82090	-0,37838	-0,27623	-0,03234
pre_san	0,53588	-0,16554	1,09171	0,50283	0,50730
vzn_jut	1,63971	-0,36560	-0,08748	0,52938	0,52415
vzn_dlj	1,07550	0,65612	0,57943	0,51620	0,76561
izg_pou	0,33701	-0,33498	0,53787	0,85280	0,28470
izg_pri	1,06168	0,50247	0,47205	0,61913	0,70486
izg_zma	0,76022	0,62915	0,64106	0,67427	0,68397
kon_neh	-0,23422	0,89648	0,04001	0,37326	0,20033
kon_bre	-0,16976	0,49516	0,27623	0,23019	0,16917
vzk_spa	-0,02747	0,25103	0,36360	2,34470	0,43710
lag_poc	0,03701	-0,17939	-0,82571	-0,49088	-0,31851
lag_pre	0,26998	-0,07944	-0,91150	-1,18173	-0,31840
izg_dru	0,38356	0,32013	0,33419	1,51598	0,49085
izg_ugl	-0,11613	0,27317	0,12566	2,47280	0,36164
izg_amb	0,13230	0,30988	0,43710	1,94444	0,47997
izg_nep	0,57440	0,50806	0,35906	1,53493	0,61458
izg_prp	-0,12341	-0,48369	0,10923	0,33981	-0,09456
izo_pre	-0,23613	0,22805	0,76863	0,27104	0,21853
izo_pro	-0,23324	0,59213	1,17697	-0,10049	0,37884
št. enot	32	23	25	11	91



Vsaka od teh skupin ima svoje značilnosti in sem jo po njih poimenoval. Spodaj so nanizane spremenljivke, ki so najbolj tipične za posamezno skupino.

### 1 skupina: **ČASOVNO - REFLEKSIVNA**

- RAZLAGA - Kako pogosto razlagate svojim prijateljem o določeni igri, ki ste jo igrali prejšnji večer?
- RAZMIŠLJA - Ali kdaj med opravljanjem določenega dela razmišljate o tem, kako boste zvečer odigrali neko igro?
- JUTRO - Kako pogosto igrate igrice preko interneta do zgodnjih jutranjih ur?
- DLJE - Ali kdaj igrate dlje, kot ste načrtovali?
- PRITOŽEVANJE - Kako pogosto se vaši najbližji pritožujejo nad količino časa, ki ga preživite na internetu?
- MINUTE - Kako pogosto si rečete: "Samo še nekaj minut...", ko ste na internetu?
- HRANA - Ali kdaj zaradi uporabe interneta pozabite na hrano?
- ZMANJKA - Kako pogosto vam zaradi uporabe interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?
- PROSLAVA - Ali vas nekaj žene, da bi vsak srečni dogodek proslavili z nekaj urami igranja igrice?

### 2. skupina: **MORALISTIČNA**

- OBŽALOVANJE - Ali ste kdaj čutili obžalovanje zaradi pretiranega igranja igrice preko interneta?
- MANJ - Kako pogosto preživite na internetu manj kot 10 minut na dan?
- NEHAJ - Ali ste že kdaj poskusili prenehati z igranjem preko interneta?
- ZMANJKA - Kako pogosto vam zaradi uporabe interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?
- DLJE - Ali kdaj igrate dlje, kot ste načrtovali?

### 3. skupina: **SOCIALNO - KONTEKSTUALNA**

- MINUTE - Kako pogosto si rečete: "Samo še nekaj minut...", ko ste na internetu?
- RAZMIŠLJA - Ali kdaj med opravljanjem določenega dela razmišljate o tem kako boste zvečer odigrali neko igro?
- RAZLAGA - Kako pogosto razlagate svojim prijateljem o določeni igri, ki ste jo igrali prejšnji večer?
- SANJE - Ali se vam je kdaj sanjalo o kakšni igri, da igrate, ali da ste morda del igre?

