
Anastasija Marić

Povezanost vršnjačke afektivne vezanosti i motivacije za igranje video igara

Vršnjačka afektivna vezanost predstavlja specifičnu i relativno trajnu emocionalnu vezu adolescenta sa vršnjacima i operacionalizovana je kroz tri dimenzije: poverenje, komunikacija i otuđenje. Karakteristike vršnjačke vezanosti utiču na razvijanje interpersonalnih odnosa. Video igre najčešće služe za beg od stvarnosti i društvenog okruženja u slučaju nezadovoljstva istim. Tri osnovna motiva za igranje video igara su: postignuće, uživanje i interakcija. Cilj ovog istraživanja bio je ispitati da li postoji povezanost između vršnjačke afektivne vezanosti i motivacije za igranje video igrica. U istraživanju su učestvovala osobe (N = 126, 57% muškaraca) uzrasta od 16-20 godina koje izveštavaju da igraju video igre najmanje jednom nedeljno. Korišćeni su sledeći instrumenti: upitnik za vršnjačku afektivnu vezanost i upitnik o motivisanosti igrača za igranje video igara. Takođe, prikupljeni su podaci o učestalosti igranja video igrica. Rezultati ukazuju na veću učestalost igranja video igara kod muškaraca. Motiv uživanja pozitivno korelira sa komunikacijom, otuđenjem i učestalošću igranja video igara. Interakciju kao kriterijum značajno predviđaju alijenacija i učestalost igranja video igara. Rezultati sugerišu da osobe otuđenije od vršnjaka češće traže beg od stvarnosti i nekoga ko će ih razumeti. Osobe koje igraju video igre radi uživanja imaju bolju komunikaciju sa vršnjacima, ali i viši nivo otuđenosti.

Uvod

Video igre se nalaze odmah iza društvenih mreža kao što su Fejsbuk, Twitter i Instagram kada je u pitanju korišćenje interneta (Wakooa 2012). Igrajući video igre osoba se često uživa u radnju igre i dobija priliku da, tokom igranja, preuzme ulogu lika iz te igre. Video igre svakako predstavljaju vid zabave i sredstvo socijalizacije, ali mogu poslužiti i za beg od problema u stvarnom životu (Yee 2006). Istraživanja pokazuju da se, kada osoba igra video igre radi bega od realnosti, nakon određenog vremena može javiti zavisnost od igranja video igara praćena specifičnim negativnim posledicama kao što su uznemirenost i česte promene raspoloženja (Kuss i Griffiths 2012).

Anastasija Marić (2000), Lazarevac, Dositeja Obradovića 6, učenica 2. razreda Gimnazije u Lazarevcu

MENTOR: Marija Stefanović, Odeljenje za psihologiju, Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu; Laboratorija za eksperimentalnu psihologiju, Univerzitet u Beogradu

Karakteristike vršnjačke afektivne vezanosti u velikoj meri utiču na razvijanje interpersonalnih odnosa i na komunikaciju sa drugim ljudima, dok igre u velikom broju slučajeva mogu da posluže za beg od stvarnosti i okruženja kada nismo zadovoljni istim ili se ne snalazimo u njemu. Važno je ispitati da li je vršnjačka afektivna vezanost jedan od prediktora motivacije za igranje video igara, jer ukoliko jeste, vrsta odnosa sa vršnjacima bi mogla biti značajan prediktor potencijalnog razvoja zavisnosti od igranja video igara, a samim tim i koristan podatak za prevenciju negativnih posledica igranja video igara.

