

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ
ФИЛОЗОФСКИ ФАКУЛТЕТ
ДС/ВМ 05/4-02 бр.946/1-ХV/III 2
1.6.2017. године

ВЕЋЕ НАУЧНИХ ОБЛАСТИ
ДРУШТВЕНО-ХУМАНИСТИЧКИХ НАУКА

Наставно-научно веће Филозофског факултета у Београду на својој XI редовној седници, одржаној 1.6.2017. године – на основу чл. 231. став 1. алинеја 15. и 16. и члана 278. Статута Факултета, прихватило је Извештај Комисије за докторске студије с предлогом теме за докторску дисертацију: СИМПТОМИ ЗАВИСНОСТИ ОД ВИДЕО ИГАРА У ФУНКЦИЈИ ИЗБЕГАВАЊА ПСИХОЛОШКИХ ПРОБЛЕМА, докторанда Северине Филиповић.

За ментора је одређена проф. др Татјана Вукосављевић Гвозден.

Доставити:

1x Универзитету у Београду
1x Стручном сараднику за
докторске дисертације
1x Шефу Одсека за правне послове
1x Архиви

ПРЕДСЕДНИК ВЕЋА

Проф. др Данијел Синани

Факултет <u>Филозофски</u>	УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ
<u>04/1-2 бр. 6/267</u>	
(број захтева) <u>1.06.2017.</u>	
(датум)	
(Назив већа научних области коме се захтев упућује)	

ЗАХТЕВ

за давање сагласности на предлог теме докторске дисертације

Молимо да, сходно члану 46. ст. 5. тач. 3. Статута Универзитета у Београду («Гласник Универзитета», бр. 131/06), дате сагласност на предлог теме докторске дисертације:

Симптоми зависности од видео игара у функцији избегавања психолошких проблема

(пун назив предложене теме докторске дисертације)

НАУЧНА ОБЛАСТ Психологија

ПОДАЦИ О КАНДИДАТУ:

Име, име једног од родитеља и презиме кандидата:

Северина (Душко) Филиповић

Назив и седиште факултета на коме је стекао високо образовање:

Филозофски факултет у Београду

Година дипломирања:

Назив мастер рада

2011.

кандидата:

брачним нескладом

Повезаност дисфункционалних когниција и емоција са

Назив факултета на коме је мастер рад одбрањена:

Година одбране мастер рада: 2012.

Филозофски факултет у Београду

Обавештавамо вас да је

Наставно-научно веће

на седници одржаној

1.06.2017.

размотрило предложену тему и закључило да је тема подобна за израду докторске дисертације.

	В.Д.ДЕКАНА
	<u>Проф. др Данијел Синани</u>

ПОДАЦИ О МЕНТОРУ

за кандидата Северину Филиповић

Име и презиме ментора: Татјана Вукосављевић Гвозден

Звање: редовни професор

Списак радова који квалификују ментора за вођење докторске дисертације:

1. Maric, Z., Vukosavljevic-Gvozden, T. (2010). Cognitive reactivity to sad mood: the importance of the first depressive episode. *Psihologija*, 43(3), 253-262.
2. Batinic, B., Saula-Marojevic, B., Vukosavljevic-Gvozden, T. (2013). Personality profiles of patients with dysthymic and panic disorder. *Psychiatria Danubina*, 25(2), 115-22.
3. Matić, M., Stanković, S., Vukosavljević-Gvozden, T., Opačić, G. (2015). Frustration intolerance and unconditional self-acceptance as mediators of the relationship between perfectionism and depression. *Psihologija*, 48(2), 101–117.
4. Komnenic, D., Filipovic, S. Vukosavljevic-Gvozden, T. (2015). Assessing maladaptive cognitions related to online gaming: Proposing an adaptation of Online Cognitions Scale. *Computers in Human Behavior*, 51, 131-139.
5. Vukosavljevic-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 33(3), 387–405.

Заокружити одговарајућу опцију (А, Б, В или Г):

А) У случају менторства дисертације на докторским студијама у групацији техничко-технолошких, природно-математичких и медицинских наука

ментор треба да има најмање три рада са SCI, SSCI, AHCI или SCIE листе, као и Math-Net.Ru листе.