- PROSLAVA - Ali vas nekaj žene, da bi vsak srečni dogodek proslavili z nekaj urami igranja igrice?
- POČNETE - Kako pogosto odkrito odgovorite, ko vas nekdo vpraša, kaj počnete na internetu?
- PREŽIVITE - Kako pogosto odkrito odgovorite, koliko časa preživite na internetu?
- PROBLEMI - Ali kdaj igrate, da bi pobegnili pred skrbmi in problemi?
- ZMANJKA - Kako pogosto vam zaradi uporabe interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?
- PREPIRI - Ali greste kdaj igrati zaradi preprirov, razočaranj ali frustracij?

#### 4. skupina: **NEGATIVNE FIZIČNE POSLEDICE**

- POUK - Ali ste kdaj izostali z dela oziroma pouka zaradi igranja na internetu?
- HRANA - Ali kdaj zaradi uporabe interneta pozabite na hrano?
- SPANEC - Ali zaradi igranja slabo spite?
- PREŽIVITE - Kako pogosto odkrito odgovorite, koliko časa preživite na internetu?
- DRUŽINA - Ali igranje igrice preko interneta kdaj vpliva na vaše družinsko življenje?
- UGLED - Ali igranje igrice preko interneta kdaj škoduje vašemu ugledu?
- AMBICIJE - Ali ste zaradi igranja igrice preko interneta znižali življenjske ambicije ali učinkovitost?
- NEPOZORNOST - Ali ste kdaj zaradi igranja igrice preko interneta nepozorni do sebe ali do svoje družine?
- PRIPOMORE - Kako pogosto vaš čas, preživet na internetu, pripomore k boljšim ocenam v šoli ali uspehom v službi?
- ZMANJKA - Kako pogosto vam zaradi uporabe interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?

Vsaka od teh štirih skupin nakazuje na posebno vrsto oziroma podvrsto zasvojenosti, ki pa ni popolna zasvojenost, tako kot v primeru treh anketirancev iz prvotnega razvrščanja v skupine, ki so imeli neverjetno visoka povprečja na vseh spremenljivkah. Empirična študija torej nakazuje, da se zasvojenost kaže tudi, če posameznik nima visokih vrednosti na vseh spremenljivkah.

**ČASOVNO – REFLEKSIVNA** skupina zajema 32 posameznikov, ki so precej prezasedeni z igranjem iger preko interneta. Veliko razlagajo o svojem počtetju, nad njihovim ravnanjem se pritožujejo družina in njihovi bližnji, zmanjkuje jim časa za šolo in ostale obveznosti, ob igrah pozabijo na hrano in srečne dogodke v svojem življenju praznujejo tako, da sedejo za računalnik in igrajo igre preko interneta. Glavna komponenta (dimenzija) zasvojenosti, ki se kaže v tem tipu zasvojenosti, je komponenta prezasedenosti.

**MORALISTIČNA** skupina vsebuje 23 posameznikov, ki se očitno zavedajo svoje delne zasvojenosti, saj čutijo neke vrste odgovornost in obžalujejo svoje počtje. Poskusili so prekiniti svoje igranje, a jim to ni povsem uspelo in še vedno preživijo na internetu dlje časa, kot so načrtovali in jim prav zaradi tega zmanjkuje časa za vse ostale obveznosti (šola, služba).

**SOCIALNO – KONTEKSTUALNA** skupina vsebuje 25 posameznikov, ki svoje težave očitno rešujejo tako, da igrajo igre preko interneta. Tudi pri njih je glavna dimenzija osebne zasvojenosti komponenta prezasedenosti. To, da pa rešujejo svoje probleme z igranjem iger preko interneta, opredeljujem na osnovi komponente izogibanja, kjer imata oba indikatorja zelo visoke vrednosti. Izkaže pa se tudi, da posamezniki v tej skupini svoje zasvojenosti ne zanikajo, je ne poskušajo prikriti, saj po resnici odgovarjajo tako na vprašanje, kaj počnejo, kot tudi na vprašanje, koliko časa preživijo na internetu. To skupino bi označil kot skupino, ki najbolj odkrito "kliče" na pomoč, saj ne poskušajo prikriti svojega počtja na internetu.