Video igre kao psihološki fenomen

Čak 97% mladih između 12 i 30 godina širom sveta igra video igre bar jedan sat ili više svakog dana (Lenhart *et al.* 2008). Prosečan igrač (gamer), tj. osoba koja uživa u igranju video igara, nedeljno provede oko 18 sati igrajući video igre (Williams *et al.* 2008). Profit kompanija koje proizvode video igre takođe svakodnevno raste. Suma broja sati koju igrači Lige legendi (League of Legends) provedu u igranju ove video igre iznosi oko 3.7 miliona sati u toku jednog dana, a vrednost kompanije koja stoji iza igre Farmvil (Farmville) se procenjuje na 20 milijardi dolara (Raice i Smith 2011). Zbog sve šire rasprostranjenosti i popularnosti, javlja se potreba za istraživanjem posledica igranja video igara na igrače različitog uzrasta. Veliki broj istraživanja je imao za cilj da ispita negativne efekte video igara nakon masovnih ubistava 1999. godine i 2012. godine u kojima su napadači bili adolescenti koji su često igrali agresivne video igre. Nakon napada 2012. godine, američki predsednik Barak Obama je izdvojio 10 miliona dolara za istraživanje negativnih efekata igranja agresivnih video igara (Molina 2013).

Psihološka istraživanja video igara: pozitivni i negativni uticaji

Negativne posledice igranja video igara koje se najčešće pominju i istražuju su povišen stepen agresivnog ponašanja (Anderson *et al.* 2010) i zavisnost od igranja video igara (Witt *et al.* 2011). Ukoliko je osoba često izložena agresiji u video igrama ili aktivno manifestuje agresivno ponašanje u video igrama, može doći do sniženja stepena empatije i rasta stepena ispoljavanja agresivnog ponašanja i agresivnih misli, kao i redukovanja učestalosti ispoljavanja društveno prihvatljivog ponašanja u stvarnom životu. Kada osoba igra video igre u kojima se javlja agresivno ponašanje, ona se nalazi u okruženju u kom je konstantno na oprezu od neprijatelja i gde je agresivno ophođenje prema drugim osobama poželjno i tada može doći do sličnog ponašanja u stvarnom životu. U tom slučaju se javlja očekivanje da će se i drugi ponašati nasilno, pozitivan stav prema nasilju i uverenje da je agresivno ponašanje pri rešavanju problema efektno i ispravno. Takođe, izlaganje scenama nasilja može da dovede do privikavanja na nasilje zato što se stiče utisak da takvi prizori, ukoliko se često posmatraju,

ne predstavljaju ništa neuobičajeno, negativno ili uznemirujuće (Carnagey *et al.* 2007).

Igranje video igara jeste uobičajen hobi za adolescente, ali u pojedinim slučajevima ono može prerasti u zavisnost. Istraživanja pokazuju da specifična motivacija za igranje video igara može imati glavnu ulogu u razvoju zavisnosti od igranja. Ukoliko se igre igraju radi uživanja, postoji visok rizik za razvijanje problema vezanih za igranje video igara, odnosno zavisnošću od igranja istih (Kuss i Griffiths 2012). Disfunkcionalne strategije prevazilaženja stresa su jedan od razloga za uživanje u video igre i beg od realnosti. Pored njih, lošija socijalizacija i niži nivo lične satisfakcije mogu prouzrokovati potrebu za uživanjem (Kuss i Griffiths 2012).

Zavisnost od igranja video igara se ogleda u nemogućnosti prestanka igranja, nadomešćivanju nedostatka uspeha u stvarnom životu sa postignutim rezultatima tokom igranja, odlaganjem obaveza zbog video igara i preferiranjem igranja video igara više od svih drugih svakodnevnih aktivnosti. U petom izdanju Dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne poremećaje (DSM V, American Psychiatric Association 2013), opisani su kriterijumi za prepoznavanje simptoma i uspostavljanje dijagnoze zavisnosti od video igara: 1) preokupacija igranjem igara, 2) povlačenje u sebe, 3) igranje igara duže vremena zarad osećaja uzbuđenosti, 4) želja za smanjenjem količine vremena provedenog igrajući igre, ali nemogućnost da se to vreme zaista ograniči, 5) odustajanje od drugih aktivnosti i gubljenje interesovanja za njih, 6) nastavak igranja uprkos problemima i negativnim posledicama kojih je osoba svesna, 7) poricanje i laganje porodice i prijatelja o količini vremena provedenom igrajući video igre, 8) bežanje od problema i potiskivanje emocija poput depresije, krivice, anksioznosti ili bespomoćnosti i 9) visok rizik od gubljenja posla i udaljavanje od prijatelja i porodice zbog prekomernog igranja video igara. Ukoliko se pet ili više opisanih kriterijuma ispolji kod jedne osobe u roku od godinu dana, smatra se da osoba pati od zavisnosti od igranja video igara.