Б) У случају менторства дисертације на докторским студијама у групацији друштвено-хуманистичких наука ментор треба да има најмање три рада са релевантне листе научних часописа (Релевантна листа научних часописа обухвата SCI, SSCI, AHCI и SCIE листе, као и ERIH листу, листу часописа које је Министарство за науку класификовало као M24 и додатну листу часописа коју ће, на предлог универзитета, донети Национални савет за високо образовање. Посебно се вреднују и монографије које Министарство науке класификује као M11, M12, M13, M14, M41 и M51.

В) У случају израде докторске дисертације према ранијим прописима за кандидате који су стекли академски назив магистра наука ментор треба да има пет радова (референци) које га, по оцени Већа научних области, квалификују за ментора односне дисертације.

Г) У случају да у ужој научној области нема квалификованих наставника, приложити одлуку Већа докторских студија о именовању редовног професора за ментора.

В. Д. ДЕКАНА

Датум _____

М.П.

проф. др Данијел Синани

*Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet*

Odeljenje za psihologiju

Simptomi zavisnosti od video igara u funkciji izbegavanja psiholoških problema

obrazloženje predloga teme doktorske disertacije

Student:

Severina Filipović

Mentor:

prof. dr Tatjana Vukosavljević-Gvozden

Beograd, 2017.

Uvod

Igranje video igara je jedan od najpopularnijih vidova zabave među mladima današnjice (Kuss & Griffiths, 2012b). Po nekim podacima, čak 42% stanovništva Sjedinjenih Američkih Država redovno igra video igre, od čega najveći deo čine deca, adolescenti i mladi odrasli - 26% igrača čine osobe ispod 18 godina, a 30% osobe 18-35 godina (Ipsos MediaCT, 2015). Slični podaci su dobijeni i u Evropi gde prosečno 48% stanovništva igra video igre (Ipsos MediaCT, 2015), pri čemu je takođe najveći broj igrača među adolescentima i mladim odraslima.

Pod video igrama se podrazumeva heterogena grupa kompjuterskih igara koje se mogu igrati sa bilo kog kompjuterskog uređaja, telefona, tableta, laptopa ili konzole za igre, van ili na Internet mreži ("oflajn" i "onlajn" igre). Velika popularnost i rasprostranjenost ove vrste igara podstakla je sve češća istraživanja ove teme, pri čemu su mnogobrojne studije utvrdile da njihova preterana upotreba dovodi do simptoma nalik zavisnosti i da je povezana sa brojnim problemima u psihološkom i socijalnom domenu (Kuss & Griffiths, 2012b).

Zavisnost od video igara

Kao rezultat pomenutih nalaza, zavisnost od video igara je uključena u Odeljak III *Dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne bolesti* (DSM-5; American Psychiatric Association [APA], 2013), kao vrste bihevioralne zavisnosti koja zahteva dalja razmatranja. Pod imenom "poremećaj igranja Internet igara"¹, ovaj problem definisan je kao „trajna i ponavljajuća upotreba Interneta radi igranja igara ... koja dovodi do klinički značajnog pogoršanja ili patnje” (pp. 795), koji, u periodu od godinu dana, karakteriše prisustvo barem pet od predloženih devet grupa simptoma, tj. kriterijuma opisanih u Tabeli 1. Iako je fokus na patološkoj upotrebi Internet igara, DSM-5 naglašava da se ovaj poremećaj odnosi i na upotrebu igara koje se igraju van Internet mreže (APA, 2013).

Tabela 1

Dijagnostički kriterijumi poremećaja igranja Internet igara u DSM-5 (APA, 2013).

-
1. Preokupacija igrama (igranje video igara postaje dominantna aktivnost u životu osobe; osoba razmišlja o prethodnim aktivnostima igranja igara ili anticipira buduće).

¹ U ovom radu, radi konzistentnosti i usled nedostatka adekvatnog termina na srpskom jeziku, koristiće se izraz "zavisnost od video igara". Najveći broj autora ovaj fenomen na engleskom jeziku imenuje kao "gaming addiction", i ono je u DMS-5 svrstano u grupu stanja nazvanih "behavioral addictions", koji se odnose na preterane obrasce repetitivnog ponašanja, tj. na ekscesivne bihevioralne obrasce, koje treba razlikovati od zavisnosti od supstanci.