Skupina posameznikov, ki sem jo imenoval **NEGATIVNE FIZIČNE POSLEDICE**, pa vsebuje 11 posameznikov, ki po mojem mnenju predstavljajo najbolj kritične delne zasvojenosti, saj so glede na visoke vrednosti na dimenziji izgube že občutili izgubo bližnjega zaradi pretiranega igranja iger preko interneta. Poleg tega pa zaradi igranja slabo spijo (mogoče premalo), vendar tako kot socialno – kontekstualna skupina o svojem počtetju na internetu ne lažejo, s čimer jasno nakazujejo željo po pomoči.

## 8. ZAKLJUČEK

Na osnovi indikatorjev sem ugotovil, da je posameznik resnično zasvojen samo takrat, ko na vseh dimenzijah in na vseh indikatorjih dosega visoke vrednosti. Vendar pa moja empirična študija pove, da se zasvojenost z igranjem iger preko interneta kaže tudi, če posameznik ne dosega visokih vrednosti na vseh indikatorjih.

Ugotovim lahko, da se zasvojenost z igrami preko interneta kaže precej drugače kot model zasvojenosti z igrami na srečo, ki sem ga uporabil za osnovo modela. V primeru zasvojenosti z igrami preko interneta se pokažejo dodatni tipi (oziroma podtipi) zasvojenosti, ki jih pri hazardiranju ni. Z dovolj velikim vzorcem, natančno definiranimi indikatorji in dodatno analizo, bi se prav gotovo dalo iz vsega razbrati še kakšen drug tip zasvojenosti. Iz moje ankete sem razbral štiri podtipe zasvojenosti. Vsak od teh podtipov pa kaže svoje specifične značilnosti. Za prave zasvojence z igrami preko interneta pa lahko določim le 3 posameznike iz tretje skupine pri prvem razvrščanju v skupine.

V primeru preverjanja veljavnosti merjenja konstrukta so rezultati analize pokazali, da se indikatorji le delno porazdeljujejo po predpostavljenih faktorjih. Iz tega lahko sklepam le o delni predpostavki o veljavnosti konstrukta, saj dve dimenziji med seboj zelo močno korelirata in zato sestavljata en faktor. Ugotovil sem tudi to, da dve izmed mojih predpostavljenih dimenzij razpadeta v več faktorjev, kar pomeni, da sta večrazsežnostni dimenziji. Le tri izmed sedmih dimenzij se obnašajo tako, kot sem predvidel v teoretičnem delu naloge in kot predvideva DSM-IV model.

Razlogov za tak rezultat faktorjske analize je lahko več. Eden je lahko ta, da dimenzije sovpadajo zaradi tega, ker zares niso različne dimenzije, ampak gre le za eno samo dimenzijo. Razlog lahko iščem tudi v tem, da nisem našel dovolj tipičnih indikatorjev za posamezne dimenzije. Drugi razlog pa je lahko ta, da bi lahko našel boljšo teoretsko osnovo, na katero bi lahko naslonil raziskovanje odvisnosti od igranja iger preko interneta. Tretji razlog pa je morebiti ta, da je na spletno anketo odgovorilo premalo anketirancev in da je vzorec preozek, čeprav gre za izredno specifični vzorec s strogo določeno ciljno populacijo. Ciljna populacija v moji anketi so bili uporabniki, ki internet uporabljajo tudi za igranje iger.

Torej rezultati preverjanja zanesljivosti in veljavnosti konstrukta niso ravno najboljši, vendar pa lahko iz njih vidimo glavne smernice, ki bi jih lahko upoštevali pri nadaljnjem raziskovanju fenomena odvisnosti od igranja iger preko interneta.

Kaj bi bilo torej potrebno storiti, da bi dobili še boljše rezultate raziskovanja tega zanimivega fenomena? Na podlagi dosedanjih teoretičnih izhodišč in empiričnega preverjanja predlagam naslednje smeri za nadaljnje raziskovanje odvisnosti od igranja iger preko interneta:

- Poiskati nove, boljše indikatorje za pojasnjevanje posameznih dimenzij zasvojenosti z igranjem iger preko interneta.
- Povečati vzorec anketirancev - da bi dosegli večji vzorec, bi bilo potrebno anketo izvesti v angleškem jeziku.
- Prav tako bi bilo potrebno anketo oglaševati na straneh, za katere vemo, da jih obiskujejo tisti, ki resnično igrajo igre preko interneta (različni forumi o igrah – primer: <http://www.planetageofempires.com>).
- Na osnovi rezultatov nove ankete zopet preveriti, ali je popravljeni merski inštrument zanesljiv in veljaven.
- Ponovno preveriti število popolnih zasvojenecv in ugotoviti morebitne dodatne podtipe zasvojenosti.