Naime, istraživanja pokazuju da kada se osoba koja ispoljava karakteristike zavisnosti od igranja video igara uživi u igranje, u mozgu se aktiviraju određene neuralne zone. Istog smera i intenziteta jeste i aktivacija tih moždanih zona kod zavisnika od narkotika kada dođu u kontakt sa supstancama od kojih su zavisni. Igranje igara izaziva neurološku reakciju koja utiče na osećanja zadovoljstva i nagrade, a u ekstremnim situacijama se kao rezultat javlja zavisnost (Kuss i Griffiths 2012). Zavisnost od igranja video igara može proizvesti negativne efekte na lična postignuća poput poslovnog i akademskog uspeha (Horzum 2011). Srednjoškolci koji su u anketama naglasili da provode dosta vremena igrajući video igre su takođe naveli da imaju lošije ocene i da im je potrebno više vremena za učenje jer zanemaruju školske obaveze (Harris i Williams 1985). Zadavanjem upitnika studentima pokazano je da su odnosi između studenata koji frekventnije igraju igre i njihovih prijatelja i porodice lošiji od odnosa studenata koji ne igraju video igre (Padilla-Walker *et al.* 2010).

Treba pomenuti da je u dosadašnjim istraživanjima uticaja video igara pokazano da pored brojnih negativnih efekata, postoje i pozitivni efekti

igranja video igara. To je posebno važno jer se priroda i struktura video igara značajno promijenila poslednjih godina, postajući kompleksnija, raznovrsnija, realnija i socijalno prihvatljivija (Ferguson i Olson 2013). Video igre mogu biti od koristi za razvijanje motoričkih, vizuelnih i specijalnih sposobnosti (Boot *et al.* 2008). U jednom od istraživanja koja su se bavila tim pitanjem, upoređivanjem hirurga koji igraju video igre i onih koji ne igraju, registrovana je veća uspešnost operacija hirurga koji u slobodno vreme igraju video igre (Rosser *et al.* 2007). Zaključak koji autori izvode jeste da hirurzi koji igraju video igre imaju razvijeniju sposobnost opažanja više elemenata istovremeno i imaju kraće vreme reakcije. Video igre takođe opuštaju i pomažu pri suočavanju sa stresom (Grüsser *et al.* 2005). Naime, deca posmatraju prekomerno igranje video igara kao vid nagrade koja im olakšava suočavanje sa negativnim emocijama poput frustracije, straha i stresa. Takođe, video igre mogu poslužiti i za upoznavanje sa ljudima sličnih interesovanja, za zarađivanje za život, ukoliko se neko profesionalno bavi igranjem video igara, ali mogu poslužiti i kao pomagala pri učenju – ukoliko je sadržaj igre edukativan i služi za redukovanje dosade, deca će radije i lakše usvajati informacije (Bowman i Tamborini 2012).

Motivisanost za igranje video igara

Po Jiu (Yee 2006) motivacija za igranje video igara definiše se kao razlog zbog kojeg igramo video igre i postoje tri osnovna motiva za igranje video igara: postignuće, uživanje i interakcija.

Motiv postignuća se sastoji iz tri komponente: napredovanja, mehanika igre i nadmetanja.

- a) Napredovanje – težnja za sticanjem moći, brzim napredovanjem i nagomilavanjem titula u igrici;
- b) Mehanika igre – interesovanje za i analiziranje fundamentalnih pravila igre, čije poznavanje može podstaći pozitivan performans;
- c) Nadmetanje – težnja za takmičenjem sa drugim igračima;

Motiv uživanja ima četiri komponente: otkriće, igranje uloga, beg od realnosti i podešavanje.

- a) Otkriće – istraživanje i pronalaženje stvari unutar igrice za koje većina drugih igrača ne zna;
- b) Igranje uloga – uživanje u ulogu sopstvenog lika i kreiranje priče kroz interakciju sa drugim igračima;
- c) Beg od realnosti – korišćenje virtuelne sredine za beg od stvarnog sveta i problema u njemu;
- d) Podešavanje – kreiranje sopstvenog lika i menjanje njegovog fizičkog izgleda, kao i nekih sposobnosti.

