

Vilniaus universitetas
Filosofijos fakultetas
Psichologijos Institutas

Tomas Tverijonas

Edukacinės ir vaiko psichologijos studijų programa
Magistrinis darbas

Paauglių išitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai

Darbo vadovė: dr. prof. Laimutė Bulotaitė

Vilnius, 2024

TURINYS

SANTRAUKA.....	3
SUMMARY.....	4
SVARBIAUSIOS SĄVOKOS.....	5
PRATARMĖ.....	6
1. ĮVADAS.....	7
1.1. Vaizdo žaidimai.....	7
1.1.1 Vaizdo žaidimų žanrai.....	7
1.1.2. Žaidimų įrenginių skirtumų sąsajos su vaizdo žaidimų priklausomybe.....	9
1.1.3. Vaizdo žaidimų sutrikimas.....	11
1.2. Įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai.....	13
1.2.1. Paauglių motyvai žaisti vaizdo žaidimus.....	13
1.2.2. Vaizdo žaidimų motyvų ir žanrų sąsajos.....	15
1.2.3. Paauglių vaizdo žaidimų motyvų sąsajos su probleminiu įsitraukimu	16
1.3. Pagrindiniai psichologiniai poreikiai	17
1.3.1. Paauglių psichologiniai poreikiai ir frustracijos	17
1.3.2. Paauglių poreikių tenkinimas vaizdo žaidimais	19
1.3.3. Poreikių frustracijos sąsajos su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus.....	20
1.4. Tyrimo tikslas, klausimai / hipotezės.....	21
2. TYRIMO METODOLOGIJA IR INSTRUMENTŲ APRAŠYMAS.....	22
2.1. Tyrimo dalyviai.....	22
2.2. Tyrimo instrumentai	22
2.3. Tyrimo eiga	26
2.4. Duomenų analizė.....	27
3. REZULTATAI	27
3.1. Paauglių praleisto laiko žaidžiant, probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus, dažniausiai naudojamų žaidimų prietaisų ir žaidimo motyvų skirtumai pagal lytį ir amžių.....	27
3.2. Paauglių naudojamų žaidimų prietaisų ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus sąsajos.....	30
3.3. Paauglių žaidžiamų vaizdo žaidimų žanrų ir žaidimo motyvų sąsajos.....	31
3.4. Paauglių motyvų žaisti vaizdo žaidimus ir probleminio įsitraukimo sąsajos.....	32
3.5. Paauglių poreikių patenkinimo/frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus sąsajos.....	33
3.6. Paauglių žaidimo motyvų medijuojantis ryšys tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.....	35
4. REZULTATŲ APTARIMAS	37
IŠVADOS	41
LITERATŪRA.....	43
PRIEDAI.	53

SANTRAUKA

Tomas Tverijonas. **Paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai.** Edukacinės ir vaiko psichologijos studijų programos Magistrinis darbas. Darbo vadovė dr. prof. Laimutė Bulotaitė. Vilniaus Universitetas, Filosofijos fakultetas. Vilnius, 2024.

Vieni tyrimai rodo, kad probleminį paauglių įsitraukimą į vaizdo žaidimus lemia jų poreikių patenkinimo ir frustracijos lygiai, kiti tyrimai rodo, kad žaidimo motyvai (priežastys, kodėl žaidžiama). Ir visai neseniai buvo pradėta domėtis, kaip motyvai paaiškina, kad poreikių frustracija nuspėja probleminį įsitraukimą. Buvo rasti statistiškai reikšmingi rezultatai, kurie leido daryti prielaidą, kad poreikių frustracija nuspėja tuos motyvus, kurie nuspėja probleminį įsitraukimą. Kadangi vis dar nėra daug tyrimų (ypač su paaugliais) apie šį reikšmingą mediacinį ryšį, svarbu tęsti tyrimus nagrinėjančius paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvus. Toks ir yra šio darbo tikslas - Atskleisti paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvų ypatumus. Tyrime dalyvavo 190 paaugliai (nuo 14 iki 18 metų). Tyrime naudoti instrumentai - Įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvų klausimynas (*The motives for online gaming questionnaire – MOGQ*, Demetrovics et al., 2011); Bazinių psichologinių poreikių patenkinimo ir frustracijos skalė (*The Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale - BPNSFS*, Van der Kaap-Deeder, 2020), Vaizdo žaidimų priklausomybės skalė (*Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form - IGDS9-SF*, Pontes & Griffiths, 2015).

Tyrimo rezultatai parodė, kad paaugliai vaikinai ilgiau ir problematiškiau įsitraukia į vaizdo žaidimus. Paaugliai, kurie dažniau žaidžia vaizdo žaidimus naudodamiesi kompiuterius, turi didesnę riziką vaizdo žaidimų priklausomybei. Vaikinų motyvai žaisti vaizdo žaidimus yra stipriau išreikšti negu merginų. Skirtingi vaizdo žaidimai žanrai yra susiję su skirtingais motyvais. Kuo labiau paauglių poreikiai yra frustruojami tuo labiau jie žaidžia vaizdo žaidimus kad pabėgtų nuo realybės. O tai lemia jų probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus.

Raktiniai žodžiai: Vaizdo žaidimai, poreikių patenkinimas ir frustracijos, vaizdo žaidimų motyvai, probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus, interneto žaidimų sutrikimas (IGD), paaugliai

SUMMARY

Tomas Tverijonas. **Motives for adolescents' engagement in video games**. MA final thesis in the educational and child psychology studies. Supervisor dr. prof. Laimutė Bulotaitė. Vilnius University, Faculty of Philosophy. Vilnius, 2024.

Some studies show that the problematic involvement of adolescents in video games is determined by the levels of basic psychology need satisfaction and frustration, while other studies show that the motives of the game are main predictor (the reasons why they play). And more recently, one study began to analyze how motives can explain that the frustration of needs predicts problematic engagement in gaming. Statistically significant results were found that led to the assumption that the frustration of needs predicts those motives that predict problematic engagement. Since there are still not so many studies (especially with adolescents) on this significant median relationship, it is important to continue research into the motives behind adolescent involvement in video games.

The aim of this study was to reveal the peculiarities of motives for adolescents' involvement in video games. This study involved 190 adolescents (aged 14 to 18 years). Methods used in this study was Demetrovics et al. (MOGQ, 2011) *The motives for online gaming questionnaire*. Van der Kaap-Deeder (BPNSFS, 2020) *The Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale*. Pontes & Griffiths (IGDS9-SF, 2015) *Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form*.

The results of the study showed that male adolescents get involved in video games longer and more problematically. Adolescents who are more likely to play video games using computers have a higher risk of video game addiction. The motives of male adolescents to play video games are more strongly expressed than those of girls. Different genres of video games are associated with different motives. The more the needs of adolescents are frustrated, the more they play video games to escape from reality. And this leads to their problematic engagement in video games.

Keywords: Video games, satisfaction of needs and frustrations, video game motives, problematic involvement in video games, internet game disorder (IGD), adolescents

. SVARBIAUSIOS SAŲVOKOS

Paaugliai (angl. adolescence) – pereinamasis laikotarpis kai iš vaikystės pereinama į suaugusiojo gyvenimą, dažniausiai paaugliams būdingas rizikingas ir neatsakingas elgesys (Žukauskienė, 2012).

Pagrindiniai psichologiniai poreikiai – tai yra Autonomijos, Kompetencijos ir Susietumo poreikiai kurių patenkinimas teigiamai veikia asmens psichologinę sveikata ir gerovę, o frustruojamas poreikis gali sukelti neigiamų padarinių asmens psichologinei sveikatai ir raidai (Vansteenkiste et al, 2020)

Motyvai – veiklos stimulai, susiję su žmogaus poreikių tenkinimu (žmogaus aktyvumą skatinantys ir jo veiklos kryptį lemiantys vidaus veiksniai) (Visuotinė lietuvių enciklopedija)

Vaizdo žaidimų sutrikimas (IGD – Internet gaming disorder) - būdingas nuolatinio arba pasikartojančio įsitraukimo į vaizdo žaidimus elgesys („skaitmeniniai žaidimai“ arba „vaizdo žaidimai“) pasireiškiantis: 1. pablogėjusia žaidimų kontrole; 2. žaidimams teikiamo prioriteto didinimas tiek, kad jie būtų svarbesni už kitus gyvenimo interesus ir kasdienę veiklą; ir 3. žaidimų tęsimas nepaisant neigiamų pasekmių (ICD-11, 2019).

PRATARMĖ

Kas per daug tas nesveika... Šis posakis tikriausiai tinka daugeliui atvejų, įskaitant ir vaizdo žaidimus. Vis dažniau galime pastebėti kad paaugliai daugiau laiko praleidžia telefonuose (ar kituose išmaniuose renginiuose) žaisdami vaizdo žaidimus. Tai galime pastebėti viešose vietose, autobusuose ar net pamokų metu mokyklose. Aišku, jau yra daug tyrimų, kurie nagrinėjo vaizdo žaidimų pasekmes ir naudą (Dale & Green, 2017). Tačiau, kai DSM-5-TR ir ICD-11 įvedė tarptautinius vaizdo žaidimų priklausomybės kriterijus, mokslininkai pagaliau gavo papildomų resursų tyrinėti šio probleminio įsitraukimo priežastis (Kim, Nam & Keum, 2022).

Ankščiau buvo daryta prielaida, kad paaugliai, kurie žaidžia trumpai ir vaizdo žaidimus sugeba suderinti su kasdiene veikla nedemonstruoja jokių priklausomybės nuo vaizdo žaidimų simptomų (ir neįaučia pasekmių). Tačiau dabartiniai tyrimai rodo ir kitų faktorių poveikį šiam sutrikimui. Vieni tyrimai atrado, kad asmenybės ypatumai yra susiję su vaizdo žaidimų įsitraukimu, kiti, kad skirtingi vaizdo žanrai turėjo skirtingą poveikį paauglių žaidimo priklausomybei (Kim, Nam & Keum, 2022). Dar kitas reikšmingai susijęs kintamasis buvo paauglių poreikių patenkinimas. Kitais žodžiais tariant, mokslininkai ištyrė, kad paauglių probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus įverčiai didėja, jeigu vaizdo žaidimai yra vienintelė priemonė paauglių poreikiams tenkinti. Tai reiškia, kad jeigu paaugliams realybėje yra aktyviai trukdoma patenkinti poreikius ir vienintelė vieta, kur paaugliai gali tuos poreikius patenkinti yra vaizdo žaidimai, tokios sąlygos yra susijusios su didesne paauglių vaizdo žaidimų priklausomybe (Razum & Huic, 2023).

Tirti paauglių priklausomybės vaizdo žaidimams priežastis yra ypatingai svarbu pagalbos ir intervencijų planų kūrimui. Taip pat tokie tyrimai dažnai mums duoda informacijos, kuri padeda lengviau identifikuoti problemiška įsitraukusius paauglius ar priklausomybės rizikos faktorius. Tokie rezultatai dažnai būna įdomūs tėvams, mokytojams, psichologams ir kitiems asmenims, kuriems rūpi paauglių sveikata ir raida (Hellström, 2015).

ĮVADAS

1.1. Vaizdo žaidimai

1.1.1 Vaizdo žaidimų žanrai

Vaizdo žaidimų istorija prasidėjo 1958 metais, kai fizikas William Higinbotham sukūrė paprastą vaizdo žaidimą, kuris buvo panašus į tenisą. Tačiau šis žaidimas dar buvo labai primityvus ir iš pirmo žvilgsnio niekuo nepriminė realybėje žaidžiamo teniso, nes buvo sudarytas iš vienos spalvos pikselių. Geriau išsižiūrėjus buvo galima pastebėti, kad teniso žaidėjai buvo iš kelių kvadratelių sudarytos tiesės, o atmušinėjamas kamuoliukas buvo tiesiog vienas pikselis, kuris judėdavo tarp žaidėjų. Pasaulinėje rinkoje šis vaizdo žaidimas pasirodė „PONG“ pavadinimu, kuris buvo išleistas „ATARI“ kompanijos 1970 metais. Vėliau atsirado naujų, tobulesnių ir kitokios tematikos vaizdo žaidimų. Iš nespaltos ir dvimatės erdvės žaidimai išsivystė į spalvingą, realybę primenančią grafiką. Taip pat vaizdo žaidimai laikui bėgant tobulėjo ne tik grafikoje, bet ir išstobulino savo pasakojamas istorijas, kurios laikui bėgant tapo vis labiau įtraukiančios (Wang, 2019).

Vaizdo žaidimai tik visai neseniai pradėjo dominuoti pasaulio rinkoje, kaip viena iš pagrindinių paauglių laisvalaikio praleidimo būdų. 2022 metais visame pasaulyje buvo apie 3,03 milijardo vaizdo žaidimų žaidėjų (Clement, 2022a), o iki 2027 m. prognozuojama, kad vaizdo žaidimų rinkos pajamos visame pasaulyje pasieks 298 milijardo JAV dolerių (Clement, 2022b). Vaizdo žaidimai, anot Pasqualotto ir kitų (2022), šiais laikais tapo įtraukianti ir užburianti patirtis, kas buvo viena iš pagrindinių priežasčių, kodėl vaizdo žaidimai patogiai įsitvirtino tarp daug senesnių laisvalaikio praleidimo formų, tokių kaip filmai ar televizija.

Viena iš problemų su kuria dažnai susiduria šių laikų mokslininkai tyrinėdami vaizdo žaidimus ir jų poveikį paaugliams – sunku įvertinti jų poveikį, kai vaizdo žaidimų yra tiek daug ir jie visi tokie skirtingi. Todėl pagal žaidimų temas ir veikimo mechanizmus, jie dažnai skirstomi į skirtingus žanrus (Kuo ir kt., 2017). Anot Arsenault (2009), kiekvieno žanro poveikis yra skirtingas, nes kiekvieno žaidimo žanras turi savitą veikimo mechanizmą, kas gali rodyti, kad skirtingi žaidimai veikia žmones skirtingai. Todėl tyrimuose yra būtina tirti ne tiesiog vaizdo žaidimų poveikį kaip vieną konstrukta, o atskirų žanrų ar tiesiog vieno žaidimo

poveikį. Pavyzdžiui, Von der Heiden ir kt. (2019) atliko tyrimą, kuriame tyrė skirtingų žanrų žaidimų poveikį. Jis tyrinėjo Veiksmo, Vaidmenų (RPG) ir Strategijos žanrų žaidimų poveikių skirtumus. Tuo tarpu Johnson ir kiti (2015) nagrinėjo net septynis žanrus, kurie apėmė Veiksmo-Nuotykių, Veiksmo-Vaidmenų, Internetinių-Vaidmenų, Internetinių-Strateginių, Vaidmenų, Šaudyklių ir Internetinių-Muštynių žanrus. Taip pat verta paminėti, kad padidėjęs vaizdo žaidimų kompleksiskumas ir dinamiškumas reiškia, kad atskirti, kaip pavyzdžiui – ar žaidimas yra Vaidmenų žanro ar Šaudyklių žanro gali būti sunku, nes jis gali apimti abi žaidimo stiliškas (Kuo ir kt., 2017). Todėl nors žanrai dažnai naudojami kaip taksonomijos skirtumų išreiškimo priemonė, svarbu pažymėti, kad kiekvienas vaizdo žaidimas yra savitas ir gali apimti keletą tematikų vienu metu (Arsenault, 2009).