2. Apstinencijalni simptomi kada je igranje video igara onemogućeno (tipično iritabilnost, anksioznost, tuga, ali bez fizioloških simptoma karakterističnih za farmakološku apstinenciju).
 3. Tolerancija - potreba za povećavanjem količine vremena koje osoba provodi igrajući igre.
 4. Neuspešni pokušaji kontrole nad upuštanjem u igranje video igara.
 5. Nedostatak interesovanja za ranije oblike zabave i hobije kao rezultat igranja video igara.
 6. Kontinuirana preterana upotreba video igara uprkos svesnosti o psihosocijalnim problemima.
 7. Obmanjivanje članova porodice, terapeuta i drugih ljudi u pogledu učestalosti igranja igara.
 8. Upotreba video igara u cilju bekstva ili olakšanja u odnosu na negativno raspoloženje.
 9. Gubitak ili ugroženost značajnih interpersonalnih odnosa, posla, ili obrazovnih i profesionalnih prilika usled igranja video igara.
-

Iako je tema zavisnosti od video igara postala prilično popularna među stručnjacima, o njoj se, zapravo, još uvek malo zna. I pored nekoliko predloženih (npr. Haagsma, Caplan, Peters & Pieterse, 2013), i dalje ne postoje potvrđeni modeli koji opisuju mehanizme nastanka i održavanja ovog problema. Takođe su prisutne i nejasnoće vezane kvalitet razlika između upotrebe različitih vrsta igara (npr. na Internet mreži ili van nje) i igara različitih žanrova (Griffiths et al., 2016). U zavisnosti od načina merenja i ispitivanog uzorka, studije izveštavaju o prevalencama od 1% do 10% (Männikkö, Billieux, Nordström, Koivisto & Kääriäinen, 2016).

U našoj sredini, koliko je poznato, nema podataka o rasprostranjenosti ovog problema. Po najnovijim podacima, trend upotrebe kompjuterskih tehnologija u Srbiji raste svake godine, a 63,1% mladih uzrasta 16-24 koji koriste Internet prijavljuju da su putem njega preuzimali ili igrali video igre (RZS, 2016), što je najveći procenat među ispitivanim starosnim grupama. No, učestalost i kvalitet upotrebe video igara nisu ispitivani.

S obzirom da su deca, adolescenti i mladi odrasli najzastupljeniji među korisnicima video igara, pojedini autori (npr. APA, 2013; Kuss & Griffiths, 2012a) ističu da je mlađa populacija pod posebnim rizikom od razvijanja zavisnosti, što studije i podržavaju, nalazeći da je mlađi uzrast značajan prediktor zavisnosti od video igara (npr. Mentzoni et al., 2011). Što se vrste video igara tiče, zastupljeno je mišljenje (npr. Griffiths, 2009) da onlajn igre u odnosu na oflajn predstavljaju veći rizik za razvijanje zavisnosti, s obzirom da se, za razliku od oflajn igara, mogu igrati neograničeno, bez utvrđenog završetka. S obzirom na žanr video igara, postoje nalazi da su pojedini žanrovi povezani sa većim nivoom zavisnosti, gde se mahom ističu "igre igranja uloga" (role-playing games, RPG) i igre sa pucanjem (shooter games) (npr. Festl, Scharkow & Quandt, 2012). Međutim, ovi nalazi još uvek zahtevaju detaljniju proveru.

S obzirom na rasprostranjenost zavisnosti od video igara, povećano je interesovanje za razvoj specijalizovanih tretmana, pri čemu se kognitivno-bihevioralni terapijski pristup smatra tretmanom izbora (King, Delfabbro, & Griffiths, 2010; Lemos, De Abreu & Sougey, 2014).