Interakcija se sastoji od tri subkomponente i to su socijalizacija, timski rad i izgradnja odnosa.

- a) Socijalizacija – razgovor sa i pomaganje drugim igračima;
- b) Timski rad – težnja za pripadanjem određenoj grupi i saradnja pri dostizanju nekog cilja;

c) Izgradnja odnosa – želja za ostvarivanjem dugoročnih veza sa drugima.

Istraživanja o motivaciji za igranje video igara pokazuju da igranje video igara uglavnom može da zadovolji tri potrebe: potrebu za kontrolom, postignućem i pripadanjem grupi (Tamborini *et al.* 2010).

Vršnjačka afektivna vezanost

Prema teoriji afektivne vezanosti, čovek se rađa kao socijalno biće čija je primarna potreba ona za emocionalnom vezom sa odraslom osobom. Teorija afektivnog vezivanja se suprotstavlja psihoanalitičkoj teoriji, po kojoj ne postoji nikakva autentična motivacija za uspostavljanje odnosa, već da se ona uvek može svesti na nagonsku potrebu. Afektivno vezivanje predstavlja specifičnu emocionalnu vezu jedne osobe sa osobom koja je neuguje (Bowlby 1969, prema Mirić i Dimitrijević 2006: 37-47).

Teorija afektivne vezanosti može se koristiti i kao okvir za razumevanje razvoja vršnjačkih odnosa u adolescenciji i njihovog uticaja na uspostavljanje i održavanje interpersonalnih relacija u kasnijim fazama života. Iako se afektivna vezanost prvenstveno javlja prema staratelju, tokom života osoba može da formira vezanost i prema osobama van sopstvene porodice. Tradicionalna teorija afektivne vezanosti je bazirana na odnosu staratelj–dete, dok nove teorije posmatraju i vršnjake kao uticajne figure za razvijanje afektivne vezanosti i izvore socijalne i emotivne podrške (Laible 2007).

Vršnjačka afektivna vezanost predstavlja specifičnu i relativno trajnu emocionalnu vezu adolescenta sa vršnjacima (Armsden i Greenberg 1987). Značaj vršnjačke afektivne vezanosti postaje evidentan u adolescenciji kada mladi ljudi počinju da razvijaju jake emotivne veze sa vršnjacima, čiji je kvalitet podjednako bitan za mentalno zdravlje i prilagođavanje adolescenta, kao i kvalitet emotivnih veza unutar porodice (Armsden i Greenberg 1987). Wilkinson (2004) je istražio povezanost porodičnih i vršnjačkih odnosa sa samopouzdanjem i sa javljanjem depresije. Rezultati ukazuju na negativnu povezanost porodične afektivne vezanosti i vršnjačke afektivne vezanosti sa stepenom mentalnog zdravlja adolescenata, koji je istovremeno povezan sa stepenom samopouzdanja kod adolescenta. Takođe, vršnjačka afektivna vezanost je značajan prediktor doživljaja ranog odraslog doba, odnosno toga da li će mladi posmatrati period između 18 i 25 godina pozitivno ili negativno (Schnyders 2012). Afektivna vezanost i vršnjačka afektivna vezanost nisu direktno povezane sa socijalnim ponašanjem, već indirektno preko aspekata socijalne kompetencije. Lejbl (Laible 2007) je to proučavala tako što je adolescentima zadala upitnike porodične afektivne vezanosti, vršnjačke afektivne vezanosti, socijalnog ponašanja i emocionalne kompetencije. Pod socijalnim ponašanjem podrazumeva se ponašanje u opsegu od fizičkih do emocionalnih oblika ponašanja, kojima komuniciramo sa drugim ljudima. Emocionalna kompetencija je naša sposobnost da reagujemo emotivno, ali strateški, primenjujući naša opažanja i znanja o tuđim emocijama i pokušavajući da ih

prilagodimo našem cilju (Saarni 1999). Nalazi sugeriraju da sigurnije dimenzije afektivne i vršnjačke vezanosti podstiču više nivoe empatije, emocionalne svesti i registrovanja pozitivnih emocija, a niže nivoe manipulativnog ponašanja i registrovanja negativnih emocija.