- Vaizdo žaidimų žanrų yra tikrai daug, jie vis kinta, atsiranda naujų, senieji išnyksta (ir vėl atgimsta).. Tyrimuose autoriai dažniausiai išskiria šiuos žanrus (Yee, 2006):
- Strateginius, kur žaidėjai turi išmokti naudoti sudėtingas strategijas, kad laimėtų prieš kitus, ar net patį žaidimą,
- Galvosūkių žaidimai, priešingai nuo strateginių žaidimų, reikalauja, kad žaidėjas tiesiog atliktų paprastas užduotis, kad galėtų pereiti į aukštesnį vaizdo žaidimo lygį (antro šaltinio autoriai).
- Vaidmenų, kuriame kiekvienas žaidėjas sukuria savo virtualią asmenybę ir išvaizda („Avatarą“), ir dažniais atvejais gali sąveikauti su kitais žaidėjais kad pasiektų žaidimo nustatytą tikslą (Yee, 2006).
- Šaudyklių žanro žaidimuose, žaidėjai turi galimybę naudoti virtualų šaunamąjį ginklą, kuriuo naudodamiesi turi įveikti kitus žaidėjus (ar žaidimo sukurtą priešus) (Jeong & Ryu, 2017).
- Sporto žanro vaizdo žaidimai dažniausiai imituojama realaus gyvenimo sporto šaką (arba kelias).
- Lenktynių – kur transporto priemonėmis žaidėjai varžosi tarpusavyje.
- Muštynės – kur žaidėjai virtualioje erdvėje bando vienas kitą nugalėti kovojant.

Šie trys pasuktinai žanrai (Muštynių, Lenktynių ir Sporto) dažniausiai iš žaidėjų nereikalauja sudėtingų strategijų, tačiau šiuose žaidimuose svarbu išlaikyti dėmesį ir reikalinga gera žaidėjo akių-rankos koordinaciją (Yoo, 2003).

Yra tikrai ne vienas tyrimas nurodantis, kad įsitraukimo į vaizdo žaidimus lygis priklauso nuo pačio vaizdo žaidimo žanro (Elliott ir kiti., 2012). Tyrimuose galime pastebėti, kad Online Vaidmenų ir Šaudyklių žanrai dažniausiai turi stipresnius ryšius su vaizdo žaidimų priklausomybę (Lemmens & Hendriks, 2016). Tačiau verta ir toliau nagrinėti šią temą, nes žaidimų įvairovė didėja, atsiranda nauji ir tarpusavyje bejungiantys žanrai (Braun ir kiti, 2016). Be to, trūksta tyrimų, tiriančių ryšius tarp paauglių žaidžiamų žaidimų žanrų ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus (Rehbein ir kiti, 2021).

1.1.2. Įrenginių, kuriais žaidžiami vaizdo žaidimai, sąsajos su įsitraukimu į juos

Dėl naujausios technologijų pažangos vaizdo žaidimai tapo ypač prieinami tokiuose įrenginiuose kaip planšetiniai kompiuteriai, išmanieji telefonai, nešiojami kompiuteriai, išmanieji televizoriai, virtualios realybės akiniai ar žaidimų konsolėse (Wang, 2019). Prie vaizdo žaidimų populiarumo taip pat prisideda, kad kai kurie iš šių renginių yra nešiojami, tai reiškia, kad gali žaisti bet kur ir bet kada. Todėl, vaizdo žaidimai telefone, nešiojamuose kompiuteriuose ar žaidimų konsolėse vis labiau ir labiau tampa patrauklesnės paaugliams (Castro-Calvo, 2021).

Mobilieji telefonai, kuriuos šiais laikais turi beveik kiekvienas turi savo privalumų ir trūkumų, galvojant apie juos kaip vaizdo žaidimų platformą. Visų pirma, privalumas yra tai, kad telefonai telpa kišenėje, juos lengva transportuoti ir turėti visur ir visada. Antra - telefonai yra pakraunami ir dažniausiai baterija laiko apie dieną, todėl nereikia nuolatinio energijos šaltinio. Ir trečia, telefoniniai žaidimai dažniausiai yra nemokami ir yra labai platus pasirinkimas. Tačiau, dažnai telefono žaidimai yra prastos grafikos ar prasto siužeto, dėl telefono nepajėgumų. Taip pat, kadangi žaidimai dažnai būna nemokami, kūrėjai neturi galimybių sukurti kokybiškų žaidimų, jie užstringa, turi virusų ar net paslėptų mokėjimo funkcijų („in app purchase“), bei reklamų (Geraldus, 2015).

Vaizdo žaidimai tikriausiai yra labiausiai asocijuojami su kompiuteriais. Paaugliai renkasi žaisti vaizdo žaidimus naudojant juos, dėl to, kad yra didelis žaidimų pasirinkimas, o kompiuterių stiprūs procesoriai sugeba suteikti geriausią žaidimų grafiką. Kompiuteriniai žaidimai retai kada užstringa ar yra prastos kokybės. Taip pat vis atsirandant naujiems žaidimams, kurie reikalauja galingesnių platformos pajėgumų, kompiuterio nereikia keisti į naujesnį, nes jie yra lengvai tobulinami naujomis galingesnėmis detalėmis. Tačiau visa tai atsiremia į tai, kad kompiuteriniai žaidimai ir detalės yra ganėtinai brangios. Taip pat kompiuteriai suvartoja daug daugiau elektros, kas vėl atsiremia į kainą (Geraldus., 2015).

Vaizdo žaidimų konsolės, tokios kaip „NINTENDO“ ar „ATARI“ buvo pirmosios, dar prieš kompiuterinius žaidimus, kurios suteikė paaugliams galimybę patirti virtualią realybę. Aišku, šiais laikais jų didžiausias konkurentas yra kompiuteriniai žaidimai, kurie savo grafika pasivijo ar net lenkia konsoles. Tačiau naujai išleistos konsolės, tokios kaip „PLAYSTATION“, „XBOX“ ar „NINTENDO SWITCH“ turi daug patrauklių savybių. Pavyzdžiui, jų valdymo pultai būna ergonomiški ir lengvai valdomi, todėl ilgai žaidžiant nepavargsta rankos. Konsolės sugeba paleisti sudėtingus ir daug pajėgumų reikalaujančius žaidimus, bet kitaip nei kompiuteriai, konsolės yra pigesnės. Konsolių pagrindiniai trūkumai yra tai, kad jos turi būti nuolat prie energijos šaltinio („NINTENDO SWITCH“ galima žaisti kelias valandas be energijos šaltinio, bet ši konsolė nesugeba paleisti didelių ir sudėtingų žaidimų). Dažniausiai konsolėms reikia turėti prieinamą, geros kokybės televizorių, o konsolių vaizdo žaidimai dažniausiai yra labai brangūs (Geraldus., 2015).

Aišku, egzistuoja daug skirtumų tarp konsolių ir jų patrauklumo ar prieinamumo, bet taip pat svarbu šių skirtingų platformų poveikis paaugliams (Burleigh, 2022). Rideout ir Robb (2019) tyrimas parodė 46 procentai paauglių (nuo 13 iki 18 metų) žaidžia vaizdo žaidimus naudodamiesi telefonais, 27 procentai naudotojų žaidžia žaidimus konsolėse ir apie 17 procentų paauglių naudoja kompiuterius. Telefoninių žaidimų populiarumą lemia tai, kad ši platforma yra nešiojama. Tačiau, verta panagrinėti, kaip ši platforma paveikia paauglius. (Burleigh, 2022), teigė, jeigu paauglys neturi susiformavusių sveikų streso įveikos būdų dažnu atveju susidoroti su kilusiomis blogomis emocijomis jis pasiners į vaizdo žaidimus, kurie dažniausiai yra lengvai prieinami ar net nemokami telefonuose. Tokia lengva prieiga (bet kur ir bet kada) ir efektyvus streso malšinimo būdas gali paskatinti stipresnį įsitraukimą į vaizdo žaidimus ar net priklausomybę jiems. Tai dar labiau tampa problema, kai nėra išorinių apribojimų vaizdo

žaidimų naudojimui. Tada paauglys leidžia sau žaisti mokykloje, vietoj namų ruošos darbų ar net vietoj miego. Dėl to nukenčia mokyklos rezultatai ar net kyla sveikatos problemų. Taigi galime teigti, kad telefoniniai vaizdo žaidimai yra gera streso įveikimo priemonė, tačiau žaidėjai, kurie sunkiai kontroliuoja kiek ilgai yra įsitraukę į vaizdo žaidimus gali patirti neigiamų psichosocialinių pasekmių (Rumpf & et al, 2018).

Nors telefonai yra populiariausia paauglių naudojama vaizdo žaidimų priemonė, tačiau Rideout ir Robb (2019) teigia, kad paaugliai juose praleidžia mažiau laiko. Tie kas žaidžia naudodamiesi kompiuterius, prie jų praleisdavo apie 2 Valandas 10 minučių, kai tuo tarpu tie kurie žaidė telefoninius žaidimus vidutiniškai praleisdavo apie 1 valandą 12 minučių. Taip pat Syvertsen ir kiti (2022) savo tyrimuose parodė, kad žaidėjai, kurie naudojami konsolėmis ar kompiuteriais (nenešiojamus) turėjo didesnę riziką vaizdo žaidimų priklausomybei. Kai tuo tarpu, telefoninių vaizdo žaidimų žaidėjai - priešingai, buvo mažiau linkę į priklausomybę. Tačiau verta paminėti, kad žaidėjai, kurie naudojami keliomis ar visomis vaizdo žaidimo platformomis, surinko daugiausiai balų vaizdo žaidimo priklausomybės skalėse (Syvertsen ir kiti, 2022). Tokie skirtingi rezultatai rodo, kad norint suprasti įsitraukimą į vaizdo žaidimus reikalinga daugiau tyrimų apie skirtingas vaizdo žaidimų platformas ir kaip jos veikia paauglius (Cudo ir kiti, 2023).

1.1.3. Vaizdo žaidimų sutrikimas

Vaizdo žaidimai dažnai siūlo iš pirmo žvilgsnio nekaltą, linksmą ir įtraukiančią patirtį kiekvienam, kuris juos žaidžia. Edukaciniai žaidimai gali paskatinti mokytis naujų ar sudėtingų dalykų (Pasqualotto ir kt., 2022). „Online“ žaidimai gali suteikti galimybę bendrauti su kitais žmonėmis, taip paskatindami žaidėjų socialinę gerovę (Raith & et al., 2021).

Dauguma paauglių mėgsta vaizdo žaidimus ir juos kasdien žaidžia, kad atsipalaiduotų. Dalis jų nesugeba savęs sukontroliuoti, dėl šios priežasties jie problemiška įsitraukia į vaizdo žaidimus, kas turi neigiamų psichologinių ar socialinių pasekmių (Rumpf, 2018). Nors yra tik nedidelis procentas žaidėjų, kurie gali būti klasifikuojami kaip problemų arba priklausomybę nuo žaidimų turinys (Andre ir kt., 2020), tačiau šie procentai varijuoja gana smarkiai (Stevens, 2021). Tyrimai rodo, kad vaizdo žaidimų sutrikimo paplitimas pasaulyje yra 3,05 procento

(įvairiose šalyse nuo [0.19, iki 17.2]). Tačiau verta paminėti, kad šis procentas smarkiai varijuoja. Vaizdo žaidimo sutrikimo pasiskirstymas tarp vyrų ir moterų buvo 2,5:1 (vyrų naudai). Šio sutrikimo paplitimas visame pasaulyje yra panašus į Obsesinį Kompulsinį sutrikimą (OCD), arba į kai kurias kitas priklausomybes (pavyzdžiui narkotikų), mažiau paplitęs negu kompulsinis pirkimas, bet daugiau paplitęs nei probleminis lošimas (Stevens, 2021).

Labai ilgai nebuvo bendro tarptautinio susitarimo, kas yra probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus ar vaizdo žaidimų priklausomybė. Nebuvo vieno bendro apibrėžimo (Pontes, 2015). Tačiau visai neseniai DSM-5-TR ir ICD-11 sutrikimų sąrašuose atsirado probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus nurodantys kodai. DSM-5 įtraukė naują kodą IGD, kuris reiškia internetinių vaizdo žaidimų sutrikimas (Internet gaming disorder), kai tuo tarpu IGD-11 tai pavadino vaizdo žaidimų sutrikimu („gaming disorder“). Nors abu šie sutrikimai yra panašūs pavadinimais ir galbūt šiek tiek persidengia, tačiau simptomai ir jų kiekis skiriasi.

ICD-11 nurodo, kad vaizdo žaidimų sutrikimui būdingas nuolatinio arba pasikartojančio žaidimo elgesys („skaitmeniniai žaidimai“ arba „vaizdo žaidimai“), kuris gali būti kai asmuo prisijungęs (t. y. internetu, „online“) arba neprisijungęs („offline“), pasireiškiantis:

1. Pablogėjusia žaidimo kontrole (pvz., dažnis, trukmė, pabaiga, kontekstas);
2. Žaidimui teikiamo prioriteto didinimas tiek, kad žaidimas būtų svarbesnis už kitus gyvenimo interesus ir kasdienę veiklą;
3. Žaidimo tęsimas nepaisant neigiamų pasekmių.

Žaidimo elgesio modelis gali būti nuolatinis arba epizodinis ir pasikartojantis. Dėl žaidimo elgesio modelio atsiranda didelių problemų ar asmeninių, šeimos, socialinių, švietimo, profesinių ar kitų svarbių veiklų sričių sutrikimų. Žaidimų elgsena ir kitos savybės paprastai išryškėja per mažiausiai 12 mėnesių laikotarpį, kad būtų galima nustatyti diagnozę, nors reikiama trukmė gali būti trumpesnė, jei tenkinami visi diagnostikos kriterijai ir simptomai yra sunkūs. (ICD-11)

DSM-5-TR klasifikacija truputi **kitokia internetinių vaizdo žaidimų sutrikimą (IGD)** nurodantys simptomai yra:

1. Nuolatinis mąstymas (susirūpinimas) apie vaizdo žaidimus.
2. Kai vaizdo žaidimai atimami patiriami nemalonūs simptomai (abstinencijos būseną).
3. Poreikis vis didinti laiką praleistą žaidžiant vaizdo žaidimus (tolerancija).
4. Kontrolės praradimas reguliuojant kiek laiko praleidžiama žaidžiant.
5. Dėl vaizdo žaidimų prarandama ankstesni pomėgiai ar hobiai.
6. Net žinant psichosocialinius padarinius yra piktnaudžiuojama vaizdo žaidimais.
7. Apgaudinėjami artimieji ir aplinkiniai kiek laiko praleidžiama žaidžiant vaizdo žaidimus.
8. Žaidimus naudoja kaip pabėgimo ar nuotaikos gerinimo būdus.
9. Žaidžia žaidimus net jeigu tai reikštų prarasti reikšmingus santykius, darbą, išsilavinimą ar karjerą (DSM-5-TR)

Kaip matome, abi klasifikacijos yra persidengiančios kontrolės praradimu ir pasekmių nepaisymo simptomais. Tačiau DSM-5 pateikia daugiau simptomų, kas parodo šios klasifikacijos išsamumą.

Skirtingi žaidėjai paprastai turi skirtingas priežastis kodėl įsitraukia į vaizdo žaidimus. Vieniems tai yra būdas numalšinti stresą, kitiems pabėgti nuo nuobodulio ir papramogauti, dar kiti ieško iššūkių (Burleigh, 2022). Tačiau turime atkreipti dėmesį jeigu paaugliams vaizdo žaidimai tampa pagrindinė veikla ir užgožia kitas jam svarbas sritis – tokias kaip mokytis mokykloje ar socializuotis su draugais verta sunerinti (Rumpf, 2018).

