UNIVERSITAS
GADJAH MADA
ANALISIS GEJALA ADIKSI PADA PEMAIN GAME SMARTPHONE ONLINE JEPANG
ARDIYANTO PRATOMO, Robi Wibowo, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRAKSI

ANALISIS GEJALA ADIKSI PADA PEMAIN GAME SMARTPHONE ONLINE JEPANG

ARDIYANTO PRATOMO

Skripsi ini menjelaskan tentang fenomena gejala adiksi yang menjangkiti sebagian besar pemain *game smartphone online* yang dibuat oleh perusahaan-perushaan produsen *game* dari Jepang. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menjelaskan bagaimana alur seorang pemain dari berkenalan dengan suatu *game* hingga menjadi pecandu *game smartphone online* Jepang. Di samping itu peneliti juga menjelaskan faktor-faktor apa saja yang menjadikan para pemain menggandrungi *game smartphone online* Jepang.

Dalam menganalisis gejala-gejala tersebut, peneliti menggunakan teori adiksi yang kebanyakan mengambil pendapat Thombs untuk menjelaskan apakah kecanduan terhadap *game* ini dapat dikatakan sebagai gejala adiksi menurut psikologi. Teori yang disampaikan oleh Thombs secara singkat menjelaskan bahwa perilaku adiksi yang kebanyakan pelakunya tidak dapat mengontrol perilaku tersebut secara umum disebabkan oleh stres ataupun pengaruh-pengaruh lain dari luar pelaku.

Melalui teori tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemain yang bermain game secara repetitif baik dari segi waktu dan uang telah dapat dikategorikan sebagai gejala adiksi. Gejala tersebut disebabkan oleh adanya keinginan yang kuat dari seorang pemain untuk memuaskan hasratnya untuk berfantasi dan gejala ini diperkuat dengan pengaruh dari komunitas di sekitarnya.

Kata kunci: pemain, adiksi, *game smartphone online* Jepang

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

ANALISIS GEJALA ADIKSI PADA PEMAIN GAME SMARTPHONE ONLINE JEPANG
ARDIYANTO PRATOMO, Robi Wibowo, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

ADDICTION SYMPTOMPS ANALYSIS ON JAPANESE ONLINE SMARTPHONE GAME PLAYERS

ARDIYANTO PRATOMO

This graduation paper will give an explanation about addiction symptomps on Japanese online smartphone game players. This paper also has a goal to explain how a person started a Japanese online smartphone game until he became addicted by it. Also, researcher explains about supporting factors that helps a players become addicted to an online smartphone game.

These symptomps were analyzed with addiction theory which is mainly mentioned by Thombs in order to define whether these symptomps are really addiction symptomps or not. The theory which is mentioned by Thombs basically said that an addicted person is often drove by stress or any other stimulation from outside.

In the end, researcher got a conclusion that a person who plays an online smartphone game repetitively and spent an amazing amount of time and money, is indeed has an addiction symptomp. This phenomena was caused by that person's strong will to unleash his thirst of fantasy and this phenomena become stronger as that person is overwhelmed by the influence of his surroundings.

Keywords: player, addiction, Japanese online smartphone game
.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

ANALISIS GEJALA ADIKSI PADA PEMAIN GAME SMARTPHONE ONLINE JEPANG
ARDIYANTO PRATOMO, Robi Wibowo, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

要旨

日本製オンライン携帯端末向けゲームプレイヤーについての分析

アルディヤント・プラトモ

本論文は日本製オンライン携帯端末向けゲームに深くはまっているプレイヤーに関する研究である。本研究の目的は、プレイヤーがどのようにゲームを始めたのかをはじめ、深くはまるまでの道のりを明らかにすることである。ほかに、彼らにゲームに対する深いはまりを与えた周りからの影響というものについても分析した。

こういう現象を分析するために、アディクションをめぐる理論（主にトームブス氏が述べたもの）を用いた。その理論によると、アディクションはストレスや外からの刺激で生まれ、止めようと思いながらもやめられない何かに非常にはまってしまう行為のことである。また、それが癖になってしまったという説明もある。

上記の理論で、日本製オンライン携帯端末向けゲームをプレイしている複数の人の調査の結果を分析して、プレイヤーたちが抱えている現象がアディクションかどうかを知る。調査の結果、「やり始めたきっかけ」と「モチベーションを保つ環境」と「ゲームをやるのがもはや癖になっている」という３つのカテゴリーに分けられた。

上記のモデルの適用により次のような結論を得た。ゲームに多くのお金や時間を捧げ、これを繰り返しているプレイヤーは間違いなくゲームに対して深くはまっている。プレイヤーの中に眠る夢や妄想から生まれたアディクションは周りの影響によって強くなるということもわかった。

キーワード：アディクション、プレイヤー、日本製オンライン携帯端末向けゲーム

松島幸男