S svojo nalogo sem pokazal, da je merski inštrument, ki sem ga uporabil za raziskovanje odvisnosti od igranja iger preko interneta zadovoljiv, a je še daleč od popolnosti. Prav tako sem tudi pokazal, da se zasvojenost z igrami preko interneta precej razlikuje od zasvojenosti z igranjem na srečo. Pokazal sem, da obstajajo podtipi delne zasvojenosti z igranjem iger preko interneta, ki so specifični, a drugačni od tistih, ki obstajajo pri zasvojenosti z igrami na srečo.

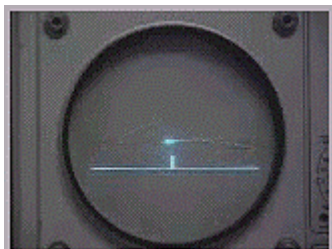
## 9. LITERATURA

- American Psychiatric Association – <http://www.psych.org/> .
- Anderson, Keith J. Internet use among college students: An exploratory study. <http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html/> .
- Counter-Strike.net – <http://www.counter-strike.net/>
- Carlson, Rich 1996-2001. The History of Computer Games. GameSpy Industries 1996 – 2001. <http://www.gamespy.com>
- DSM-IV Clinical Resources - [http://www.psych.org/clin\\_res/](http://www.psych.org/clin_res/) .
- DSM-IV. 1994. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. American Psychiatric Association. Washington D.C.
- Ferligoj Anuška, Leskošek Karmen, Kogovšek Tina. 1995. Zanesljivost in veljavnost merjenja. Ljubljana : Fakulteta za družbene vede, 1995. (Metodološki zvezki, ISSN 1318-1726 ; 11).
- Geršak, Klemen. 2000. Anketa Multiplayer Iger. [http://tm.anketa.tripod.com/anketa/anketa\\_multipl.htm](http://tm.anketa.tripod.com/anketa/anketa_multipl.htm)
- Hunter, William. 1998 – 2001. The Dot Eaters Classic Video Game History 101. <http://www.emuunlim.com/doteaters/>
- Heineman, Mary. 1995. Losing your shirt. Hazelden Information & Educational Services.
- ICD-10 - <http://www.who.int/whosis/icd10/> .
- ICQ – <http://www.icq.com/>
- IRM MEDIANA <http://www.irm-mediana.si/>
- Kaplan Harold I., Sandock Benjamin J. 1997. Synopsis of Psychiatry. Baltimore, Maryland: Williams and Wilkins.
- Kovač, Grega. 1999. Raziskava "Odvisnost od Interneta 1999" - <http://users.volja.net/gkovac/fdvnet/>
- Lerner, Michael. 1996-2001. Learn The Net – Birth of The Net. Michael Lerner Productions. <http://www.learnthenet.com/>
- Microsoft – <http://www.microsoft.com/>
- Microsoft Zone – <http://www.zone.com/>
- Odigo – <http://www.odigo.com/>
- Projekt RIS – <http://www.ris.org/> .
- Psychiatric nursing in Canada. 1998-2001. Online Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health Care - <http://www.psychiatricnursing.net/>