1.2. Įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai.

1.2.1. Paauglių motyvai žaisti vaizdo žaidimus

Bartle (2003) pirmasis aprašė motyvus aiškinančius įsitraukimą į vaizdo žaidimus. Jis teigė, kad egzistuoja keturi skirtingi žaidimo stiliai, kurių kiekvienas pasireiškia skirtingais motyvais (kodėl žaidžia). Pagal Bartle modelį –

1. *Siekiantys tikslo* (Achievers) motyvuojamas siekti vaizdo žaidimo sukurtų tikslų,
2. *Tyrinėtojai* (Explorer) domisi vaizdo žaidimo sukurtu pasauliu, naujų virtualių vietų ar objektų atradimu,
3. *Komunikatoriai* (Socializers) pagrindinis motyvas yra bendrauti su kitais žaidėjais ar virtualiais veikėjais, ir
4. *Žudikai* (Killers), kuriu pagrindinė motyvacija yra trukdyti ir erzinti kitus žaidėjus.

Pats autorius žaidimų stilių kategorijų empiriškai netyrė, bet už jį tai padarė Yee (2006). Jis sukūrė klausimyną paremta Bartle idėja ir ištyrė modelį su interneto vaidmenų žaidimus žaidžiančiais asmenimis. Tyrimo rezultatai parodė, kad yra ne keturi motyvų profiliai, o dešimt motyvų, kurie vėliau buvo sujungti į tris motyvų kategorijas. „Laimėjimo“ („Achievement“) kategorija – pažangos, varžymosi, inžinerijos motyvai; „Socialinė“ kategorija – bendravimo, santykių, bendradarbiavimo motyvai, „Pasinėrimo“ kategorija – atradimo, vaidmenų, tinkinimo („Customization“) ir pabėgimo motyvai.

Kiti tyrimai nurodydavo, kad paaugliai (12-18 metų) įsitraukdavo į vaizdo žaidimus dėl pramogos/laisvalaikio, įgūdžių ugdymo, atsipalaidavimo, pabėgimo, fantazijos ir naujų dalykų mokymosi motyvų, kas sudarė Naudojimosi ir Pasitenkinimo teorijos pagrindą (Wallenius & et al., 2009). Tačiau dabar daugiausia tyrimuose naudojamas yra vaizdo žaidimų motyvų klausimynas (MOGQ). Demetrovics ir kolegės (2011) savo klausimyne išskyrė septynis vaizdo žaidimų įsitraukimo motyvus: Socialinį, Pabėgimo, Varžymosi, Įveikos, Įgūdžių ugdymo, Fantazijos ir Laisvalaikio. Kaip pats autorius teigė šiuos motyvus išskyrė tyrinėdamas jau esamos literatūros teorijas ir vėliau atlikdamas apklausas ir statistines analizes, kad išskirtų vieningus motyvus. Nors savo tyrimuose Demetrovics ir kolegės (2011), nenurodo tiksliai, tačiau atrodo, kad jie kurdami savo Vaizdo žaidimų klausimyną (MOGQ) naudojo - Naudojimosi ir Pasitenkinimo, kartu su Savideterminacijos poreikių patenkinimo teorija (Razum & Huic, 2023). Savideterminacijos (SDT) teorija sako, kad asmens motyvacija yra patenkinti savo pagrindinius psichologinius poreikius – Autonomijos, Susietumo ir Kompetencijos. O Naudojimosi ir pasitenkinimo teorija, atstovauja kitą teorinį modelį, kur motyvai, kitaip negu SDT, yra labiau išskaidyti ir išgryninti. Ji skaido motyvus į Konkuravimo, Iššūkio, Socialinės sąveikos, Nukreipimo, Fantazijos ir Susijaudinimo (Lucas & Sherry, 2004).

Egzistuoja tyrimų, kurie susifokusuoja ties vienu motyvų. Kaip pavyzdžiui Leonhardt ir Overå (2021) savo tyrime aiškino, kad pagrindinis motyvas žaisti vaizdo žaidimus yra socialinis. Tai jie tai paaiškino tuo, kad vaizdo žaidimai yra puikus būdas sukurti ir išlaikyti ilgalaikę draugystę. Vaizdo žaidimai yra puikus būdas dalintis idėjomis, jausmais, pasiguosti gyvenimo problemomis ar palaikyti ryšius su toli gyvenančiu draugu. Tačiau šiame tyrime dalyvavo tik paaugliai vaikinai, todėl jis nereprezentuoja merginų imties (Leonhardt & Overå, 2021). Tačiau Yee (2006) tyrime, jau galime pamatyti lyčių skirtumus žaidimų motyvų kontekste - moterys yra labiau linkusios žaisti santykio (Socializacijos motyvas) kūrimui, o vyrai pirmenybę teikia varžymuisi (Yee, 2006). Taip pat vaikinai įsitraukia į vaizdo žaidimus, nes nori tiesiog gerai praleisti laiką arba atsipalaiduoti po mokyklos (ar kitų rūpesčių) (Thomas et al., 2021). Kai tuo tarpu Internetinių-Vaidmenų žanro žaidėjų, nepriklausomai nuo lyties, beveik trečdalis žaidė, kad sumažintų kasdieniniame gyvenime patiriamą stresą (Hussain & Griffiths, 2009). Tačiau galime pastebėti, kad dažnai šiuose tyrimuose motyvai nagrinėjami neišsamiai (Thomas & et al., 2021) ar skirtingų tyrimų rezultatai prieštarauja vienas kitam (Laconi, 2017). Todėl yra reikalinga daugiau tyrimų apie motyvus įtraukiant lyties ir žanro kintamuosius (ypač paauglių imtyse) (Razum & Huic, 2023).

1.2.2. Vaizdo žaidimų motyvų ir žanrų sąsajos.

Kaip anksčiau buvo šiek tiek užsiminta, įsitraukimo į vaizdo žaidimų motyvai yra susiję su žaidimo žanro pasirinkimu (Ratan et al. 2021). Internetinių vaidmenų (MMORPG) žanras yra populiarus tarp tų žaidėjų, kurie įsitraukia į žaidimus dėl socialinių motyvų (Yee, 2006), tačiau Williams ir kiti (2018) aiškina, kad ši sąsaja reikšmingumą įgauna ne dėl vaidmenų dalies, o dėl internetinio žaidimo savybių. Žaidėjai renkasi žaisti MMORPG žanrą ne dėl to, kad gali apsimesti bet kuo, o todėl kad gali bendrauti su kitais.

Šaudyklės (FTS) populiaros tarp žaidėjų, kurie mėgsta varžytis (Konkurencijos motyvas) ir kontroliuoti (Kontrolės motyvas) (Kuss, 2013). Dar kiti tyrimai rodo, kad Sporto žanras nebuvo susijęs su jokių motyvu, o tai parodo, kad jų teoriniai modelis (kuris išskyrė - Įpročio, Poilsio, Pabėgimo, Istorijos, Laiko praleidimo ir Socialinius motyvus) buvo dar nepakankamai išgrynintas. Taip pat rezultatai parodė, kad daugelis žanrų pagal šį modelį buvo ypatingai stipriai susiję su Įpročio motyvu. Kas reikštų, kad mes renkames vaizdo žaidimus

prie kurių tematikos per ilgą laiką tiesiog pripratom. Taip pat buvo pastebėta, kad žaidėjai gali būti motyvuoti įsitraukti į vaizdo žaidimus visais motyvais, tokiu atveju žaidėjai renkasi daugiau ir skirtingų žanrų vaizdo žaidimus (Ratan et al. 2021). O kaip buvo anksčiau minėta, didesnis įsitraukimas į vaizdo žaidimus gali paskatinti probleminį vartojimą ar net priklausomybę. Todėl norint geriau suprasti paauglių įsitraukimą į vaizdo žaidimus svarbu suprasti, kaip motyvai yra susiję su skirtingų žanrų pasirinkimais (Ko, 2014). Kol kas literatūroje nėra ištirtas MOGQ klausimyno išskirtų motyvų tiesioginės sąsajos su vaizdo žaidimų žanrais (ypač paauglių imtyje).

1.2.3. Paauglių vaizdo žaidimų motyvų sąsajos su probleminiu įsitraukimu.

Kalbant apie vaizdo žaidimų priklausomybę vienas iš pagrindinių indikatorių yra laikas praleistas žaidžiant. O pats problematinis įsitraukimas į vaizdo žaidimus, kaip žinoma turi puokštę neigiamų pasekmių psichinei ir fizinei sveikatai. Jeigu per dieną yra žaidžiama daugiau negu penkios valandos, tai jau dažniausiai susiję su psichosomatiniais simptomais (depresijos simptomų) ar sveikatos problemomis (raumenų ir kaulų problemos). Tačiau verta pastebėti, kad laiko praleidžiamo žaidžiant ir probleminio įsitraukimo ryšio poveikį medijuoja įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai. Jeigu ilgai žaidžiama laisvalaikio ar socialiniais motyvais, anksčiau minėtos pasekmės pasireiškia mažiau, kai tuo tarpu pabėgimo motyvai sustiprindavo problemų riziką (Hellström, 2015).

Toliau nagrinėjant literatūrą apie motyvų sąsajas su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus galime pastebėti panašias tendencijas. Ballabio ir kt., (2017) teigė, kad žaidimų motyvai yra svarbūs indikatoriai nustatyti įsitraukimo į vaizdo žaidimus pasekmes. Tai reiškia, kad motyvai padeda nuspėti ar galima tikėtis pamatyti probleminio elgesio. Kitaip tariant žaidimų motyvai turi reikšmingas sąsajas su vaizdo žaidimų sutrikimu ar priklausomybę. Tokie motyvai, kaip pabėgimo (kai vaizdo žaidimai yra kaip priemonė pabėgti nuo gyvenimo problemų) ar varžymosi (kai žaidimo pagrindinis motyvas yra noras konkuruoti ir pasirodyti prieš kitus) stipriausiai siejasi su probleminiu įsitraukimo į vaizdo žaidimus. O didžiausius probleminio įsitraukimo įverčius surinko tie tiriamieji, kurių motyvacijos derinys buvo aukšti pabėgimo, aukšti varžymosi ir žemi socialiniai motyvai. Šiuos rezultatus taip pat patvirtino Wang (2021), kuris nurodė, kad varžymosi ir pabėgimo motyvai turi stipriausias sąsajas su

psichosocialinėmis problemomis. Taip pat autorius pridėjo ir laisvalaikio motyvą, kaip reikšmingai teigiamai susijęs su anksčiau minėtomis problemomis. Kim (2023) gavo šiek tiek kitokius rezultatus - vietoj varžymosi ir laisvalaikio, jis iškelė fantazijos motyvą kaip turintį sąsajas su probleminiu vaizdo žaidimų įsitraukimu. Jis ištyrė, kad vaizdo žaidimų sukeltų problemų turintys paaugliai demonstruoja aukštesnius fantazijos ir pabėgimo motyvus (Kim, 2023). Matome, kad pabėgimo motyvas yra dažniausiai tyrimuose dominuojanti motyvacija nuspėjanti probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus. Ir tai neturėtų kelti nuostabos, nes vienas iš IGD kriterijų yra – žaidimus naudoja kaip pabėgimo ar nuotaikos gerinimo būdus. (DSM-5-TR)

Literatūroje taip pat dažnai galime pamatyti, kad kiekybiniuose tyrimuose, kurie tiria kas nuspėja IGD, dažnai naudojama MOGQ klausimynas. Šie tyrimai, dažniausiai parodo, kad didžiausi prediktoriai yra pabėgimo ir įveikos motyvai. Ir nors tokiuose tyrimuose dalyvauja paaugliai, dažniausiai jie būna kaip platesnės imties dalis, kuriai per daug dėmesio neskiriama. Imtis sudaryta vien iš paauglių (šiuo kontekstu) dar nėra labai daug ištyrinėta (Király ir kt., 2022).

1.3. Pagrindiniai psichologiniai poreikiai

1.3.1. Paauglių psichologiniai poreikiai ir frustracijos

Savideterminacijos teorija (Ryan & Deci, 2017) aiškina motyvaciją ir psicho-socialinę raidą per pagrindinius psichologinius poreikius: Autonomijos („Autonomy“), Susietumo („Relatedness“) ir Kompetencijas („Competence“). Šių universalių poreikių patenkinimas yra svarbus sveikai psichologinei ir socialinei raidai (Vansteenkiste ir kt., 2020).

Autonomijos poreikio patenkinimo lygis rodo, kaip stipriai paaugliai savo viduje ar veiksmuose patiria psichologinės laisvės jausmą. Paauglių, kurių šis poreikis yra patenkintas patiria jausmą, kad jų pasirinkimai ir veiksmai yra savarankiški ir nepriklausomi nuo kitų.

Susietumo poreikis nurodo kokio stiprumo abipusius santykius jaučia paauglys. Kai poreikis patenkintas, paaugliai išreiškia šiltus jausmus savo artimiems žmonėms ir taip pat jaučiasi jų mylimi ir globojami.

Kompetencijos poreikis lygis nurodo paauglio vidinį jausmą, kad jis turi pakankamai įgūdžių įveikti jam paskirtas užduotis ir jaučia savo potencialą. Kai šis poreikis patenkintas, paauglys jaučiasi galintis pasiekti užsibrėžtų tikslų. (Bartholomew et al., 2011).

Suprasti pagrindinius psichologinius poreikius yra būtina, nes kaip SDT teorija (Ryan & Deci, 2000) teigia, kad pagrindinių poreikių patenkinimas užtikrina paauglių gerą savijautą ir stiprina vidinius išteklius (atsparumą), didina gerovę ir užtikrina sklandų kasdienio gyvenimo funkcionavimą visuose veiklose. Kai tuo tarpu poreikių nepatenkinimas ar frustracija gali sukelti prastą savijautą ir išnaudoti vidinius išteklius, kas didina pažeidžiamumą. Žemas, bet kurio iš išvardytų poreikių patenkinimo lygis gali net neigiamai paveikti psichologinę raidą (Bartholomew, 2011).

Visai neseniai paaiškėjo, kad psichologinio poreikio patenkinimo nebuvimas savaime nereiškia jo frustracijos (Bartholomew, 2011). Poreikio frustracija galima labiau paaiškinti, kai pagrindiniai psichologiniams poreikiams patenkinti yra trukdoma socialiniu kontekstu. Pavyzdžiui, paauglys mokykloje gali jaustis menkai susijęs su bendraklasiais (poreikio nepatenkinimas), todėl galbūt turi mažiau energijos mokymuisi. Tačiau jį taip pat gali aktyviai ignoruoti klasiokai (frustracija), tokiu atveju pasekmės gali būti dar rimtesnės (depresija ar stresas) (Vansteenkiste & Ryan, 2013). Panašiai, paauglys mokykloje gali nesijausti ypatingai susidomėjęs pamokos kontekstu, bet vaikas nėra priverstas klausyti ar daryti tai ko nenori. Trečia, paaugliui gali būti sunku išmokti naują pamokoje mokomą dalyką, bet tai dar nereiškia, kad jis jaučia visišką neviltį.