Vršnjačka afektivna vezanost utiče na razvijanje interpersonalnih odnosa u adolescenciji i ako potreba za socijalizacijom u tom periodu nije ispunjena, adolescent se povlači u sebe (La Greca i Harrison 2005). Kako se sve više mladih okreće igranju video igara radi uživanja i upoznavanja novih ljudi (Dauriat *et al.* 2011), očekuje se korelacija vršnjačke vezanosti i motivacije za igranje video igara. Ove informacije bi bile značajne za razumevanje interpersonalnih odnosa osoba koje igraju video igre i pomoć psiholozima pri rešavanju problema sa interpersonalnim odnosima koje osoba pokušava da potisne igrajući video igre.

Armsden i Grinberg (1987) su ponudili operacionalizaciju vršnjačke afektivne vezanosti kroz tri dimenzije:

- Poverenje – vera adolescenta u to da vršnjaci razumeju i poštuju njegove potrebe i želje.
- Komunikaciju – stepen uključenosti u verbalnu komunikaciju sa vršnjacima i procena njenog kvaliteta.
- Otudenost – osećanja adolescenta poput izolacije, besa i otuđenosti u interpersonalnim odnosima sa vršnjacima.

Kako vršnjačka afektivna vezanost i njene karakteristike imaju značajan uticaj na komunikaciju adolescenta sa drugim ljudima i dalji razvitak interpersonalnih odnosa, a video igre mogu da posluže za beg od realnosti kada je osoba nezadovoljna svojim okruženjem i interakcijom sa osobama iz njenog okruženja, pretpostavljamo da će postojati povezanost vršnjačke afektivne vezanosti i motivacije za igranje video igara.

Cilj ovog istraživanja bio je ispitati povezanost vršnjačke afektivne vezanosti i motivacije za igranje video igara.

Metod

Hipoteza. Postojeće povezanost vršnjačke vezanosti i motivacije za igranje video igara.

H1: Osobe koje ispoljavaju niže poverenje biće sklonije da igraju video igre radi interakcije sa drugim igračima i postignuća, a manje zbog uživanja.

H2: Osobe koje pokazuju nižu komunikaciju biće sklonije igranju video igara radi interakcije ili uživanja, a manje zbog postignuća.

H3: Osobe koje ispoljavaju viši nivo otuđenosti će igrati video igre zarad uživanja, a manje zarad komunikacije i postignuća.

Varijable. Prediktorske numeričke varijable su: skorovi na dimenzijama upitnika vršnjačke vezanosti, pol, učestalost igranja video igara. Kriterijumske numeričke varijable su skorovi na dimenzijama motivacije za igranje video igara.

Uzorak. Uzorak je bio prikladan i činilo ga je 126 osoba, 72 muškarca i 54 žene, uzrasta od 16-20 godina koji prijavljuju da igraju video igre dva ili više puta nedeljno.

Instrumenti. Upitnikom za vršnjačku afektivnu vezanost (VAV) (The Inventory of Parent and Peer Attachment) (Armsden i Greenberg 1987) smo određivali karakteristike vršnjačke vezanosti. Upitnik sadrži 25 stavki i ispitanici su procene davali na petostepenoj skali Likertovog tipa (1 – nikad/skoro nikad, 5 – uvek/skoro uvek). Ovim upitnikom se mere tri dimenzije: komunikacija, alijenacija/otuđenost i poverenje. Pouzdanost upitnika iznosi $\alpha = 0.92$.

Upitnik o motivisanosti igrača za igranje video igara (Motivations for Play in Online Games; Yee 2006) meri tri dimenzije: uživljenost, postignuće i interakciju i sadrži ukupno 39 stavki. Ispitanici procenjuju koliko se slažu sa navedenim tvrdnjama na skali Likertovog tipa gde se podeoci kreću od 1 – uopšte ne, do 5 – izuzetno se slažem. Pouzdanost sve tri dimenzije je približno 0.7.