Zavisnost od video igara i psihopatologija

Još uvek preliminarne analize pokazuju povezanost simptoma zavisnosti od video igara sa različitim psihosocijalnim faktorima, a pojedini nalazi izveštavaju i o neurološkim korelatima (npr. Kühn et al., 2011). Najveći broj studija se fokusirao na različite nepoželjne emocionalne i bihevioralne faktore, većinom ih tumačeći kao negativne ishode zavisnosti od video igara (Kneer, Rieger, Ivory & Ferguson, 2014). Između ostalih, utvrđene su povezanosti sa niskim samopoštovanjem (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011), agresivnošću i hostilnošću (npr. Festl et al., 2012; Lemmens et al., 2009), usamljenošću (npr. Lemmens et al., 2009), niskim socijalnim kompetencijama (npr. Festl et al., 2012), impulsivnošću (npr. Bargerón & Hormes, 2017).

Najčešća psihopatološka stanja koja se dovode u vezu sa simptomima zavisnosti od video igara su depresija (npr. Andreassen et al., 2016; Bargerón & Hormes, 2017; Mentzoni et al., 2011) i različita anksiozna ispoljavanja (npr. Andreassen et al., 2016; Bargerón & Hormes, 2017; Mentzoni et al., 2011), naročito socijalna anksioznost (npr. Gavriloff & Lusher, 2015). Istraživanja takođe pokazuju povezanost i sa opsesivno-kompulsivnim simptomima (npr. Vukosavljević-Gvozden, Filipović & Opačić, 2015), i uopšteno povišenim psihopatološkim simptomima (npr. Starcevic, Berle, Porter & Fenech, 2011).

Međutim, nepoznato je da li psihopatološki simptomi predstavljaju posledice zavisnosti od video igara, kao što neki autori impliciraju, ili faktor rizika u razvoju zavisnosti. Veći broj autora zastupa ideju da psihopatologija prethodi zavisnosti od video igara (npr. Ferguson, Coulson & Barnett, 2011; Yee, 2014) i da do razvoja zavisnosti dolazli usled zloupotrebe igara u cilju prevladavanja neprijatnih emocionalnih stanja ili izbegavanja stresnih situacija (Kardefelt-Winther, 2014b; Wood, 2008). Ovaj rad će se osloniti upravo na ovu teorijsku poziciju.

Jedan od pionira u oblasti ispitivanja upotrebe video igara, Nik Ji (Yee, 2014), smatra da zavisnost od video igara nastaje kod osoba koje pate od psiholoških problema kao rezultat neuspešnog pokušaja samopomoći. Realan život je često težak i nefer, i u video igrama osoba može pronaći olakšanje (Yee, 2014), jer one pružaju mogućnost "proživljavanja" različitih situacija, koje su u realnosti nemoguće ili teško ostvarljive. Pored toga, video igre imaju jasan sistem pravila i sigurnu nagradu za svako postignuće, pružajući osobi mogućnost da oseti napredak, pa makar i u virtuelnom svetu (Yee, 2014). To samo po sebi nije problematično, ali nekada osobe koje su opterećene problemima u realnom životu igraju video igre u cilju bekstva od realnosti, pri čemu

učestalo i preterano igraju video igre umesto da pristupe rešavanju problema, što dovodi do zavisnosti (Yee, 2014). U ovom slučaju, primarni problem je psihološke prirode, a on se može dodatno intenzivirati razvojem zavisnosti (Yee, 2014).

Ovakvo shvatanje zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja emocionalnih problema, slično je shvatanjima drugih vrsta zavisnosti, kao što je, npr., shvatanje kockanja kao maladaptivnog mehanizma prevladavanja depresije i anksioznosti (npr. Blaszczynski & McConaghy, 1989). U modelu zavisnosti od supstanci, unutar kognitivne terapije, kao glavni razlog iz koga osoba počinje da zloupotrebljava supstance navodi se postizanje olakšanja od sopstvenih neprijatnih emocionalnih stanja (npr. anksioznost, depresija) i stresnih životnih okolnosti (Beck, Wright, Newman & Liese, 1993).

Pojedine studije daju ograničenu potporu ovom shvatanju. Na primer, postoje nalazi koji ukazuju da je modifikacija raspoloženja povezana sa problematičnom upotrebom video igara (Haagsma et al., 2013). Takođe, pri ispitivanju motiva za igranje video igara, više studija potvrđuje da je sa simptomima zavisnosti od video igara najснаžnije povezan eskapizam, tj. potreba za izbegavanjem stresnih situacija i problema u realnom životu (npr. Kardefelt-Winther, 2014a; Männikkö et al., 2016). Nađeno je i da ovaj motiv ima ulogu medijatora između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara (Király et al., 2015).