Todėl reikia atkreipti dėmesį, kad frustracija yra daugiau negu poreikio nepatenkinimas, tai labiau patenkinimo aktyvus blokavimas, kuris sukelia didesnę žalą (Bartholomew et al., 2011). Frustruojami paaugliai labiau jaučia spaudimą kažką daryti prieš savo valią, būti atskirtas nuo socialinio rato ne savo noru, ar beviltiškumą dėl įgūdžių stokos. Ir nors poreikio nepatenkinimas ir frustracija reiškia skirtingus dalykus, tačiau tarp jų yra tiesioginis ryšys. Nes jeigu paauglio poreikiai yra frustruojami, logiška, kad jo poreikiai bus mažiau patenkiami. Todėl galime daryti prielaidą, kad poreikio patenkinimas bus neigiamai susijęs su to pačio poreikio frustracija. (Vansteenkiste & Ryan, 2013).

1.3.2. Paauglių poreikių tenkinimas vaizdo žaidimais

Nagrinėjant, kodėl vaizdo žaidimai yra tokie populiarūs Demetrovics (2011) teigė, kad tikriausiai tai yra dėl to, kad jie tenkina pagrindinius psichologinius poreikius. Virtuali erdvė žaidėjams suteikia galimybę patenkinti Autonomijos, Kompetencijos ir Susietumo motyvus (Ryan et al., 2006).

Dažnai paaugliai vaizdo žaidimuose turi pilną laisvę elgtis kaip nori, išreikšti savo savitumą ir siekti tikslų sau norimais būdais, kas patenkina Autonomijos poreikį. Toliau žaidėjams yra suteikiama galimybė išmokti naujų įgūdžių ir naujomis žiniomis susidoroti su iškeltais uždaviniais (virtualioje erdvėje) – patenkinamas Kompetencijos poreikis. Ir galiausiai tam tikri žaidimai turi bendravimo funkcijas, kas leidžia paaugliams bendrauti tarpusavyje ir užmegzti ryšius, ko pasėkoje yra patenkinamas Susietumo poreikis (Allen & Anderson, 2018).

Prie viso to dar prisideda tai, kad kartais fiziniame pasaulyje negalime patenkintų poreikių, o vaizdo žaidimai labai dažnai būna tai, kas lengvai kompensuoja to trūkumą (Rigby & Ryan, 2011). Kitais žodžiais tariant, tyrinėjant psichologinius poreikius ir frustracijas galima aiškinti, kodėl žmonės įsitraukia į vaizdo žaidimus (Ryan & Deci, 2000). Taip pat tyrėjai pabrėžia, kad poreikių tenkinimas negalima būti įvardijamas, kaip geras ar blogas, poreikių tenkinimas turi būti tyrinėjamas kaip motyvacija. (Demetrovics, 2011).

Mokslininkai tyrinėdami įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvacija naudoja skirtingas teorijas paremti jų iškeltus motyvus. Dažniausiai literatūroje sutinkamos Naudojimosi ir Pasitenkinimo („Gratifications theory“) ir Savideterminacijos (Ryan et al., 2006). Moksliniai straipsniai, kurie remia savo iškeltus motyvus Savideterminacijos teorija, aiškina kad vaizdo žaidimų virtualus pasaulis yra patrauklus, todėl, kad jis gali patenkinti mūsų pagrindinius psichologinius poreikius, tokius kaip autonomija, kompetencija ir susietumas (Ryan & Deci, 2017). Kaip SDT teorija aiškina, norint užtikrinti asmens psichologinę gerovę, reikalinga, kad jo poreikiai būtų patenkinti. Iš to galime daryti išvada, kad vaizdo žaidimai tenkindami pagrindinius poreikius gali didinti asmens psichologinę gerovę (Ryan et al., 2006).

Šį efektą galėjome pastebėti COVID-19 pandemijos metu, kai vaizdo žaidimai kompensavo žmonių nepatenkintus poreikius virtualioje erdvėje, nes tuo metu buvo daugybę

suvaržymų (Türkay et al., 2022). Tačiau verta paminėti, kad šis efektas geriausiai atspindi realybę, jeigu realaus gyvenimo poreikių patenkinimas yra suvaržytas (Allen, 2020). O, jeigu vaizdo žaidimai tampa vieninteliu ir pagrindiniu poreikių patenkinimo šaltiniu, tai gali iššaukti probleminį įsitraukimą ar piktnaudžiavimą (Ryan & Rigby, 2011). Vis daugėja tyrimų apie Savideterminacijos teorijos poreikius ir vaizdo žaidimus, tačiau galime pastebėti, kad nėra labai daug tyrimų, kas tirtų šiuos ryšius vien paauglių imtyje. (Razum & Huic, 2023)

1.3.3. Poreikių frustracijos sąsajos su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus

Kai paauglys negali patenkinti savo poreikių vienoje aplinkoje, jis juos tenkins kitoje. Ir dažnai atvejais kai paaugliai yra apriboti savo aplinkos, jie pasirenka vaizdo žaidimus, kaip pagrindinę platformą poreikiams tenkinti. Tačiau, kai ši platforma tampa pagrindine, o kartais net vieninteliu poreikių tenkinimo šaltiniu, paaugliai gali pradėti demonstruoti nekontroliuojamam žaidimo elgesį. (T'ng, 2022).

Nagrinėjant literatūrą, galime pastebėti, kad poreikių frustracijos teigiamai prognozavo IGD (T'ng, 2022). Obsesinė aistra žaidimams (konstruktas, glaudžiai susijęs su IGD) prognozuoja intensyvesnį žaidimą, bei mažesnę žaidimo malonumą, daugiausia tada, kai individualūs gyvenimo poreikiai yra frustruojami (Przybylski ir kt., 2009). Poreikių frustracijos, o ne pasitenkinimo trūkumo nagrinėjimas yra labiau moksliskai vertingas. Remiantis empiriniais tyrimais pavyzdžiui Allen ir Anderson (2018), bei Mills et al. (2018) tyrimais, kasdienių poreikių frustracija žymiai labiau prognozuoja probleminius vaizdo žaidimų vartotojus. Norint dar labiau suprasti kaip veikia šis ryšys, galime pasižiūrėti T'ng (2022) tyrimą, kuriame jis dar padarė išvadą, kad socialiniai, pabėgimo, konkurencijos, varžymosi ar įgūdžių lavinimo motyvai (galima sulyginti su SDT poreikių motyvacija) buvo reikšmingi tarpininkai tarp poreikio frustracijos ir IGD. Tačiau fantazijos ir poilsio motyvai nebuvo reikšmingi mediatoriai. (T'ng, 2022).

Iš to galime padaryti išvadą kad besaikis įsitraukimas į vaizdo žaidimus yra naudojama kaip strategija, kompensuoti gyvenime frustruojamų poreikių (Kardefelt-Winther, 2017). Todėl būsimos prevencijos ir intervencijos programos turėtų orientuotos į pagrindinių poreikių tenkinimus (T'ng, 2022).

1.4. Tyrimo tikslas, klausimai / hipotezės

Tyrimo tikslas – atskleisti paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvų ypatumus

Uždaviniai:

1. Palyginti paauglių praleistą laiką žaidžiant, probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus, dažniausiai naudojamų žaidimų prietaisus ir žaidimo motyvus pagal lytį ir amžių.
2. Įvertinti ryšį tarp paauglių naudojamų žaidimų prietaisų ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus
3. Įvertinti ryšį tarp paauglių poreikių patenkinimo/frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.
4. Įvertinti ryšį tarp paauglių motyvų žaisti vaizdo žaidimus ir probleminio įsitraukimo.
5. Įvertinti ryšį tarp paauglių žaidžiamų vaizdo žaidimų žanrų ir žaidimo motyvų.
6. Įvertinti kaip skirtingi žaidimo motyvai medijuoja ryšį tarp poreikių frustracijos ir Probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.

Hipotezės:

1. Paauglių kompiuterių ir vaizdo žaidimų konsolių naudojimas bus susijęs su problemišku įsitraukimu, o žaidimai telefone naudojimas ne.
2. Vaikinai labiau negu merginos bus linkę problemiška įsitraukti į vaizdo žaidimus.
3. Poreikių frustracijos labiau negu poreikių nepatenkinimas bus susijęs su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus.
4. Pabėgimo ir Įveikos motyvai bus susiję su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus.
5. Šaudyklių žanro vaizdo žaidimai bus susiję su Varžymosi motyvu.
6. Socialiniai, Pabėgimo, Varžymosi ir Įgūdžių lavinimo motyvai bus reikšmingi mediatoriai tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus

2. TYRIMO METODOLOGIJA IR INSTRUMENTŲ APRAŠYMAS

2.1. Tyrimo dalyviai

Buvo apklausti 220 mokinių iš Trakų Vytauto Didžiojo (160 paauglių) ir Pajūrio Stanislovo Biržiškio (60 paauglių) gimnazijų. Tačiau, dėl to, kad 30 anketų buvo sugadintos, tyrime bus pateikti 190 mokinių rezultatai. Iš jų buvo 96 vaikinai (51%) ir 94 merginos (49%).

Mokinių amžius svyruoja nuo 14 iki 18 metų (M-15,87, SD-1,39). 14 metų paauglių buvo 41, 15 metų – 45, 16 metų – 31, 17 metų – 43 ir 18 metų – 30. Dalyvių amžiaus vidurkis yra 15,87, standartinis nuokrypis 1,39.

2.2. Tyrimo instrumentai

1. Vaizdo žaidimų motyvų klausimynas (*The motives for online gaming questionnaire* – *MOGQ*) (Demetrovics et al., 2011) – tai savarankiškai užspildomas instrumentas, kuris skirtas suprasti kodėl, tiksliau kokie asmens motyvai skatina žaisti vaizdo žaidimus. Jis susideda iš 27 klausimų. Kiekvienas klausimas turi 5 taškų Likerto skales, kur kuo didesni įverčiai rodo didesnę motyvacija įsitraukimo į vaizdo žaidimus. Naudojamas 7 faktorių modelis, kuris aiškina 7 skirtingas motyvacijos grupes:

Septynių faktorių modelis:

1. **Socialiniai motyvai** („Social“) – 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes noriu pažinti naujus žmones*“).
2. **Pabėgimo motyvai** („Escape“) - 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes tai padeda man pamiršti apie kasdienes problemas*“).
3. **Varžymosi motyvai** („Competition“) - 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes man patinka konkuruoti su kitais*“).
4. **Įveikos motyvai** („Coping“) - 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes tai padeda man atsikratyti streso*“).
5. **Įgūdžių ugdymo motyvai** („Skill development“) - 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes tai gerina mano pastabumą ir mąstymą*“).
6. **Fantazijos motyvai** („Fantasy“) - 4 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus nes tada galiu daryti dalykus, kurių aš negaliu daryti realiame gyvenime*“).

7. **Laisvalaikio/poilsio motyvai** („Recreation“) – 3 klausimai (pvz: „*Aš žaidžiu vaizdo žaidimus kad pailsėčiau*“).

Prieš tyrimą, sudarinėjant klausimyną asmeniškai buvo kreiptasi į vieną iš autorių (Demetrovics) dėl galimybės naudoti jų sukurtą skalę. Gavus leidimą skalės buvo verčiamos į lietuvių kalbą keletu psichologų, tada atgaliniu metodu buvo tikrinamas vertimas, ir galiausiai pilotiniame tyrime, su tirtų paauglių pagalba, buvo dar supaprastinamas skalės pateikimas, kad buvo naudojama kalba labiau suprantama paaugliams.

Autoriai (Demetrovics et al., 2011) savo subskalių patikimo koeficientus (Cronbach's Alfa) nurodo svyruojančius nuo 0,79 iki 0,90. Klausimyno autorių tyrime, jie nurodo, kad Socialinių motyvų patikimo koeficientas buvo $\alpha = 0,90$, Pabėgimo motyvų $\alpha = 0,87$, Varžymosi motyvų $\alpha = 0,90$, Įveikos motyvų $\alpha = 0,84$, Įgūdžių ugdymo motyvų $\alpha = 0,89$, Fantazijos motyvų $\alpha = 0,82$, Laisvalaikio/poilsio motyvų $\alpha = 0,79$. Vėlesniame kitų autorių tyrime (Hamzehzadeh, 2022), šio klausimyno koeficientai svyravo nuo 0,78 iki 0,91. Socialinių – 0,78, Pabėgimo – 0,89, Varžymosi – 0,89, Įveikos – 0,83, Įgūdžių – 0,90, Fantazijos – 0,85, Laisvalaikio/poilsio – 0,91 (Cronbach's Alfa).

Šiame tyrime gauti šių skalių patikimo koeficientai (Cronbach's Alfa) :

1. Socialiniai motyvų subskalė – 0,82
2. Pabėgimo motyvai subskalė – 0,86
3. Varžymosi motyvai subskalė – 0,85
4. Įveikos motyvai subskalė – 0,75
5. Įgūdžių ugdymo motyvai subskalė – 0,84
6. Fantazijos motyvai subskalė – 0,85
7. Laisvalaikio/poilsio motyvai subskalė – 0,72

2. Bazinių psichologinių poreikių patenkinimo ir frustracijos skalė (The Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale - BPNSFS) (Van der Kaap-Deeder, J., 2020) – ši skalė yra skirta nustatyti ar asmens baziniai psichologiniai poreikiai (pagal savideterminacijos teoriją – autonomija, priklausymas ir kompetencija) yra patenkinti ir/ar asmuo jaučiasi frustruojamas tame poreikyje. Kur patenkinti teoriškai rodo, kad kur yra

partenkinti poreikiai teigiamai veikia asmens individualų psichologinį augimą ir gerovę, kur nepatenkinti ar frustruojami poreikiai nuspėja asmens probleminę elgesį ir psychopatologiją (Vansteenkiste & Ryan, 2013).

Šešių dimensijų modelis:

1. **Autonomijos poreikio patenkinimas** („Autonomy satisfaction“) - 4 klausimai (pvz: „*Dažnai jaučiu, kad galiu rinktis ką noriu veikti*“).
2. **Autonomijos poreikio frustracija** („Autonomy frustration“) - 4 klausimai (pvz: „*Dauguma dalykų darau tik dėl to, kad privalau*“).
3. **Susietumo poreikio patenkinimas** („Relatedness satisfaction“) - 4 klausimai (pvz: „*Manau, kad man svarbūs žmonės rūpinasi manimi*“).
4. **Susietumo poreikio frustracija** („Relatedness frustration“) - 4 klausimai (pvz: „*Jaučiuosi atstumtas žmonių grupės, kuriai noriu priklausyti*“).
5. **Kompetencijos poreikio patenkinimas** („Competence satisfaction“) - 4 klausimai (pvz: „*Jaučiuosi įsitikinęs, kad galiu visas užduotis padaryti gerai*“).
6. **Kompetencijos poreikio frustracija** („Competence frustration“) - 4 klausimai (pvz: „*Turiu abejonių, ar galiu viską padaryti gerai*“).

Prieš pradedant skalės vertimą, buvo asmeniškai prašoma vieno iš autorių (Jolene van der Kaap-Deeder) leidimo naudoti ir versti skalę. Gavus leidimą skalės buvo verčiamos dviejų psichologų, tada suvienodinami vertimai. Po to, naudojama atgalinio vertimo metodika ir pilotiniame tyrime ištaisoma paaugliams nesuprantamos frazės į labiau jiems priimtinas.

(Tabiš, 2021) savo tyrime šios skalės patikimumo koeficientus (Cronbach's Alfa) pateikė svyruojančius nuo 0,75 iki 0,80. Subsaklių patikimumus nurodo – Autonomijos poreikio patenkinimo subskalės patikimo koeficientas $\alpha = 0,76$, Autonomijos poreikio frustracijos skalė $\alpha = 0,70$, Susietumo poreikio patenkinimo $\alpha = 0,85$, Susietumo poreikio frustracija $\alpha = 0,73$, Kompetencijos poreikio patenkinimo $\alpha = 0,82$, Kompetencijos poreikio frustracijos $\alpha = 0,78$.