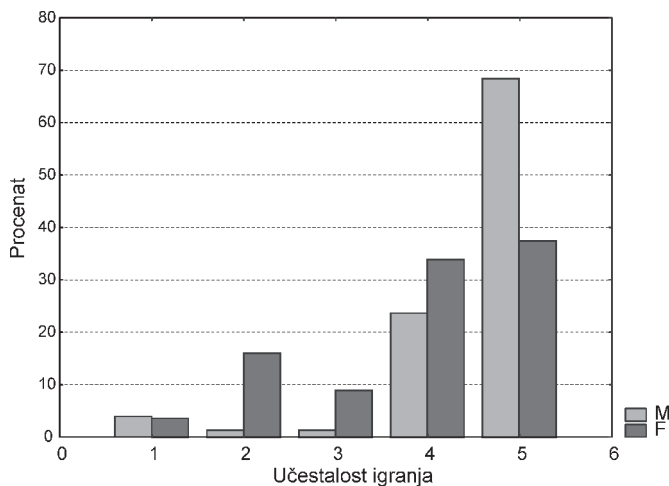
Takođe su prikupljeni podaci o polu i uzrastu ispitanika, preferiranom žanru video igara i učestalosti igranja video igara (gotovo nikada, jednom mesečno ili ređe, dva ili tri puta mesečno, dva ili tri puta nedeljno, jednom dnevno).

Procedura. Istraživanje je sprovedeno online korišćenjem softvera za distribuciju upitnika Qualtrics. Upitnici su plasirani putem socijalnih mreža. Ispitanici su na početku popunjavali upitnik vršnjačke afektivne vezanosti, zatim upitnik o motivisanosti za igranje video igara i na kraju su odgovorili na demografska pitanja, koliko često igraju video igre i koja im je omiljena video igra.

Rezultati

T-testom za nezavisne uzorke je provereno da li se muškarci i žene međusobno razlikuju na dimenzijama vršnjačke vezanosti, njihove motivacije da igraju video igre i učestalosti samog igranja video igara. Nije dobijena statistički značajna razlika između muškaraca i žena kada su u pitanju motivi za igranje video igara ili dimenzije vršnjačke afektivne vezanosti, ali se javljaju značajne polne razlike kada je u pitanju frekventnost igranja, odnosno muškarci igraju češće nego žene ($t(124) = 6.21, p < 0.01$). Prikaz razlika po polu u učestalosti igranja video igara mogu se videti na slici 1.

U cilju ispitivanja dimenzija vršnjačke afektivne vezanosti, pola i učestalosti igranja video igara kao prediktora motivacije za igranje video igara, primenjena je multipla linearna regresija. Regresiona funkcija statistički značajno predviđa uživljavanje kao motiv za igranje video igara ($R^2 = 0.10$; $F(4, 121) = 3.66, p < 0.01$). Tri varijable ostvaruju statistički značajan doprinos objašnjenju ovog kriterijuma – dve dimenzije vršnjačke afektivne vezanosti: 1) komunikacija ($\beta = 0.32, p < 0.05$) i 2) alijenacija/otuđenje ($\beta = 0.24, p < 0.05$), kao i učestalost igranja video igara ($\beta = 0.17, p < 0.05$).



Slika 1. Razlike u učestalosti igranja video igara po polu (M – muški, F – ženski): 1 – gotovo nikada, 2 – jednom mesečno ili ređe, 3 – dva ili tri puta mesečno, 4 – dva ili tri puta nedeljno, 5 – (bar) jednom dnevno.

Figure 1. Differences between males and females in frequency of playing video games (M – male, F – female): 1 – almost never, 2 – once a month or less, 3 – two to three times a month, 4 – two or three times a week, 5 – a few times a day.

Takođe, korišćena regresiona funkcija statistički značajno predviđa interakciju kao motivaciju za igranje video igara ($R^2 = 0.14$; $F(4, 121) = 5.25$, $p < 0.01$). Dve varijable u skupu prediktora daju statistički značajan doprinos objašnjenju interakcije kao kriterijuma – otuđenost/alijenacija ($\beta = 0.18$, $p < 0.05$) i učestalost igranja video igara $\beta = 0.30$, $p < 0.01$).