Međutim, fokusiranjem isključivo na motivaciju za igru, ne mogu se objasniti složeni odnosi između psiholoških problema i zavisnosti. Pojedini autori ističu da igranje video igara motivisano regulacijom raspoloženja ne mora voditi negativnim ishodima u vidu zavisnosti, već može imati i pozitivne efekte, npr. redukciju stresa (Leung, 2007). Takođe, postoje podaci da je eskapizam povezan sa većim nivoom zavisnosti od video igara samo kod osoba koje imaju izražene psihosocijalne probleme, dok ta povezanost ne postoji među osobama koji te probleme nemaju (Kardefelt-Winther, 2014b). Kao što Ji (2014) ističe, igranje video igara može biti blagotvorno ukoliko je osoba adekvatno prilagođena, i efekat koji motivacija za igru ima na problematičnu upotrebu je marginalan kada se uzmu u obzir druge psihološke varijable. Međutim, ova ideja još uvek zahteva empirijsku potvrdu. Studije koje ispituju zavisnost od video igara kao rezultat disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja emocionalnih problema su retke i fokusirane na izolovane varijable, i pored toga što mogu autori zastupaju tu ideju na teorijskom nivou (Kardefelt-Winther, 2014a, 2014b). Takođe, još uvek ni jedna od njih nije pružila model zavisnosti zasnovan na široj teorijskoj osnovi nekog psihoterapijskog pravca, što bi moglo pružiti relevantan okvir primenjiv u tretmanu ovog problema.

S obzirom da ne postaju sve osobe koje imaju neki oblik psihopatoloških smetnji zavisne od

video igara, postavlja se pitanje koji su to dodatni psihološki faktori koji, u prisustvu psiholoških problema, mogu predstavljati faktor rizika. Kako bi se produbilo razumevanje prirode zavisnosti od video igara, ova studija ima za cilj da ispita moguće medijacione faktore koji postoje u odnosu između ovog fenomena i psihopatoloških simptoma, ispitujući odnose između varijabli na način koji predlažu zastupnici teorije o zavisnosti od video igara kao rezultatu disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja emocionalnih problema. Pored toga, s obzirom da se kognitivno-bihejvioralne terapije preporučuju kao tretman izbora kod problema povezanih sa igranjem video igara (King et al., 2010; Lemos et al., 2014), ovaj rad će se osloniti i na širi teorijski model jedne vrste KBT, terapije prihvatanjem i posvećenošću, sa ciljem da predloži model zavisnosti od video igara koji bi bio relevantan za konkretan terapijski rad u okviru određene psihoterapijske perspektive.

Kognitivno-bihejvioralna perspektiva i zavisnost od video igara

Terapije kognitivno-bihejvioralne (KBT) orijentacije se često preporučuju kao tretman izbora kod problema povezanih sa igranjem video igara (King et al., 2010; Lemos et al., 2014), i preliminarni rezultati govore o njihovoj efikasnosti u slučajevima zavisnosti od video igara (npr. Kim, Han, Lee, & Renshaw, 2012). Međutim, radovi koji posmatraju zavisnost od video igara iz KBT ugla, polaze prvenstveno od terapija kognitivnog restrukturiranja iz tzv. "drugog talasa" KBT, bilo da su u pitanju ispitivanja efekata terapije (pogledati: Lemos et al., 2014), ili povezanosti zavisnosti sa terapijski relevantnim konstruktima, kao što su disfunkcionalne kognicije (npr. Haagsma et al., 2013; Vukosavljević-Gvozden et al., 2015). Koliko je poznato, ne postoje studije koje su ispitivale zavisnost od video igara iz perspektive drugih vrsta KBT, tj. savremenih terapija iz tzv. "trećeg talasa" KBT. Nedostatak literature u tom domenu je iznenađujuć, uzimajući u obzir da su ove terapije (npr. dijalektička bihejvioralna, terapija prihvatanjem i posvećenošću) široko zastupljeni i empirijski zasnovani pristupi koji su se pokazali efikasnim u tretmanu različitih zavisnosti, uključujući i bihejvioralne (Levin & Hayes, 2012).