Šiame tyrime gauti šių skalių patikimo koeficientai (Cronbach's Alfa) :

1. Autonomijos poreikio patenkinimo subskalė – 0,69
2. Autonomijos poreikio frustracijos subskalė – 0,73

3. Susietumo poreikio patenkinimo subskalė – 0,74
4. Susietumo poreikio frustracijos subskalė – 0,79
5. Kompetencijos poreikio patenkinimo subskalė – 0,78
6. Kompetencijos poreikio frustracijos subskalė – 0,75

3. Probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus skalė (IGDS9-SF) – (Pontes & Griffiths, 2015) sukurta trumpa 9 klausimų skalė įvertinti *internetu žaidimų priklausomybės lygį (IGD) remiantis DSM-5 kriterijais. Nors skalės pavadinimas nurodo, kad ši skalė yra skirta tirti interneto žaidimų priklausomybę, pats autorius teigia, kad ji skirta tirti ir „offline“ vaizdo žaidimų priklausomybę. Skalės klausimų pavyzdžiai - „Ar dėl vaizdo žaidimų praradai susidomėjimą ankščiau mėgtais pomėgiais ar veiklomis?“, „Ar tau vis nepasiseka sukontroliuoti kiek laiko praleidi prie vaizdo žaidimų?“. Kiekvienas klausimas yra 5 taškų Likerto skalė, kur 1 reiškia niekada (taip nesijaučiau), o 5 reiškia, kad labai dažnai (taip jaučiuosi). Kuo didesni skalės įverčiai rodo aukštesnį interneto žaidimų priklausomybės ar probleminio įsitraukimo lygį. Autoriai savo tyrime (Pontes & Griffiths, 2015), nurodo, kad skalės patikimumo koeficientas Cronbach's α - 0,87.*

Gavus autorių leidimą naudoti šią skalę ir ją išversti. Dviejų psichologų buvo išversta į lietuvių kalbą, tada suvienodintas vertimas, ir po to naudota atgalinio vertimo metodika. Išversta skalė turėjo α – 0.83 (Cronbach's Alfa) patikimumo koeficientą. Kadangi skalė nebuvo naudojama diagnozuoti interneto žaidimų priklausomybę, o labiau probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus lygį, skalė buvo pervadinti į „probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus“ skalė.

4. Demografiniai duomenys – buvo renkami lyties („vaikinas/mergina/kita“), amžiaus (pasirinkti amžių nuo 14-18 metų), klasės (pasirinkti klasę nuo 8 iki 12) duomenys. Toliau pažymėti kokius prietaisus naudoja žaisdami vaizdo žaidimus (kompiuterį, telefoną, žaidimų konsolę, kiek laiko praleidžia žaisdami vaizdo žaidimus (1 valanda ir mažiau, 2-3 valandas, daugiau negu 3 valandas) ir kiek valandų per parą miegą (4 valandas ar mažiau, 5-6 valandas, 7 valandas ir daugiau). Taip pat buvo prašoma nurodyti mėgstamiausių vaizdo žaidimų pavadinimus ir pasirinkti mėgstamiausius vaizdo žaidimų žanrus (Vaidmenų, šaudyklių, galvosūkių.....).

2.3. Tyrimo eiga

Kadangi tyrime buvo naudojami iš anglų kalbos verstos skalės, prieš tyrimą buvo atliekamas pilotinis tyrimas. Naujomis skalėmis buvo ištirti 10 mokinių, kurie buvo prašoma pasakyti ar užrašyti pastebėjimus, klausti jeigu kažkas neaišku. Iš gautų pastebėjimų buvo tobulinami skalių klausimai, o iš gautų rezultatų buvo tikrinami patikimo koeficientai. Gauti rezultatai patikino kad skalės yra patikimos ir galima jas naudoti.

Tyrimą atlikti buvo pasirinkta dvi gimnazijos – Trakų Vytauto Didžiojo gimnazija ir Pajūrio Stanislovo Biržiškio gimnazija. Mokyklos administracijai buvo pristatyta tyrimo tikslas ir gavus leidimą apklausti jų mokinius, buvo išdalinti tėvų sutikimai (žr. pried. 1).

Gavus žinia iš mokyklų, kad jau buvo surinkti tėvų sutikimai buvo atliekamas tyrimas gyvai naudojant popierines anketas. Anketomis buvo ištirta daugiau negu 200 mokinių, tačiau buvo ir sugadintų anketų, todėl galutiniame tyrime buvo naudojamos tik 190 tyrimo dalyvių užpildytų klausimynų.

2.4. Duomenų analizės metodai

Iš 190 surinktų klausimynų visi duomenys buvo suvesti į SPSS programą. Duomenys buvo sukoduoti ir paruošti duomenų analizei. Iš pradžių buvo patikrinta skalių normalumai, ir kadangi beveik puse skalių nebuvo pasiskirsčiusios normaliai buvo pasirinkta taikyti neparametrinę statistiką dėl rezultatų patikimumo.

Tada buvo paskaičiuoti verstų skalių patikimumai - vidinis suderinamumas Cronbach alfa koeficientais. Toliau buvo skaičiuojami:

1. Vidurkių palyginimai: Mann-Whitney kriterijumi (lyties skirtumai) ir Kruskal-Wallis kriterijumi (amžiaus skirtumai)
2. Koreliacijos ryšiai bus skaičiuojami: neparametrine Spearman analize
3. Mediacijos efektas: PROCESS SPSS mediacijos įskiepiu (kaip motyvai medijuoja priežastingumo ryši tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus).

3. REZULTATAI

3.1 Paauglių praleisto laiko žaidžiant, probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus, dažniausiai naudojamų žaidimų prietaisų ir žaidimo motyvų skirtumai pagal lytį ir amžių.

Norėdami patikrinti, ar skiriasi vaikinių ir merginų problematinis įsitraukimas į vaizdo žaidimus ir ar skiriasi vaikinių ir merginų laikas praleistas žaidžiant buvo taikomas Mann-Whitney neparametrinis kriterijus (1 lentelė).

1 lentelė. Probleminio įsitraukimo ir laiko praleisto žaidžiant skirtumai tarp merginų ir vaikinių.

	lytis	N	Vidutinis rangas	Z
Probleminis įsitraukimas	Vaikinai	96	111,28	-5,07***
	Merginos	94	71,63	
Žaidimo laikas	Vaikinai	96	111,87	-6,80***
	Merginos	94	66,79	

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Kaip matome iš gautų duomenų merginos ir vaikinai abiejuose skalėse statistiškai reikšmingai skiriasi. Vaikinai ilgiau negu merginos žaidžia ir dažniau problematiškai įsitraukia į vaizdo žaidimus.

Siekiant įvertinti ar skiriasi probleminis įsitraukimas ir vaizdo žaidimo laikas tarp skirtingų amžiaus grupių, buvo naudotas Kruskal-Wallis vidurkių palyginimo analizė (žr. priedą nr.1), tačiau gauti rezultatai atskleidė, kad skirtingose amžiaus grupėse statistiškai reikšmingų skirtumų nėra ($p > 0,05$).

Kad nustatyti, ar skiriasi dažniausiai naudojami vaizdo žaidimų prietaisai tarp vaikinių ir merginų buvo naudotas neparametrinis vidurkių palyginimo kriterijus (2 lentelė).

2 lentelė. Dažniausiai naudojamo vaizdo žaidimų prietaiso skirtumai tarp merginų ir vaikinių.

	lytis	N	Vidutinis rangas	Z
Kompiuteriai	Vaikinai	96	120,26	-7,25***
	Merginos	94	70,21	
Telefonai	Vaikinai	96	68,33	-7,98***
	Merginos	94	123,24	
Žaidimų konsolės	Vaikinai	96	99,41	-2,56
	Merginos	94	91,51	
Kiti	Vaikinai	96	94,00	-1,76
	Merginos	94	97,03	

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Kaip matome iš lentelėje pateiktų rezultatų, merginos dažniau renkasi žaisti žaidimus telefonuose, o vaikinai -kompiuteriuose. Tuo tarpu reikšmingo skirtumo tarp merginų ir vaikinių žaidimų konsolių naudojimo nebuvo ($p > 0,05$).

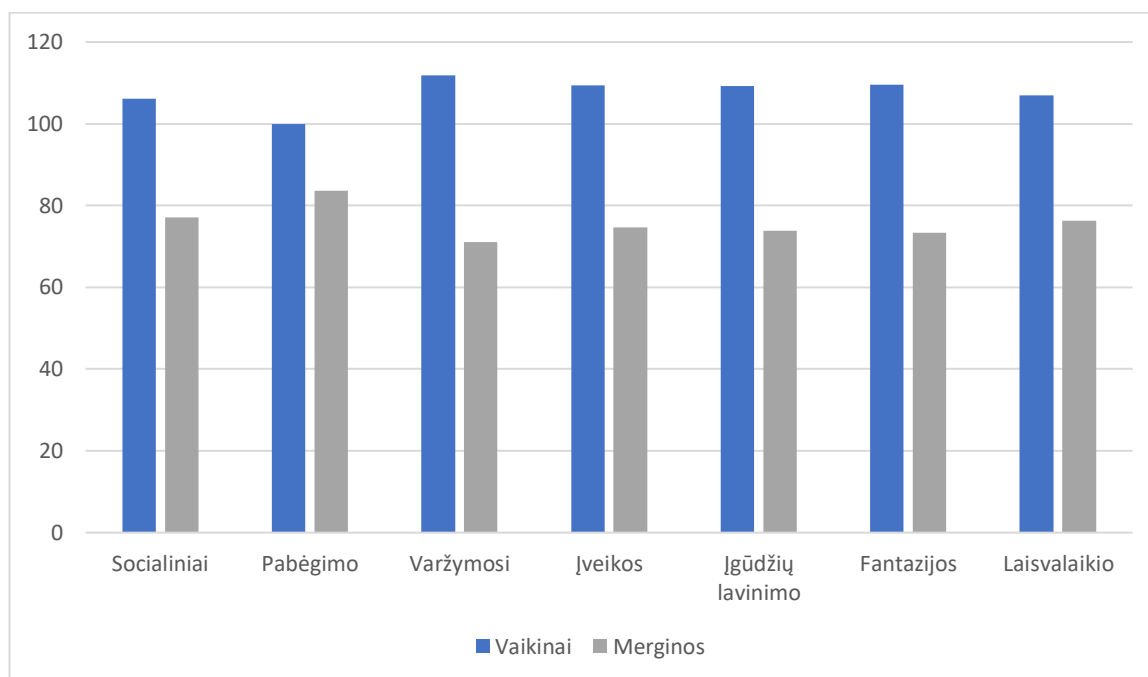
Siekiant įvertinti ar egzistuoja skirtumas tarp amžiaus grupių buvo naudojamas Kruskal-Wallis vidurkių palyginimo kriterijus (žr. priedą nr.2), tačiau jis vėl neparodė jokių reikšmingų skirtumų ($p > 0,05$).

Siekiant įvertinti ar skiriasi vaikinių ir merginų įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai buvo naudojama Mann-Whitney vidurkių palyginimo analizė (3 lentelė ir 1 paveikslėlis).

3 lentelė. Žaidžiamų vaizdo žaidimų motyvai skirtumai tarp merginų ir vaikinų paauglių

Motyvas	Lytis	N	Vidutinis rangas	Z
Socialinis	Vaikinai	96	106,11	-3,71***
	Merginos	94	77,10	
Pabėgimo	Vaikinai	96	99,93	-2,09
	Merginos	94	83,62	
Varžymosi	Vaikinai	96	111,77	-5,20***
	Merginos	94	71,12	
Įveikos	Vaikinai	96	108,40	-4,32***
	Merginos	94	74,67	
Įgūdžių lavinimo	Vaikinai	96	109,21	-4,53***
	Merginos	94	73,82	
Fantazijos	Vaikinai	96	109,61	-4,63***
	Merginos	94	73,40	
Laisvalaikio	Vaikinai	96	106,90	-3,93***
	Merginos	94	76,26	

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.



1 pav. Paauglių vaizdo žaidimų motyvų pasiskirstymas tarp vaikinų ir merginų.

Nustatyta, kad vaikinų ir merginų visų motyvų, išskyrus pabėgimo, skalės statistiškai reikšmingai skiriasi. Vaikinai dažniau negu merginos žaidžia vaizdo žaidimus socialiniais, varžymosi, įveikos, įgūdžių lavinimo, fantazijos ir laisvalaikio motyvais, tačiau reikšmingai nesiskiria nuo merginų kai kalbame apie pabėgimo motyvus.

Motyvų skalių reikšmingo skirtumo (Kruskal-Wallis) tarp amžiaus grupių statistiškai reikšmingo nebuvo ($p > 0,05$) (žr. priedą nr. 3).

3.2 Paauglių naudojamų žaidimų prietaisų ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus sąsajos

Kad suprastumėme ryšius tarp paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus ir jų dažniausiai naudojamų skirtingų vaizdo žaidimų prietaisų buvo atlikta Spearman koreliacinė analizė (4 lentelė).

4 lentelė. *Sąsajos tarp paauglių probleminio įsitraukimo, laiko praleisto žaidžiant ir dažniausiai naudojamų vaizdo žaidimų prietaisų.*

	Kompiuteriai	Telefonai	Žaidimų konsolės	Kita
Probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus	0,315**	-0,299**	-0,001	-0,065
Laikas praleistas, prie žaidimų	0,367**	-0,334**	0,001	-0,135

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Nustatyta, kad kompiuteriniai žaidimai yra susiję su probleminio įsitraukimo ir laiko praleisto žaidžiant skalių. Tai reiškia, kad paaugliai kurie dažniau žaidžia kompiuterinius žaidimus problematiškiau ir ilgiau įsitraukia į vaizdo žaidimus. Taip pat svarbu atkreipti dėmesį, kad telefonų naudojimas ir probleminis įsitraukimas bei žaidimo laikas turi statistiškai

reikšmingai neigiamas, bet silpnas koreliacijas. Kitais žodžiais tariant, kad paaugliams, kurie vaizdo žaidimus dažniau žaidžia naudodami telefonus, rečiau pasireiškia probleminis įsitraukimas ir mažiau laiko žaidžia.

3.3. Paauglių žaidžiamų vaizdo žaidimų žanrų ir žaidimo motyvų sąsajos.

Analizuodami sąsajas tarp paauglių žaidimų motyvų ir dažniausiai žaidžiamų vaizdo žaidimų žanrų, buvo pritaikytas neparimetrinio tipo koreliacinis kriterijus (žr. 5 lentelę).