Diskusija

Nisu dobijene značajne polne razlike kada su u pitanju motivacija za igranje video igara i vršnjačka afektivna vezanost, ali su značajne polne razlike u frekventnosti igranja video igara, odnosno pokazano je da muškarci igraju češće nego žene.

Pretpostavljeno je da će osobe koje su otuđenije od vršnjaka igrati video igre više radi uživanja nego zbog interakcije i postignuća. Pokazalo se da je alijenacija, tj. otuđenost, prediktor igranja video igara radi uživanja, ali i radi interakcije. Osobe koje su otuđenije od vršnjaka verovatno češće traže beg od stvarnosti i zbog toga se okreću svetu video igara. Istovremeno, igrajući video igre one traže nekoga ko će ih razumeti jer su u svetu igara okruženi osobama sličnih interesovanja.

Pored alijenacije, prediktor igranja video igara zarad uživanja jeste i komunikacija. Osobe koje igraju radi uživanja imaju bolju komunikaciju sa vršnjacima, ali i viši nivo otuđenosti. Iako su komunikacija i otuđenost naizgled dve međusobno isključive dimenzije, ovo nam pokazuje da su to zapravo dve odvojene dimenzije koje ne zavise jedna od druge. Komunikacija se odnosi na površnije odnose sa prijateljima i poznanicima i kratke, svakodnevne konverzacije, dok se otuđenost više odnosi na razgovore o osećanjima i unutrašnjem stanju u kojem se osoba nalazi.

Nije dobijena povezanost poverenja ni sa jednim motivom za igranje video igara, što nam ukazuje na to da se na osnovu poverenja adolescenta u vršnjake merenog na ovaj način ne može predvideti motivacija za igranje video igara.

Zaključak

Nisu registrovane polne razlike kada su u pitanju motivacija za igranje video igara i vršnjačka afektivna vezanost, ali postoje polne razlike kada je u pitanju učestalost igranja video igara. Povezanost određenih dimenzija vršnjačke afektivne vezanosti i motivacije za igranje video igara je registrovana. Otudenost od vršnjaka ili alijenacija je prediktor igranja video igara radi uživanja, ali i radi interakcije. Pored alijenacije, prediktor igranja video igara radi uživanja jesu i komunikacija sa vršnjacima i učestalost igranja. Jedan od prediktora igranja video igara radi interakcije jeste i učestalost igranja. Poverenje nije prediktor motivacije za igranje video igara. Ovo potencijalno može biti relevantan podatak za preventivne programe koji se bave preveniranjem zavisnosti od igranja video igara, jer kod osoba koje češće igraju video igre, kao i kod osoba koje igraju video igre radi uživanja, postoji viši rizik od javljanja problematičnog igranja video igara odnosno razvijanja zavisnosti od igranja video igara.

Literatura

- American Psychiatric Association 2013. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington VA: American Psychiatric Association
- Anderson C., Shibuya A., Ihori N., Swing E., Bushman B., Sakamoto A., ... Saleem M. 2010. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, **136** (2): 151.
- Armsden G. C., Greenberg M. T. 1987. The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of youth and adolescence*, **16** (5): 427.
- Mirić J., Dimitrijević A. (Ur.) 2006. *Afektivno vezivanje*. Beograd: Centar za primenjenu psihologiju
- Boot W., Kramer A., Simons D., Fabiani M., Gratton G. 2008. The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta psychologica*, **129** (3): 387.
- Bowman N. D., Tamborini R. 2012. Task demand and mood repair: The intervention potential of computer games. *New media & society*, **14**: 1339.
- Carnagey N. L., Anderson C. A., Bushman B. J. 2007. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, **43** (3): 489.
- Dauriat F. Z., Zermatten A., Billieux J., Thorens G., Bondolfi G., Zullino D., Khazaal Y. 2011. Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European addiction research*, **17** (4): 185.