I pored nedostatka studija koje se tiču zavisnosti od video igara, od posebnog značaja za ovaj rad je perspektiva terapije prihvatanjem i posvećenošću (acceptance and commitment therapy - ACT; Hayes, 1987). Naime, shvatanje ACT-a o nastanku i održavanju različitih problema zavisnosti je da se osobe upuštaju u problematično ponašanje radi izbegavanja neprijatnih unutrašnjih doživljaja (Wilson & Byrd, 2004), što se poklapa sa prethodno pomenutim shvatanjem zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja emocionalnih problema. Imajući to u vidu, ispitivanje zavisnosti od iz ugla ACT teorijskog modela bi omogućilo, sa jedne strane, ispitivanje mogućih posrednika u odnosu između simptoma zavisnosti i psihopatologije, koji

bi bili u skladu sa teorijom na koju se ovaj rad oslanja. Sa druge strane, to bi omogućilo razmatranje fenomena zavisnosti od video igara u okviru teorijskog modela KBT tretmana kome do sada nije bila posvećena pažnja u literaturi o zavisnosti od video igara, a koji potencijalno može biti efikasan u tretmanu ovog problema.

ACT model zavisnosti. Prema teoriji ACT-a, pojedine osobe smatraju neprihvatljivim neka svoja unutrašnja stanja, kao što su misli i osećanja, i koriste se različitim strategijama da ova stanja eliminišu ili ublaže, npr. potiskivanjem sopstvenih misli ili preduzimanjem određenih aktivnosti (Wilson & Byrd, 2004). Odluka o inicijalnom upuštanju u problematično ponašanje (npr. upotreba alkohola, kockanje) može biti povezana sa različitim motivima (npr. socijalni motivi, bekstvo od problema), ali cilj te aktivnost je postizanje kratkotrajnog olakšanja u odnosu na neprijatna unutrašnja iskustva (Wilson & Byrd, 2004). S obzirom da ta aktivnost ne rešava postojeće, a većinom izaziva i dodatne probleme, osoba će je ponavljati ne bi li izbegla i dalje prisutne neprihvatljive unutrašnje sadržaje i postigla trenutno olakšanje, ulazeći u začarani krug (Levin & Hayes, 2012; Wilson & Byrd, 2004). Problematična ponašanja, uključujući zavisnosti, imaju funkciju izbegavanja iskustva, obezbeđujući kratkotrajno negativno potkrepljenje putem redukcije neprijatnih iskustava (Kingston, Clarke & Remington, 2010).

Izbegavanje iskustva. Ovaj fenomen je jedan od ključnih procesa koji, po ACT-u, stoji u osnovi psiholoških problema, uključujući i zavisnosti (Wilson & Byrd, 2004). Izbegavanje iskustva podrazumeva tendenciju promene učestalosti, trajanja ili oblika neželjenih privatnih doživljaja (npr. misli, osećanja, fizioloških senzacija, sećanja), pri čemu osoba izbegava, modifikuje ili beži od izlaganja tim događajima (Hayes & Gifford, 1996). Na taj način dolazi do intenziviranja postojećih neprijatnih stanja, ali i pojave dodatnih problema, koje će osoba takođe težiti da izbegava (Wilson & Byrd, 2004).

Koliko je poznato, nema studija koje bliže ispituju povezanost izbegavanja iskustva i zavisnosti od video igara. Jedini poznati podatak dolazi iz studije koja nalazi medijacionu ulogu izbegavanja iskustva u odnosu između intenziteta negativnog afekta i problematičnih ponašanja, uključujući i prekomernu upotrebu video igara (Kingston et al., 2010). Međutim, ove rezultate treba uzeti sa oprezom, s obzirom da je upotreba video igara u analizi bila objedinjena u jedan faktor sa raznim drugim problematičnim ponašanjima (npr. samopovređivanje, seksualni promiskuitet), pri čemu ima zanemarljivo zasićenje od 0.28 (pogledati: Kingston et al., 2010).

Izbegavanje iskustva je ispitivano u oblasti drugih zavisnosti, i nalazi govore da su veći nivoi iskustvenog izbegavanja pozitivno povezani sa zloupotrebom supstanci (npr. Luoma, Drake, Kohlenberg & Hayes, 2011) i kockanjem (npr. Riley, 2014).