5 lentelė. *Sąsajos tarp paauglių vaizdo žaidimų motyvų ir mėgstamiausių žaidimų žanrų.*

	Socialinis motyvas	Pabėgimo motyvas	Varžymosi motyvas	Įveikos motyvas	Įgūdžių lavinimo motyvas	Fantazijos motyvas	Laisvalaikio praleidimo motyvas
Vaidmenų žanras	-0,098	0,009	-0,133	0,046	-0,118	0,180*	0,106
Strateginis žanras	0,153*	0,144	0,158*	0,155	0,119	0,101	0,108
Veiksmo žanras	0,144	0,119	0,061	0,077	0,003	0,167*	0,122
Muštynių žanras	0,163*	0,008	0,147*	0,059	0,058	0,118	0,110
Šaudyklių žanras	0,256**	0,067	0,290**	0,179*	0,195**	0,101	0,154*
Galvosūkių žanras	-0,328**	-0,241**	-0,257**	-0,304**	-0,218**	-0,305**	-0,334**
Lenktynių žanras	0,023	0,044	0,047	0,075	0,242**	0,028	-0,033
Simuliatorių žanras	0,008	0,026	0,029	0,082	0,086	0,093	0,134
Sporto žanras	-0,009	-0,108	0,036	-0,067	-0,095	-0,085	-0,082
Lošimo žanras	-0,055	-0,059	0,102	-0,071	-0,002	-0,093	-0,020

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Buvo nustatyta, kad galvosūkių žanras yra statistiškai reikšmingai susijęs su visais motyvais (neigiamai). Kitaip tariant, kuo paaugliai labiau mėgsta galvosūkių žaidimus, tuo jų motyvai žaisti vaizdo žaidimus yra silpnesni

Toliau nagrinėjant ryšius tarp žanrų ir motyvų, galime pastebėti, statistiškai reikšmingas silpnas koreliacijos tarp skirtingų žanrų ir motyvų. Vaidmenų ir Veiksmo žanrai buvo susiję su Fantazijos motyvais. Tai reiškia, kad paaugliai, kurie dažniau žaidžia tam, kad galėtų pabūti kažkuo kitu virtualioje erdvėje, labiau mėgsta vaidmenų ir veiksmo žaidimus. Statistiškai reikšmingų strateginių ir muštynių žanrų sąsajos su socialiniais ir varžymosi žaidimo motyvais, gali reikšti, kad paaugliai kurie žaidžia žaidimus kad galėtų pabendrauti ar pakonkuruoti, dažniau renkasi žaisti strateginius ar muštynių tipo vaizdo žaidimus. Su daugiausia motyvų statistiškai reikšmingai teigiamai susijęs žanras buvo Šaudyklės. Jis buvo susijęs su visais išskyrus pabėgimo ir fantazijos motyvais.

3.4. Paauglių motyvų žaisti vaizdo žaidimus ir probleminio įsitraukimo sąsajos.

Siekdami nustatyti ryšius tarp paauglių žaidžiamų žaidimų motyvų ir jų probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus buvo atlikta koreliacinė analizė (žr. 6 lentelę).

6 lentelė. *Sąsajos tarp paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimus ir vaizdo žaidimų motyvu.*

	Socialinis motyvas	Pabėgimo motyvas	Varžymosi motyvas	Įveikos motyvas	Įgūdžių lavinimo motyvas	Fantazijos motyvas	Laisvalaikio praleidimo motyvas
Probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus	0,446**	0,609**	0,491**	0,517**	0,287**	0,604**	0,480**
Laikas praleistas, prie žaidimų	0,462**	0,265**	0,390**	0,301**	0,335**	0,402**	0,429**

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Rezultatai parodė, kad socialinis, varžymosi, įgūdžių lavinimo, laisvalaikio praleidimo motyvų ir probleminio įsitraukimas į vaizdo žaidimus įverčius sieja statistiškai reikšmingas silpnas teigiamas ryšys. Tuo tarpu paauglių pabėgimo, įveikos, fantazijos motyvų ir probleminio įsitraukimo įverčius sieja statistiškai reikšmingas vidutinio stiprumo ryšys. Tai reiškia, kad paaugliams, kurie turi stipresnius socialinius, pabėgimo, varžymosi, įveikos, įgūdžių lavinimo, fantazijos ir laisvalaikio praleidimo motyvus, tuo jiems labiau pasireiškia probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus.

Paauglių laikas praleistas žaidžiant vaizdo žaidimus statistiškai reikšmingai koreliuoja su visais motyvais. Konstruktai tarpusavyje susiję silpnais ryšiais. Tai galime sakyti, kad kuo labiau paauglių socialiniai, pabėgimo, varžymosi, įveikos, įgūdžių lavinimo, fantazijos ir laisvalaikio praleidimo motyvai žaisti yra stipresni, tuo daugiau jie laiko praleis žaisdami vaizdo žaidimus.

3.5. Paauglių poreikių patenkinimo/frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus sąsajos.

Norėdami įvertinti sąsajas tarp paauglių probleminio įsitraukimo, laiko praleisto žaidžiant ir jų poreikių patenkinimo/frustracijos lygių buvo atlikta Spearman koreliacinė analizė (7 lentelė).

7 lentelė. *Sąsajos tarp probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus, laiko praleisto žaidžiant ir pagrindinių poreikių patenkinimo (frustracijos).*

	Autonomijos Patenkinimas	Autonomijos Frustracija	Susietumo Patenkinimas	Susietumo Frustracija	Kompetencijos Patenkinimas	Kompetencijos Frustracija
Probleminis įsitraukimas į vaizdo žaidimus	-0,168*	0,335**	-0,222**	0,261**	-0,146*	0,259**
Laikas praleistas žaidžiant	0,056	0,076	-0,179*	0,017	-0,042	0,043

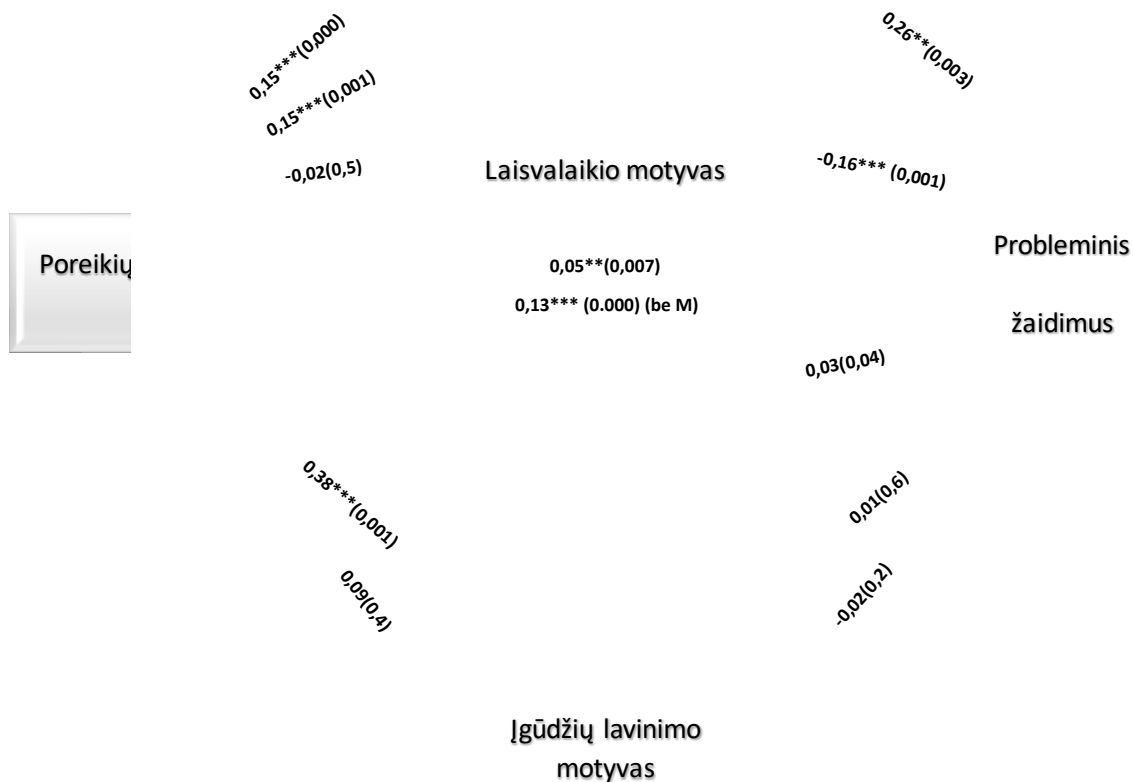
Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

Nustatytos silpnos statistiškai reikšmingos neigiamos koreliacijos tarp visų (Autonomijos, Susietumo ir Kompetencijos) poreikių patenkinimo ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus. Tai reiškia, kad kuo paauglių poreikiai yra labiau patenkinti, tuo jie mažiau problemiška įsitraukia į vaizdo žaidimus. Taip pat buvo nustatytos silpnos statistiškai reikšmingos teigiamos koreliacijos tarp paauglių poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo. Kitaip tariant, kuo labiau paauglių poreikiai yra frustruojami, tuo labiau jie problemiška įsitraukę į vaizdo žaidimus.

Laiko praleisto žaidžiant vaizdo žaidimus ir poreikių patenkinimo/frustracijos statistiškai reikšminga sąsaja buvo tik viena – Susietumo poreikio patenkinimo. Ši koreliacija buvo silpna ir neigiama. Tai reiškia, kad kuo paauglių socialinis poreikis labiau patenkintas tuo mažiau laiko jie praleidžia žaisdami vaizdo žaidimus.

3.6. Paauglių žaidimo motyvų medijuojantis ryšys tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.

Norint suprasti, ar vaizdo žaidimų motyvai yra statistiškai reikšmingi mediatoriai, tarp frustuojamų paauglių poreikių ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus buvo pasitelktas Andrew F. Hayes sukurtas PROCESS SPSS įskiepis (1 grafikas).



1 grafikas. Mediacinis modelis

Iš grafiko galime matyti, kad poreikių frustracija, kai nėra mediatorių, statistiškai reikšmingai nuspėja probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus. Taip pat matome, kad poreikių frustracija reikšmingai prognozuoja pabėgimo, fantazijos ir įveikos motyvus.

Pabėgimo motyvas tampa stipresniu prediktoriumi probleminiam įsitraukimui į vaizdo žaidimus, kai poreikių frustracija esant pabėgimo motyvui tampa silpnesniu prediktoriumi. Tai

dar patvirtina 8 lentelėje esantys duomenys - tarp žemiausios ir aukščiausios pasikliauties intervalo reikšmių nėra 0 reikšmės.

8 lentelė. Motyvų kaip mediatorių efektas tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.

Mediatorius	Mediacinis efektas	Žemiausia pasikliautinio intervalo reikšmė (BootLLCI)	Aukščiausia pasikliautinio intervalo reikšmė (BootULCI)
Pabėgimo motyvas	0,038*	0,0084	0,0678
Fantazijos motyvas	0,022*	0,0062	0,0402
Laisvalaikio motyvas	0,004	-0,0077	0,0153
Socialinis motyvas	0,003	-0,0055	0,0129
Varžymosi motyvas	0,009	-0,0037	0,0248
Įveikos motyvas	0,003	-0,0109	0,0212
Įgūdžių lavinimo motyvas	-0,002	-0,0094	0,0028
Visas modelis	0,076*	0,0356	0,1118

Todėl tai yra reikšmingas mediacinis efektas. Tai reiškia esant mediatoriui išnyksta tiesioginis ryšys tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.

Fantazijos motyvas taip pat tampa stipresniu prediktoriumi probleminiam įsitraukimui į vaizdo žaidimus (efekto dydis = 0,14**), kai poreikių frustracija esant fantazijos motyvui tampa silpnesnis prediktorius (efekto dydis = 0,05**). Kadangi tarp žemiausios (BootLLCI 0,0062) ir aukščiausios pasikliauties intervalo reikšmių (BootULCI 0,0402) nėra 0 - tai yra reikšmingas mediacinis efektas. Tai reiškia esant fantazijos mediatoriui išnyksta tiesioginis ryšys tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo į vaizdo žaidimus.

Taip pat matome iš 8 lentelės, kad visas mediacinis modelis yra statistikai reikšmingas, tačiau ne visi motyvai yra prediktoriai problemiškam įsitraukimui į vaizdo žaidimus. Kaip pavyzdžiui, Socialinis ir Laisvalaikio motyvai nuspėja probleminį įsitraukimą, tačiau šie motyvai nėra nuspėjami poreikių frustracijos. Ir atvirkščiai, poreikių frustracijos nuspėja

įveikos motyvus, tačiau įveikos motyvai nenuspėja probleminio įsitraukimo. O Socialinis ir Įgūdžių lavinimo motyvai nėra nei prediktoriai šiame modelyje, nei juos nuspėja frustracija.

Šis mediacinis modelis mums atskleidžia, kad paauglių poreikių frustracijos ryšį su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus galime paaiškinti per Fantazijos ir Pabėgimo motyvus. Tai reiškia, kad aukštas paauglių poreikių frustracijos lygis nuspėja, kad paauglys dažniau rinksis žaidimus žaisti kad pabėgtų nuo realybės ar galėtų daryti tai, ko gyvenime negali, o tai nuspės probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus.

4. REZULTATŲ APTARIMAS

Šio tyrimo rezultatai atskleidė, kad paaugliai vaikinai žaidžia vaizdo žaidimus ilgiau negu merginos, taip pat jie labiau problematiškai įsitraukia į vaizdo žaidimus. Stevens (2021) savo tyrime gavo panašius rezultatus - vaizdo žaidimo sutrikimas pasiskirstymas tarp lyčių yra 2,5:1 (vyrų ; moterų).

Mūsų tyrimo rezultatai parodė, kad vaikinai labiau mėgsta žaisti žaidimus naudodami kompiuterius, kai tuo tarpu merginos – telefonus. Taip pat mūsų tyrimas atskleidė, kad paaugliai, kurie dažniau žaidžia naudodamiesi kompiuterius, jie ilgiau ir labiau problematiškai įsitraukia į vaizdo žaidimus. O paaugliai, kurie mėgsta telefoninius žaidimus, pasižymės mažesniu probleminiu įsitraukimu ir trumpesniu žaidimo laiku. Šie rezultatai nesutampa su Burleigh (2022) tyrimu, kuriame jis teigė, kad žaidimai telefone ypatingai smarkiai skatina probleminį įsitraukimą į virtualia erdvę. Tačiau mūsų tyrimo rezultatai sutapo Rideout ir Robb (2019) tyrimo gautais rezultatais, kurie atskleidė, kad tie kurie žaidžia kompiuterinius žaidimus praleidžia beveik dvigubai daugiau laiko negu tie kurie žaidžia vaizdo žaidimus naudodamiesi telefonus. Panašiai teigė Syvertsen ir kiti (2022) – kad žaidėjai, kurie įsitraukia būtent į kompiuterinius žaidimus pasižymi aukštesniais probleminio įsitraukimo požymiais.

Iš visų šių duomenų galime matyti, kad vaikinai dažniau žaidžia kompiuterinius žaidimus, kas yra susiję su problematišku įsitraukimu. Tuo tarpu merginos dažniau naudoja žaidimams telefonus, kas yra susiję su mažesniu probleminiu įsitraukimu.

Pabėgimo motyvas, žaidžiant žaidimus, būdingas tiek vaikinams, tiek merginoms. Taip pat galime pastebėti, kad merginoms mažiau negu vaikinams yra būdingi stipriai išreikšti socialiniai, varžymosi, įveikos, laisvalaikio, fantazijos ir įgūdžių lavinimo įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvai. Šie mūsų tyrimo rezultatai tik iš dalies sutapo su Yee (2006) tyrimo rezultatais, kurie rodė, kad merginos žaidžia dėl socialinių motyvų, o vaikinai tuo tarpu dėl varžymosi motyvų. Tačiau mūsų rezultatai sutampa su kitais autoriais (Thomas et al., 2021), kurie irgi nustatė kad vaikinai dažniau negu merginos žaidžia vaizdo žaidimus dėl laiko praleidimo ir įveikos motyvų.