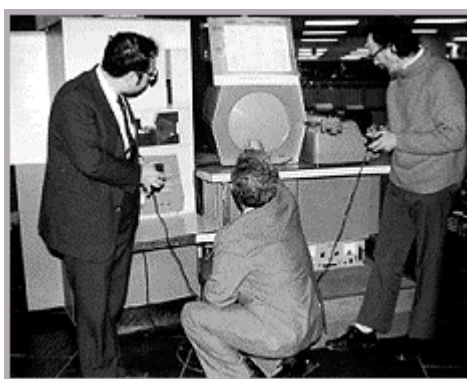
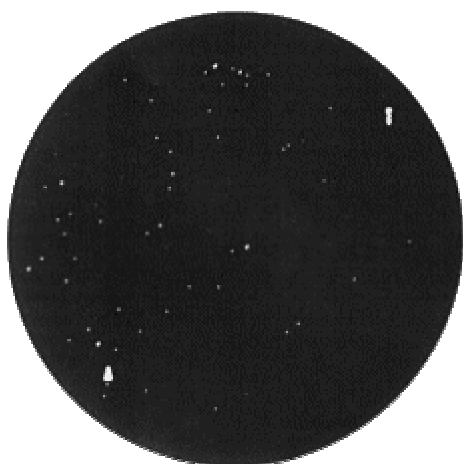
- RIS 1998 anketa po WWW – <http://www.ris.org/rezultati/> .
- RIS – Anketa med uporabniki Interneta (september 2000) <http://www.ris.org/www/rezultati.html> .
- Rozman, Sanja. 1998. Peklenska Gugalnica. Ljubljana: Založba Vale – Novak.
- SLO-TECH <http://www.slo-tech.com>
- SPSS, Statistični paket – <http://www.spss.com>
- Tomori Martina, Zihel Slavko. 1999. Psihijatrija. Ljubljana: Litterapicta.
- World Health Organisation - <http://www.who.int/> .
- Young, S. Kimberly. 1998. Caught In The Net. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Zakon, Robert. 1996-2001. Hobbes' Internet Timeline Version: 5.3. <http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/>

## 10. PRILOGE

Priloga 1: Slika prve igre, ki sta jo naredila William A. Higinbotham in Robert V. Dvorak in pa igralne palice s katero sta igralca upravljala. Na levi sliki je fotografiran ekran, na desni pa igralna palica.



Priloga 2: Sliki prve prave igre Spacewar! Leva slika predstavlja ekran igre, na desni sliki pa so fotografirani razvijalci igre in pa igralna konzola sama. Foto: DotEaters<sup>23</sup>



Priloga 3: Atari 2600

---

<sup>23</sup> DotEaters - <http://www.emuunlim.com/doteaters/>





Priloga 4: Prikaz izgleda sistema Multi User Dungeon (MUD).

```
Salsa says, "I'm going on Tour"  
Iann says, "Must be nice ;)"  
Segfault says, "Errr, saw the AAC pics... :)"  
Salsa acks and wishes she hadn't of missed another  
Roxikat smiles! "Well, this costume's different."  
Iann says, "Get those photomographs yet, Roxi?"  
Aitrus arrives via the quiet Taxi service.  
Salsa says, "I wish there was one tonorrow"  
Iann says, "Aitrus, long time no see, you crazy D!"  
Roxikat nyahs, "Iann, nope... I have a feeling that  
y might have been off... :/"  
Genna arrives via the quiet Taxi service.  
Iann hns.  
Genna wanders closer to the bulletin board. (Type  
Iann hns. "Try aqain?"
```

Priloga 5: VPRAŠALNIK

Anketa o igranju iger preko Interneta

Pozdravljeni!

V okviru svoje diplomske naloge, pod mentorskim vodstvom prof. dr. Anuške Ferligoj, sem študent družboslovne informatike na Fakulteti za družbene vede Univerze v Ljubljani pripravil anketo o igranju iger preko Interneta.

Če igrate igre preko Interneta Vas vabim, da anketo rešite in mi s tem pomagate pri izvedbi moje diplomske naloge. Če pa iger ne igrate pa se Vam lepo zahvaljujem za obisk te anketne strani.

Lepo prosim, da pozorno preberete anketna vprašanja in nanje iskreno odgovorite. Anketa je anonimna, odgovori so zaupni in bodo uporabljeni izključno v raziskovalne namene.

Anketa bo trajala približno 10 minut. Za pojasnila o poteku raziskave in o rezultatih mi lahko pišete na elektronski naslov: grk@ris.org

Za sodelovanje v anketi se Vam že vnaprej lepo zahvaljujem Grega Kovač

### **Za začetek najprej nekaj vprašanj o Vaši uporabi Interneta**

Približno koliko minut na dan povprečno preživite na Internetu?