Strategije prevladavanja, samoeфикаsnost i zavisnost

Kao što je pomenuto, veliki broj autora zastupa ideju da zavisnost rezultira iz maladaptivnih pokušaja prevladavanja psiholoških problema (Kardefelt-Winther, 2014a, 2014b), no toj ideji nedostaje empirijska validacija, s obzirom da je mali broj studija koje su ispitivale strategije prevladavanja u kontekstu zavisnosti od video igara. Stoga, podržavajući ideju mnogih autora i oslanjajući se na ograničene dosadašnje nalaze, u ovoj studiji će biti ispitana i uloga strategija prevladavanja i sa njima povezanog konstrukta samoeфикаsnosti kao mogućih posrednika u odnosu između psihopatoloških simptoma i zavisnosti od video igara.

Strategije prevladavanja. Pod prevladavanjem se podrazumevaju promenljivi kognitivni i bihevioralni napor u cilju savladavanja specifičnih spoljašnjih ili unutrašnjih zahteva koji prevazilaze resurse osobe (Lazarus & Folkman, 1984). Strategije prevladavanja se uopšteno mogu razdvojiti na ефикаsne i neeфикаsne, pri čemu se ефикаsnim, tj. adaptivnim, smatraju strategije usmerene na problem (podrazumevaju proces rešavanja problema - definicija, traženje rešenja i izbor najboljeg), a neeфикаsnim, tj. maladaptivnim, emocionalne strategije (regulacija emocija putem izbegavanja, distanciranja ili druge nekonstruktivne aktivnosti) (Lazarus & Folkman, 1984). Prisutna je i dalja podela na strategije usmerene na zadatak (podrazumevaju napore u cilju rešavanja problema), usmerene na emocije (podrazumevaju regulaciju afekta fokusom na sebe, a ne na problem, npr. fantazija) i usmerene na izbegavanje (bekstvo ili distrakcija od problema) (Endler & Parker, 1990), kao i druge klasifikacije.

U oblasti zavisnosti, mnoge studije nalaze da su izbegavajuće i emocionalne strategije povezane sa većim nivoima zavisnosti od supstanci (Bretchting & Giancola, 2007) i kockanja (Gupta, Derevensky & Marget, 2004). Pojedina istraživanja nalaze povezanosti i simptoma zavisnosti od video igara sa emocionalnim i izbegavajućim strategijama prevladavanja, utvrđujući njihovu medijacionu ulogu između stresnih događaja i simptoma zavisnosti (Li, Zou, Wang & Yang, 2016), i simptoma zavisnosti i psihopatologije (Loton, Borkoles, Lubman & Polman, 2015), što delimično podržava teoriju o igranju igara u cilju izlaženja na kraj sa psihološkim problemima. Međutim, neke studije posmatraju zavisnost od video igara kao zavisnu varijablu u odnosu na stres (npr. Li et al., 2016), a druge kao nezavisnu varijablu u odnosu na psihopatologiju (npr. Loton et al., 2015), što odražava različite teorijske pretpostavke o uzročno-posledičnom odnosu.

Samoeфикаsnost. Usko povezan sa strategijama prevladavanja je pojam samoeфикаsnosti. Samoeфикаsnost se odnosi na uverenost osobe da može uspešno sprovesti ponašanja koja su potrebna da bi se ostvario željeni ishod, koja podstiče kako inicijaciju strategija prevladavanja, tako i istrajnost u njihovom primenjivanju (Bandura, 1977). Opažena samoeфикаsnost će uticati na izbor strategije

prevladavanja koju će osoba primeniti u datoj situaciji, kao i na trud koji će uložiti da tu strategiju izvede do kraja (Bandura, 1977).

Malo se zna o povezanosti samoeфикаsnosti i zavisnosti od video igara, a koliko je poznato, ne postoje podaci koji govore o povezanosti samoeфикаsnosti, strategija prevladavanja i zavisnosti od video igara. Ograničen broj studija nalazi da je veći nivo zavisnosti od video igara povezan sa nižim nivoom samoeфикаsnosti (Jeong & Kim, 2011; Festl et al., 2012). Uzimajući u obzir ove nalaze i prirodu povezanosti samoeфикаsnosti sa prevladavanjem, moguće je da ona ima značajnu ulogu u odnosu između simptoma zavisnosti od video igara i psihopatologije, utičući na izbor određenog tipa strategija prevladavanja koje će doprineti povećanju simptoma zavisnosti.