Mūsų tyrimas atskleidė, kad skirtingus motyvus turintys paaugliai pasirenka skirtingų žanrų žaidimus. Vaidmenų ar veiksmo žaidimus renkasi paaugliai, kurie nori nuveikti kažką, ko gyvenime negali. Šie rezultatai nesutampa su Yee, (2006) tyrime išskeltomis išvadomis – kad paaugliai žaidžia vaidmenų vaizdo žaidimus dėl socialinių motyvų. Mūsų tyrimas taip pat parodė, kad strateginius žaidimus renkasi tie kas nori pabendrauti ar pasivaržyti. Autoriai (Kuss, 2013) tyrinėdami šiuos ryšius gavo panašius rezultatus – jie taip pat atskleidė, kad šaudyklių žanro vaizdo žaidimai yra susiję su varžymosi motyvų. Bet vienas žanras, mūsų tyrime išsiskyrė iš visų kitų – galvosūkių žanras. Pagal duomenis, kaip ir turėtumėme daryti išvada – kuo labiau paauglys mėgsta galvosūkių vaizdo žaidimus, tuo mažiau jis žaidžia žaidimus dėl kažkokių priežasčių. Tačiau tokie duomenys buvo tikriausiai dėl to, kad paaugliai kurie labai retais atvejais žaidžia vaizdo žaidimus, parsisiunčia nemokamą ir paprastą žaidimą, kurie dažniausiai būna galvosūkių tematikos.

Kaip ir buvo tikėtasis, paauglių vaizdo žaidimų motyvų stiprumas buvo susijęs su paauglių laiku praleistu žaidžiant. Tai reiškia, kad kuo paauglių motyvai žaisti vaizdo žaidimus yra stipresni tuo ilgiau jie žaidžia juos. Visi vaizdo žaidimų motyvų stiprumai taip pat buvo susiję su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus. Tai reiškia skirtingus kuo paaugliai turi stipresnius motyvus žaisti, tuo jie turi didesnę riziką tapti priklausomais. Tačiau verta pastebėti, kad didžiausias sąsajas su probleminiu įsitraukimu turėjo pabėgimo ir fantazijos motyvai. Tai reiškia, kad paauglys, kuris yra motyvuotas įsitraukti į virtualia erdvę, kad pabėgtų nu realybės ar pabūtų fantastiniuose pasauliuose, turės didžiausią riziką žaidimų priklausomybei. Panašius rezultatus gavo Wang (2021), Ballabio ir kt., (2017), kurie nurodė,

kad varžymosi ir pabėgimo motyvai turi stiprias sąsajas su probleminiu įsitraukimu. Tačiau, kad kiti žaidimo motyvai turi reikšmingų sąsajų su vaizdo žaidimų priklausomybės rizika nenustatė. Kim (2023) savo tyrime atskleidė dar ir fantazijos motyvo reikšmingumą, tačiau nėra tyrimų, kuriuose visų motyvų stiprumas būtų susijęs su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus.

Mūsų gauti rezultatai parodė, kad paauglių patiriama poreikių frustracija yra susijusi su žaidimų priklausomybe. Tai reiškia, kad paaugliai, kurių poreikiai yra frustruojami, turi didesnę riziką įsitraukti į vaizdo žaidimus problematiškai. Autoriai (T'ng, 2022) šiuos ryšius dažnai literatūroje aprašo taip – paauglių, kurie negali savo poreikių patenkinti realybėje, pagrindiniai motyvai įsitraukti į vaizdo žaidimus yra susiję su poreikių patenkinimais. O kai vaizdo žaidimai tampa vienintelė vieta tenkinti poreikius padidėja rizika priklausomybei (vaizdo žaidimams).

Tyrinėdami literatūra, galima pastebėti autorių (T'ng, 2022) tyrimus, kuriuose jie padarė išvadas, kad socialiniai, pabėgimo, konkurencijos, varžymosi ar įgūdžių lavinimo motyvai (galima sulyginti su SDT poreikių patenkinimu) buvo reikšmingi tarpininkai tarp poreikio frustracijos ir vaizdo žaidimų priklausomybę. Tačiau fantazijos ir poilsio motyvai nebuvo reikšmingi mediatoriai. Kitais žodžiais tariant, jie atskleidė, kad paaugliai kurių poreikių frustracijos lygis yra aukštas lems tai kad jų socialiniai, konkurencijos ir varžymosi motyvai žaisti vaizdo žaidimus bus stipresni, o tai gali lemti didesnę vaizdo žaidimų priklausomybės riziką.

Mūsų tyrime analizuodami kaip paauglių žaidžiamų žaidimų motyvai, kurie medijuoja tarp poreikių frustracijos ir probleminio įsitraukimo. Tai reiškia kad motyvai paaiškina šį priežastingumą. Pabėgimo ir Fantazijos motyvai buvo reikšmingi mediatoriai nuspėjant paauglių poreikių frustracijos ryšį su vaizdo žaidimų rizika. Kitais žodžiais tariant, galima sakyti kad jeigu paauglių pagrindiniai poreikiai yra frustruojami, tokie paaugliai dažniau rinksis žaisti žaidimus, kad pabėgtų nuo realybės ir galėtų daryti tai, ko realybėje negali daryti, o tokia motyvacija nuspėja tai, kad paauglys demonstruos probleminį įsitraukimo į vaizdo žaidimus elgesį – pradės daugiau meluoti kiek laiko žaidžia, patirs didesnius abstinencijos simptomus, dažniau neatsitrauks nuo vaizdo žaidimų, net jeigu gresia kažkokios pasekmės.

Tačiau kiti autoriai (T'ng, 2022) nustatė kad net keturi motyvai - socialiniai, pabėgimo, konkurencijos, varžymosi ar įgūdžių lavinimo gali paaiškinti, kodėl poreikių frustracija lemia didesnę vaizdo žaidimų priklausomybę riziką. Tokių mediacinių tyrimų yra gana mažai, o mūsų rezultatai nesutampa su esamais tyrimais. Todėl šį mediacinį efektą reikėtų daugiau patyrinti.

TYRIMO RIBOTUMAI

Analizuojant mūsų tyrimo rezultatus reikia atkreipti dėmesį į kelis šio tyrimo ribotumus:

- Tyrimo imtis buvo nedidelė, taip pat buvo nemažai tėvai, kurie nesutiko, kad jų vaikai dalyvautų tyrime, o vaikai galėjo savanoriškai pasitraukti iš tyrimo. Tai reiškia, kad interpretuojant rezultatus reikia atsižvelgti į tai, kad tyrimo imtis tik iš dalies nereprezentuoja paauglius.
- Naudotos koreliacijos gali paaiškinti kintamųjų ryšius, tačiau nenusako priežastingumo. Tai reiškia, kad mūsų tyrime koreliaciniais ryšiais tirti kintamieji susiję abipusiais ryšiais. Todėl nežinome priežastingumo krypties, todėl tolimesniuose tyrimuose reikėtų tirti regresinius priežastingumo ryšius.
- Nors daug rezultatų buvo statistiškai reikšmingi, tačiau dauguma rezultatų ryšių buvo silpno ar vidutinio stiprumo. Tai mums sako, kad tolimesni tyrimai turi tirti didesnes paauglių imtis arba naudoti tobulesnes tyrimo metodikas.

Nepaisant tyrimo ribotumų, šio tyrimo rezultatai atkleidė reikšmingų įžvalgų apie paauglių įsitraukimo į vaizdo žaidimų motyvų ypatumus

IŠVADOS

1. Paaugliai skirtingose amžiaus grupėse nesiskiria probleminiu įsitraukimo į vaizdo žaidimus stiprumu, laiku praleistu žaidžiant, žaidimų prietaisų naudojimu ir įsitraukimo į vaizdo žaidimus motyvais.
2. Vaikinai ilgiau negu merginos žaidžia ir jie labiau problematiškai įsitraukia į vaizdo žaidimus.
3. Vaikinai labiau mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus, o merginos labiau mėgsta žaisti telefonuose.
4. Vaikinams labiau negu merginoms būdingi socialiniai, varžymosi, įveikos, įgūdžių lavinimo, fantazijos ir laisvalaikio motyvai.
5. Kuo paaugliai labiau mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus, tuo jie ilgiau žaidžia ir tuo jie labiau problemiška įsitraukę. O kuo paaugliai labiau žaidžia žaidimus naudodamiesi telefonus, tuo jie trumpiau žaidžia ir jų probleminio įsitraukimo lygis yra žemesnis.
6. Tie paaugliai kurie renkasi žaisti žaidimus dėl:
 - a. Socialinių ir varžymosi motyvų labiau mėgsta strateginius, muštynių ir šaudyklių žanro žaidimus
 - b. Įveikos ir laisvalaikio praleidimo motyvų labiau mėgsta šaudyklių tipo žaidimus
 - c. Įgūdžių lavinimo motyvų labiau mėgsta šaudyklių ir lenktynių tipo žaidimus
 - d. Fantazijos motyvų labiau mėgsta vaidmenų ir veiksmo žanro žaidimus
7. Paauglių žaidimo motyvai yra teigiamai susiję su laiku praleistu žaidžiant ir probleminiu įsitraukimu. Kuo paaugliai turi stipriau išreikštus socialinius, pabėgimo, varžymosi, įveikos, įgūdžių lavinimo, fantazijos ir laisvalaikio praleidimo motyvus tuo jie ilgiau ir problematiškiau įsitraukia į vaizdo žaidimus.
8. Kuo labiau paauglių poreikiai patenkinti tuo jie mažiau yra problemiška įsitraukę į vaizdo žaidimus. O kuo labiau poreikiai frustruojami – tuo labiau problemiška įsitraukę. Ir kuo paauglių susietumo poreikis yra labiau patenkintas, tuo mažiau jie praleidžia laiko žaisdami vaizdo žaidimus.
9. Paauglių poreikių frustracijos ryšį su probleminiu įsitraukimu į vaizdo žaidimus paaiškina fantazijos ir pabėgimo motyvų mediacinis efektas. Tai reiškia, kad kuo labiau paauglių poreikiai yra nepatenkinti tuo labiau žaidžia vaizdo žaidimus pabėgimo ir fantazijos motyvais, o tai lemia probleminį įsitraukimą į vaizdo žaidimus.

REKOMENDACIJOS

Mūsų tyrime gauti duomenys padeda lengviau suprasti, kodėl paaugliai įsitraukia į vaizdo žaidimus. taip pat padeda identifikuoti probleminio įsitraukimo faktorius. Šie duomenys yra svarbūs tolimesnių psichoedukacijų ir intervencijų kūrimui.

Mūsų tyrimas parodė, kad paauglių kurių pagrindiniai poreikiai yra smarkiau frustuojami, jie yra labiau motyvuoti žaisti kompiuterinius žaidimus pabėgimo ir fantazijos motyvais, kas dažniausiai lemia didesnę vaizdo žaidimų priklausomybės riziką. Kitais žodžiais tariant, paaugliai, kurių pagrindiniai poreikiai yra nepatenkinti dažniausiai žaidžia žaidimus dėl to kad pabėgtų nuo realybės ar galėtų pasijausti kažkuo kitu, o tai didina vaizdo žaidimų priklausomybės riziką. Todėl pagalbos planai turėtų būti orientuojami į paauglių poreikių patenkinimą, o ne tiesiog į simptomų malšinimą. Taip pat pagalbos planai turi būti orientuoti į vaikus, kurie žaidžia kompiuterinius vaizdo žaidimus. Ši informacija turėtų būti įdomi tėvams, kuri yra susirūpinę savo vaikų vaizdo žaidimų probleminiu elgesiu.

LITERATŪRA

1. Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., & Shamaa, H. A. (2022). Relationship between time spent playing internet gaming apps and behavioural problems, sleep problems, alexithymia, and emotion dysregulations in children: a multicentre study. *Child & Adolescent Psychiatry & Mental Health*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13034-022-00502-w>
2. Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behaviour*, 84, 220–229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>
3. American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596> (2013)
4. Andre, F., Broman, N., Hakansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming - Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
5. Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
6. Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149–176. <https://doi.org/10.7557/23.6003>
7. Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psy-chiatric symptoms and problematic gaming? An empirical surveystudy. *Addiction Research&Theory*, 25, 397–408. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>.
8. Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recre- ational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94, 152117. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>.
9. Bartholomew, K. J., Ntoumanis, N., Ryan, R. M., Bosch, J. A., & Thøgersen-Ntoumani, C. (2011). Self-determination theory and diminished func- tioning: The role of

- interpersonal control and psychological need thwarting. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37, 1459–1473. doi:10.1177/0146167211413125
10. Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds*. Indianapolis: New Riders.
 11. Beard, C. L. & Wickham, R. E. (2016) Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and internet gaming disorder. *Comput. Hum. Behav.* **61**, 507–515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
 12. Billieux J., King D.L., Higuchi S., Achab S., Bowden-Jones H., Hao W., et al. (2017) Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder. *J Behav Addict*
 13. Braun B., Stopfer J. M., Müller K. W., Beutel M. E., & Egloff B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412.
 14. Burleigh, T.L.; Griffiths, M.D.; Sumich, A.; Wang, G.Y.; Kuss, D.J. (2022) Coping and Co-Occurrence of Gaming Disorder and Substance Use in Recovering Substance Users. *J. Clin. Med.*, 11, 7370.
 15. Castro-Calvo J, King DL, Stein DJ, Brand M, Carmi L, Chamberlain SR, Demetrovics Z, Fineberg NA, Rumpf HJ, Yücel M, Achab S, Ambekar A, Bahar N, Blaszczyński A, Bowden-Jones H, Carbonell X, Chan EML, Ko CH, de Timary P, Dufour M, Grall-Bronnec M, Lee HK, Higuchi S, Jimenez-Murcia S, Király O, Kuss DJ, Long J, Müller A, Pallanti S, Potenza MN, Rahimi-Movaghar A, Saunders JB, Schimmenti A, Lee SY, Siste K, Spritzer DT, Starcevic V, Weinstein AM, Wölfling K, Billieux J. (2021) Expert appraisal of criteria for assessing gaming disorder: an international Delphi study. *Addiction*. Sep;116(9):2463-2475. doi: 10.1111/add.15411. Epub 2021 Feb 1. PMID: 33449441; PMCID: PMC8451754.
 16. Cheng, Y. (2019) The mediating effects of motivation for playing pokémon go on internet gaming disorder and well-being. *Am. J. Fam. Ther.* **47**, 1–18. <https://doi.org/10.1080/01926187.2019.1583614> (2019).
 17. Clement, J. (2022a). Number of video game users worldwide from 2017 to 2027. Statisa. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/#statisticContainer>

18. Clement, J. (2022b). Video game market revenue worldwide from 2017 to 2027. Statisa. <https://www.statista.com/statistics/1344668/revenue-video-game-worldwide/#statisticContainer>
19. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 10(4), 575e583.
20. Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
21. Cudo, A., Kopiś-Posiej, N., & Griffiths, M. D. (2023). The Role of Self-Control Dimensions, Game Motivation, Game Genre, and Game Platforms in Gaming Disorder: Cross-Sectional and Longitudinal Findings. *Psychology research and behavior management*, 16, 4749–4777. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S43512>
22. Dale G, Green CS. (2017) The changing face of video games and video gamers: future directions in the scientific study of video game play and cognitive performance. *J Cogn Enhanc.* ;1:280–294. doi:10.1007/s41465-017-0015-6
23. De Grove, F., Cauberghe, V. & Van Looy, J. (2016) Development and validation of an instrument for measuring individual motives for playing digital games. *Media Psychol.* **19**(1), 101–125. <https://doi.org/10.1080/15213269.2014.902318>
24. Deci E. L., Ryan R. M., Gagne M., Leone D. R., Usunov J., Kornazheva B. P. (2001). Need Satisfaction, Motivation, and Well-Being in the Work Organizations of a Former Eastern Bloc Country: A Cross-Cultural Study of Self-Determination. *Personality and social psychology bulletin*, 27(8), 930 – 942.
25. Deci, E. L., Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.
26. Demetrovics, Z. et al. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behav. Res. Methods* **43**(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
27. Elliott L., Golub A., Ream G., & Dunlap E. (2012a). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155–161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387> PMID: 22242785
28. Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood." *Cyberpsychology and Behavior*, 12, 557–562

29. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, et al. (2011); Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics.* ;127: e319–29.
30. Gentile, D.A.; Choo, H.; Liau, A.; Sim, T.; Li, D.; Fung, D.; Khoo, A. (2011), Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127, e319–e329.
31. Hamzehzadeh, M., Sangchooli, A., Farnam, R., Rafiemanesh, H., Shadloo, B., Ghani, K., Jobehdar, M. M., Amin-Esmaeili, M., Rahimi, J., Demetrovics, Z., Király, O., & Rahimi-Movaghar, A. (2022). Psychometric Assessment of the Motives for Online Gaming Questionnaire Among Iranian Gamers. *Psychiatry investigation*, 19(5), 333–340. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0185>
32. Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Upsala journal of medical sciences*, 120(4), 263–275. <https://doi.org/10.3109/03009734.2015.1049724>
33. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively-multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563e571.
34. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>.
35. Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence-Teleoperators and Virtual Environments*, XX, 309–329
36. Yee, N. (2006). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In R. Schroeder, & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (pp. 187e207). London: Springer-Verlag.
37. International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (11th ed.,; ICD-11; World Health Organization, (2019).
38. Yoo W. K. (2003). Difference of Computer Game Addictions in Accordance with Computer Game Types. Master's Thesis, MyongJi University.