- do 60 minut
- od 60 do 120 minut
- od 120 do 180 minut
- od 180 do 240 minut
- od 240 do 300 minut
- Od 300 do 360 minut
- več kot 360 minut

Kako pogosto igrate igre preko Interneta?

- nikoli
- enkrat na mesec
- večkrat na mesec
- enkrat na teden
- večkrat na teden
- vsak dan

Na lestvici od 1 do 5 ocenite kako pogosto se Vam zgodi kaj od naštetega

	nikoli				vedno
Kako pogosto si rečete: "Samo še nekaj minut... ", ko ste na Internetu?					
Ali kdaj zaradi uporabe Interneta pozabite na hrano?					
Kako pogosto razlagate svojim prijateljem o določeni igri, ki ste jo igrali prejšnji večer?					
Ali kdaj med opravljanjem določenega dela razmišljate o tem kako boste zvečer odigrali neko igro?					
Ali vas nekaj žene, da bi vsak srečni dogodek proslavili z nekaj uricami igranja iger?					
Ali ste kdaj čutili obžalovanje zaradi pretiranega igranja iger preko Interneta?					

Na spodnji lestvici ocenite kako pogosto se Vam dogaja kaj od naštetega

	nikoli	enkrat na mesec	večkrat na mesec	enkrat na teden	večkrat na teden	vsak dan
Kako pogosto preživite na Internetu manj kot 10 minut na dan?						
Ali se vam je kdaj sanjalo o kakšni igri, da igrate, ali da ste morda del igre?						
Kako pogosto igrate igre preko Interneta do zgodnjih jutranjih ur?						
Ali kdaj igrate dlje, kot ste načrtovali?						
Ali ste kdaj izostali iz dela oziroma od pouka, zaradi igranja na Internetu?						
Kako pogosto se vaši najbližji pritožujejo nad količino časa, ki ga preživite na Internetu?						
Kako pogosto Vam zaradi uporabe Interneta zmanjka časa za druge, šolske ali službene obveznosti?						

Ali ste že kdaj poskusili prenehati z igranjem preko Interneta?

- nikoli
- enkrat ali dvakrat
- večkrat, a neuspešno
- večkrat, a uspešno

Kako pogosto se Vam dogajajo naslednje stvari?

	nikoli	redko	včasih	pogosto	zelo pogosto
Ali ste kdaj pomislili na to, da bi preživeli nekaj dni brez igranja igrice?					
Ali zaradi igranja slabo spite?					
Kako pogosto odkrito odgovorite, ko vas nekdo vpraša, kaj počnete na Internetu?					
Kako pogosto odkrito odgovorite, ko vas nekdo vpraša, koliko časa preživite na Internetu?					
Ali igranje igrice preko Interneta kdaj vpliva na vaše družinsko življenje?					
Ali igranje igrice preko Interneta kdaj škoduje vašemu ugledu?					
Ali ste zaradi igranja igrice preko Interneta znižali življenjske ambicije ali učinkovitost?					

Ali ste kdaj zaradi igranja preko Interneta nepozorni do sebe ali do svoje družine?					
Kako pogosto vaš čas preživet na Internetu pripomore k boljšim uspehom v službi ali šoli?					
Ali greste kdaj igrat zaradi preprirov, razočaranja ali frustracij?					
Ali kdaj igrate, da bi pobegnili pred skrbmi in problemi?					

### **Sledi sklop vprašanj o konfiguraciji Vašega računalnika.**

Na kakšnem računalniku pretežno igrate igre preko Interneta? Izberite procesor, ki najbolj ustreza Vašemu računalniku?

- Intel 386 ali 486
- Intel Celeron
- Intel Celeron II
- Intel Pentium
- Intel Pentium II
- Intel Pentium III
- Intel Pentium IV
- AMD K6
- AMD Duron
- AMD Athlon
- AMD Thunderbird

Izberite frekvenco procesorja, ki najbolj ustreza Vašemu računalniku.

- pod 300 mhz
- od 300 do 500 mhz
- od 500 do 700 mhz
- od 700 do 900 mhz
- več kot 900 mhz

V spodnje okence vpišite katero grafično kartico imate vgrajeno v računalnik. Če ne poznate grafične kartice, ki jo uporabljate Vas prosim, da pustite to polje prazno.