- Ferguson C., Olson C. 2013. Video game violence use among “vulnerable” populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms. *Journal of youth and adolescence*, **43** (1): 127.
- Grüsser S., Thalemann R., Albrecht U., Thalemann C. 2005. Excessive computer usage in adolescents – results of a psychometric evaluation. *Wiener klinische Wochenschrift*, **117**: 188.
- Harris M. B., Williams R. 1985. Video games and school performance. *Education*, **105** (3): 306.
- Horzum M. B. 2011. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi [Examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables]. *Eğitim ve Bilim* [Education and Science], **36**: 56.
- Kuss D. J., Griffiths M. D. 2012. Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research. *Journal of Behavioural addiction*, **1**: 3.
- La Greca A. M., Harrison H. M. 2005. Adolescent peer relations, friendships, and romantic relationships: Do they predict social anxiety and depression?. *Journal of clinical child and adolescent psychology*, **34** (1): 49.
- Laible D. 2007. Attachment with parents and peers in late adolescence: Links with emotional competence and social behavior. *Personality and individual differences*, **43**: 1185.
- Lenhart A., Kahne J., Middaugh E., Macgill A. R., Evans C., Vitak J. 2008. Teens, Video Games, and Civics: Teens’ Gaming Experiences Are Diverse and Include Significant Social Interaction and Civic Engagement. *Pew internet & American life project*, 10.
- Molina B. 2013, January 16. Obama seeks research into violent video games. USA Today. Retrieved from <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2013/01/16/obama-gun-violence-video-games/1839879/>
- Padilla-Walker L. M., Nelson L. J., Carroll J. S., Jensen A. C. 2010. More than a just a game: video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of youth and adolescence*, **39** (2): 103.
- Raice S., Smith R. 2011. Zynga Filing Shows Slowing Growth. *Wall Street Journal*, Sep. 21.
2011. <http://online.wsj.com/article/SB10001424053111903703604576585570928213398.html>
- Rosser J. C., Lynch P. J., Cuddihy L., Gentile D. A., Klonsky J., Merrell R. 2007. The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of surgery*, **142** (2): 181.
- Saarni C. 1999. *The development of emotional competence*. New York: Guilford

- Schnyers C. M. 2012. Parental and peer attachment as predictors of the perceived experience of emerging adulthood among undergraduates between the ages of 18-20: A Multiple regression study. Doctoral dissertation, Kent State University
- Tamborini R., Bowman N. D., Eden A., Grizzard M., Organ A. 2010. Defining media enjoyment as the satisfaction of intrinsic needs. *Journal of communication*, **60** (4): 758.
- Wakoopa 2012. What did we do online this year? State of the web and mobile 2012. Retrieved from <http://wakoopa.com/state-of-the-web-2012>
- Wilkinson R. B. 2004. The role of parental and peer attachment in the psychological health and self-esteem of adolescents. *Journal of youth and adolescence*, **33** (6): 479.
- Williams D., Yee N., Caplan S. E. 2008. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of computer-mediated communication*, **13** (4): 993.
- Witt E. A., Massman A. J., Jackson L. A. 2011. Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the big five personality factors. *Computers in human behavior*, **27**: 763.
- Yee N. 2006. Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, **9** (6): 772.

Anastasija Marić

Peer Attachment and Motivation for Playing Video Games

Peer attachment is a specific and lasting emotional connection between adolescents and their peers. It is operationalized through three dimensions: trust, communication and alienation. Video games are sometimes used as an escape from reality and the social environment when they are evaluated as dissatisfactory. The three main motives for playing video games are: achievement, immersion, and interaction. The aim of this study was to examine whether there is a correlation between peer attachment and motivation for playing video games. Participants in the study (N = 126, 57% men) were 16-20 years old. The following instruments were used: the inventory of peer attachment and the motivations for play in online games scale. Also, data about the frequency of playing video games were collected.

Multiple regression analysis showed that immersion was positively correlated with communication, alienation, and frequency of playing video games. Alienation and frequency of playing video games were statistically

significant predictors of interaction as the motivation for video game play. The results suggest that adolescents alienated from their peers more often seek escape from reality and someone who will understand them. People who play video games in order to be immersed have better communication with their peers, but also a higher level of alienation. The results also indicate that men play video games more frequently than women.