39. Young, K. S. & Brand, M.(2017) Merging theoretical models and therapy approaches in the context of internet gaming disorder: A personal perspective. *Front. Psychol.* **8**, 1853. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01853>.
40. J. P. Williams, D. Kirschner, N. Mizer, and S. Deterding, (2018) “Sociology and role-playing games,” in *Role-Playing Game Studies*. London, U.K.: Routledge, pp. 227–244.
41. Jeong J. H., Ryu S. H., (2017). A Study on Collaboration Mechanism in Online FPS Game: Focused on the Reciprocal View. *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 34(1), 49–106.
42. Ji, Y., Yin, M. X. C., Zhang, A. Y. & Wong, D. F. K. (2022) Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis. *Aust. N. Z. J. Psychiatry* **56**(4), 332–346. <https://doi.org/10.1177/00048674211025703> (2022).
43. Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games [Paper presentation]. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on*
44. Kardefelt-Winther, D. (2014). A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research and Theory*. <http://dx.doi.org/10.3109/16066359.2014.935350>.
45. Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459–466. <https://doi.org/10.1111/pcn.12413>
46. Kim BN, Kang HS, Park J. (2023) A latent profile approach for classifying internet gamers based on motives for online gaming. *J Behav Addict.* Feb 10;12(1):148-158. doi:10.1556/2006.2022.00092. PMID: 36763334; PMCID: PMC10260218.
47. Kim D, Nam JK, Keum C (2022) Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE* 17(2): e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
48. King DL, Delfabbro PH. (2014) Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *J Clin Psychol.*; 70:942–55.
49. Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In *Behavioral addictions. Criteria, evidence, and treatment* (pp. 61e97). Elsevier. .

50. Kneer, J., & Rieger, D. (2015). Problematic game play: The diagnostic value of playing motives, passion, and playing time in men. *Behavioral Sciences*, 5(2), 203e213
51. Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, S. H., Wang, P. W., Chen, C. S., & Yen, C. F. (2014). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Journal of Psychiatric Research*, 53, 103e110.
52. Kuo, A., Hiler, J. L., & Lutz, R. J. (2017). From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption. *Journal of Consumer Behaviour*, 16(2), 101–120. <https://doi.org/10.1002/cb.1620>
53. Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125.
54. Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in human behavior*, 75, 652-659..
55. Lemmens J. S., & Hendriks S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270–276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415> PMID: 26959285
56. Lopez-Fernandez, O.; Lucia, R.; Laurence, K.; Amélie, R.; Bernadeta, L.-K.; Joanna, C.; Niko, M.; Hans-Jürgen, R.; Anja, B.; Orsolya, K.; et al. (2023) Problematic Internet Use among Adults: A Cross-Cultural Study in 15 Countries. *J. Clin. Med.* , 12, 1027.
57. Martela, F., DeHaan, C. R., & Ryan, R. M. (2016). On enhancing and diminishing energy through psychological means: Research on vitality and depletion from self-determination theory. In *Self-regulation and ego control* (pp. 67-85). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-801850-7.00004-4>
58. McClelland, D. (1985). How motives, skills, and values determine what people do. *American Psychologist*, XX, 812–825
59. Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? *British Journal of Social Psychology*, 57(2), 461–481. <https://doi.org/10.1111/bjso.12239>
60. Moudiab, S. & Spada, M. M. (2019) The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of internet gaming disorder. *Addict. Behav. Rep.* **9**, 100160. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100160> (2019).

61. P.S, Geraldus. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games. *SISFORMA*. 2. 23. 10.24167/sisforma.v2i1.407.
62. Pasqualotto, A., Parong, J., Green, C. S., & Bavelier, D. (2022). Video game design for learning to learn. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2110684>
63. Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. doi:10.1016/j.chb.2014.12.006
64. Pontes, H.M.; Griffiths, M.D. (2015) Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput. Hum. Behav.*, 45, 137–143.
65. Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *Cyberpsychology and Behavior*, 12(5), 485–492. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>
66. Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Milliar, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively multiplayer online games and well-being: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 698799. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>
67. Ratan, Rabindra & Chen, Vivian & Degrove, Frederik & Breuer, Johannes & Quandt, Thorsten & Williams, J.. (2021). Gender, Gaming Motives, and Genre: Comparing Singaporean, German, and American Players. *IEEE Transactions on Games*. PP. 1-1. 10.1109/TG.2021.3116077.
68. Razum, Josip & Huic, Aleksandra. (2023). Understanding highly engaged adolescent gamers: integration of gaming into daily life and motivation to play video games. *Behaviour & Information Technology*. 1-23. 10.1080/0144929X.2023.2254856.
69. Rehbein F, King DL, Staudt A, Hayer T, Rumpf HJ. (2021) Contribution of game genre and structural game characteristics to the risk of problem gaming and gaming disorder: a systematic review. *Curr Addict Rep.* ;8(2):263–281. doi:10.1007/s40429-021-00367-

70. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037//0003-066x.55.1.68>
71. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
72. Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
73. Rideout, V. & Robb, M. B. (2019). *The Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2019*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
74. Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*.
75. Ropovik, I. et al. (2022) Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis. *PsyArXiv* <https://doi.org/10.31234/osf.io/pg3rf>.
76. Rumpf H. J., Achab S., Billieux J., Bowden-Jones H., Carragher N., Demetrovics Z., et al.(2018) Including gaming disorder in the ICD- 11: the need to do so from a clinical and public health perspective. *Commentary on: a weak scientific basis for gaming disorder: let us err on the side of caution*.
77. Saunders J. B., Hao W., Long J., King D. L., Mann K., Fauth-Bühler M., et al. (2017) Gaming disorder: its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *J Behav Addict* ; 6: 271–9.
78. Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: A study on problematic internet use among players of online role-playing games. *Clinical Neuropsychiatry*, 9, 195e202.
79. Sheldon, K. M., & Hilpert, J. C. (2012). The balanced measure of psychological needs (BMPN) scale: An alternative domain general measure of need satisfaction. *Motivation and Emotion*, 36(4), 439–451. <https://doi.org/10.1007/s11031-012-9279-4>
80. Syvertsen A, Ortiz de Gortari AB, King DL, Pallesen S. (2022) Problem mobile gaming: the role of mobile gaming habits, context, and platform. *Nordisk Alkohol Nar*. 2022;39(4):362–378. doi:10.1177/14550725221083
81. Stevens, M., W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian*

- and New Zealand journal of psychiatry, 55(6), 553–568.
<https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
82. Šporčić, B. & Glavak-Tkalić, R. (2018) The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychol. J. Psychosoc. Res. Cyberspace* **12**(1), 1. <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4>.
83. T'ng, S. T., Ho, K. H., & Pau, K. (2022). Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory. *International journal of mental health and addiction*, 1–21. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>
84. Tabiś, Katarzyna & Poprawa, Ryszard & Barański, Maciej & Dworzańska, Julia. (2021). The Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale. Adaptation and associations with well-being and mental health disorders in a Polish sample. *Current Issues in Personality Psychology*. 9. 267-280. 10.5114/cipp.2021.105973.
85. Van den Broeck, A., De Cuyper, N., Baillien, E., Vanbelle, E., Vanhercke, D., De Witte, H. (2014). Perception of organization's value support and perceived employability: Insights from selfdetermination theory. *The International Journal of Human Resource Management*, 25,1904–1918. doi:10.1080/09585192.2013.860385.
86. Van der Kaap-Deeder, J., Soenens, B., Ryan, R. M., & Vansteenkiste, M. (2020). *Manual of the Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS)*. Ghent University, Belgium.
87. Vansteenkiste, M., & Ryan, R. M. (2013). On psychological growth and vulnerability: Basic psychological need satisfaction and need frustration as a unifying principle. *Journal of Psychotherapy Integration*, 23(3), 263–280. <https://doi.org/10.1037/a0032359>
88. Vansteenkiste, M., Ryan, R. M., & Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Trends, critical themes, and future directions. *Motivation and Emotion*, 44(1), 1–31. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09818-1>.
89. Visuotinė lietuvių enciklopedija - <https://www.vle.lt/straipsnis/motyvai/>

90. von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1731. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
91. Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 317–324. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317>
92. Wang, G. Y., Simkute, D., & Griskova-Bulanova, I. (2023). Neurobiological Link between Stress and Gaming: A Scoping Review. *Journal of Clinical Medicine*, 12(9), 3113. <https://doi.org/10.3390/jcm12093113>
93. Wang, H.-Y. & Cheng, C. (2022) The associations between gaming motivation and internet gaming disorder: Systematic review and meta-analysis. *JMIR Ment. Health* 9(2), e23700. <https://doi.org/10.2196/23700> (2022).
94. Wang, J.L.; Sheng, J.R.; Wang, H.Z. (2019) The Association between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Front. Public Health* 7, 247.
95. Wang, L., Li, J., Chen, Y., Chai, X., Zhang, Y., Wang, Z., ... Gao, X. (2021). Gaming motivation and negative psychosocial outcomes in male adolescents: An individual-centered 1-year longitudinal study. *Frontiers in Psychology*, 12, 743273. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.743273>.
96. World Health Organization. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Conditions (11th Revision)*. Retrieved 20 May 2022 from <https://icd.who.int/dev11/l-m/en> (2019)
97. Žukauskienė R. (2012). *Raidos psichologija: integruotas požiūris*. Vilnius

PRIEDAI

1 priedas

1 priedo lentelė. Paauglių probleminio įsitraukimo ir laiko praleisto žaidžiant skirtumai tarp skirtingų amžiaus grupių.

	Amžius	N	Vidutinis rangas	Kruskal-Wallis H	df	p
Probleminis įsitraukimas	14	41	103,00	2,37	4	0,668
	15	45	88,32			
	16	31	90,78			
	17	43	87,30			
	18	30	89,70			
Žaidimo laikas	14	41	102,57	7,69	4	0,103
	15	45	90,84			
	16	31	98,80			
	17	43	92,00			
	18	30	71,05			

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

2 priedas

2 priedo lentelė. Paauglių mėgstamiausių vaizdo žaidimų prietaisų naudojimas tarp skirtingų amžiaus grupių.

	Amžius	N	Vidutinis rangas	Kruskal- Wallis H	df	p
Kompiuteriai	14	41	80,12	7,242	4	0,124
	15	45	94,33			
	16	31	99,03			
	17	43	107,44			
	18	30	97,50			
Telefonai	14	41	112,74	7,424	4	0,115
	15	45	94,72			
	16	31	89,27			
	17	43	87,85			
	18	30	90,50			
Žaidimų konsolės	14	41	92,82	4,001	4	0,406
	15	45	94,72			
	16	31	99,69			
	17	43	92,71			
	18	30	100,00			
Kita	14	41	96,32	4,219	4	0,377
	15	45	98,22			
	16	31	94,00			
	17	43	94,00			
	18	30	94,00			

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

3 priedas.

3 priedo lentelė. Žaidžiamų vaizdo žaidimų motyvų skirtumai tarp skirtingų amžiaus grupių.

Motivas	Lytis	N	Vidutinis rangas	Kruskal-Wallis H	df	p
Socialinis	14	41	95,17	4,005	4	0,399
	15	45	100,43			
	16	31	83,15			
	17	43	95,41			
	18	30	78,71			
Pabėgimo	14	41	84,56	1,422	4	0,840
	15	45	92,26			
	16	31	97,97			
	17	43	95,78			
	18	30	90,70			
Varžymosi	14	41	95,11	2,102	4	0,717
	15	45	99,32			
	16	31	84,07			
	17	43	91,31			
	18	30	85,43			
Įveikos	14	41	86,00	1,971	4	0,741
	15	45	87,91			
	16	31	95,33			
	17	43	100,56			
	18	30	91,41			
Įgūdžių lavinimo	14	41	79,50	4,241	4	0,374
	15	45	97,94			
	16	31	90,18			
	17	43	101,44			
	18	30	89,43			
Fantazijos	14	41	92,59	2,841	4	0,585
	15	45	85,61			
	16	31	85,45			
	17	43	102,98			
	18	30	92,52			

	14	41	98,01			
	15	45	75,43			
Laisvalaikio	16	31	103,30	6,618	4	0,158
	17	43	96,69			
	18	30	90,43			

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

TĖVŲ SUTIKIMAS DĖL VAIKO DALYVAVIMO TYRIME

Gerbiami tėveliai,

Esu Tomas Tverijonas, Vilniaus Universiteto Filosofijos fakulteto Edukacinės ir vaikų psichologijos studijų programos studentas. Šiuo metu atlieku savo baigiamojo darbo tyrimą, kurio tikslas atskleisti vaikų vaizdo žaidimų naudojimą ir jo motyvus.

Tyrimė dalyvaujantys moksleiviai bus paprašyti užpildyti mano parengtą klausimyną. Tyrimo atlikimas užtruks 10-20 minučių. Užtikrinsime Jūsų vaiko pateiktų atsakymų konfidencialumą (anonimiškumą) – visų tyrimo dalyvių atsakymai bus analizuojami bendrai, nesiejant jų su konkrečiu vaiku. Dalyvavimas tyrime yra savanoriškas, todėl bet kuriuo momentu vaikas gali atsisakyti dalyvauti tyrime.

Jeigu sutinkate kad jūsų vaikas dalyvautų šiame tyrime, prašau užpildyti žemiau pateiktą sutikimo formą

Aš,....., **sutinku/ nesutinku**, kad mano duktė/sūnus
(Vardas) (Pavardė) (pabraukti) (pabraukti)

.....dalyvautų tyrime.
(Vardas) (Pavardė)

Kilus klausimams galite susisiekti su manimi mob. tel. +37069529547 arba el. paštu

tomas.tverijonass@gmail.com.

Ačiū už bendradarbiavimą.