Koliko RAM-a ima Vaš računalnik?

- od 32 do 64 RAM
- od 64 do 128 RAM
- od 128 do 196 RAM
- od 196 do 256 RAM
- več kot 256 RAM

## **Za konec pa samo še nekaj demografskih podatkov...**

Katero najvišjo stopnjo izobrazbe ste si pridobili?

- osnovna šola
- poklicna šola
- srednja šola
- višja šola
- visoka šola
- magisterij ali doktorat

Kakšna je vaša trenutna delovna aktivnost?

- polno zaposlen
- zaposlen za skrajšani delovni čas
- brezposelen
- invalidsko upokojen
- samozaposlen
- delo na kmetiji
- upokojenec
- gospodinja
- pripravnik
- dijak
- študent

Koliko ste stari?

- pod 16 let
- 16 do 20 let
- 21 do 25 let
- 26 do 30 let
- 31 do 35 let
- 36 do 40 let
- 41 do 45 let
- 46 do 50 let
- 51 do 55 let
- nad 55 let

Katerega spola ste?

- moški
- ženski

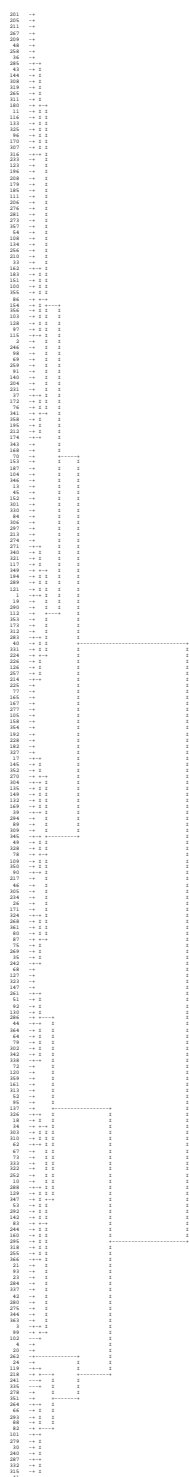
Kako dostopate do Interneta?

- Dial-up
- ISDN
- Kabelski modem
- ADSL
- Najeti vod
- Ostalo

Priloga 6: Opisne statistike vseh odvisnih spremenljivk.

	ARITMETIČNA SREDINA	STANDARDNI ODKLON	ASIMETRIČNOST	SPLOŠČENOST
MINUTE	3,01	1,50	-,068	-1,390
HRANA	2,27	1,34	,597	-,961
RAZLAGA	2,46	1,26	,513	-,859
RAZMIŠLJA	2,29	1,33	,606	-,909
MANJ	2,69	1,50	,635	-,623
SANJE	1,62	1,12	2,261	5,101
PROSLAVA	1,84	1,22	1,307	,510
JUTRO	1,84	1,34	1,682	1,968
DLJE	2,99	1,61	,299	-1,067
NEHAJ	1,60	1,08	1,523	,648
BREZIGER	2,51	1,34	,453	-,917
OBŽALOVANJE	1,92	1,22	1,152	,185
SPANEC	1,46	,93	2,366	5,470
POČNETE	3,96	1,21	-1,008	,004
PREŽIVITE	4,05	1,20	-1,104	,137
POUK	1,36	,96	3,211	10,787
PRITOŽEVANJE	2,78	1,83	,647	-1,004
ZMANJKA	2,64	1,75	,732	-,823
DRUŽINA	1,95	1,11	1,037	,335
UGLED	1,52	,97	2,260	4,921
AMBICIJE	1,55	1,03	2,132	4,043
NEPOZORNI	1,97	1,09	,994	,349
PRIPOMORE	2,59	1,21	,229	-,897
PREPIRI	1,79	1,10	1,243	,637
PROBLEMI	2,03	1,20	,918	-,147

Priloga 7: Dendrogram razvrščanja v skupine - dendrogram treh skupin.



Priloga 8: Dendrogram razvrščanja v skupine - dendrogram 91 posameznikov (podtipi zasvojenosti)