Međusobni odnos samoeфикаsnosti, strategija prevladavanja i izbegavanja iskustva

Iako ova dva pojma deluju slično, nalazi pokazuju da se ipak radi o različitim, iako preklapajućim, konstruktima (Karekla & Panayiotou, 2011). Izbegavanje iskustva je povezano sa strategijama prevladavanja izbegavajućeg i emocionalnog tipa, no i kada se ove strategije uzmu u obzir, iskustveno izbegavanje ima jedinstven doprinos u objašnjavanju drugih varijabli, kao što su stres i kvalitet života (Karekla & Panayiotou, 2011). Pojedine studije nalaze da izbegavanje iskustva ima medijacionu ulogu u odnosu između psihopatologije i strategija prevladavanja (Costa & Pinto-Gouveia, 2011). Izbegavanje iskustva je takođe povezano i sa nižim nivoima samoeфикаsnosti (Chartier et al., 2010). Naglašena razlika između ovih konstrukata se ogleda u tome što izbegavanje iskustva prvenstveno predstavlja generalnu tendenciju da se na određen način postupa sa unutrašnjim doživljavanjima, koja može naknadno povećati verovatnoću pribegavanja specifičnim strategijama prevladavanja (Nielsen, Sayal, & Townsend, 2016).

Predmet istraživanja

Zavisnost od video igara je relativno nov koncept koji postaje sve zastupljenija tema u istraživačkim studijama i među teoretičarima i praktičarima iz oblasti mentalnog zdravlja, ali se o njoj još uvek malo zna. Iako je bilo različitih pokušaja objašnjenja mehanizama koji stoje u osnovi ovog problema, oni su bili ili čisto teorijske prirode (npr. Yee, 2014) ili su se fokusirali na njegov ograničeni deo, na primer, ispitivanje uloge motivacije za igru u nastanku zavisnosti (npr. Kardefelt-Winther, 2014a). Koliko je poznato, obuhvatniji teorijski modeli zavisnosti od video igara još uvek nisu dobili empirijsku podršku, iako sve veći broj autora (npr. Ferguson et al., 2011; Kardefelt-Winther, 2014b; Yee, 2014) zagovara ideju da zavisnost od video igara nastaje kao rezultat disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema. Ovo istraživanje će se voditi upravo tom idejom, i uzeti je za teorijski okvir na osnovu koga će se izvoditi glavne hipoteze i ispitivati odnosi između relevantnih varijabli. Stoga, osnovni predmet ovog rada je

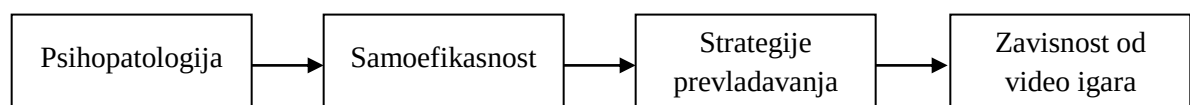
ispitivanje odnosa između varijabli koji su pretpostavljeni idejom o zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema, tj. ispitaće se odnos psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti uzimajući u obzir moguće medijatore. Takođe, s obzirom da se KBT preporučuju kao tretman izbora u slučajevima zavisnosti od video igara (npr. Lemos et al., 2014), ovaj rad ima za cilj i da predloži i testira model ovog problema po ugledu na teorijski model zavisnosti ACT perspektive (Wilson & Byrd, 2004), vrste KBT tretmana koji potencijalno može biti efikasan u radu sa ovim problemom, a koji do sada nije bio ispitivan u kontekstu zavisnosti od video igara.

Kako studije pokazuju, zavisnost od video igara je povezana sa različitim psihopatološkim simptomima, najčešće sa depresijom i anksioznošću (npr. Andreassen et al., 2016; Bargerion & Hormes, 2017). Ovaj rad se oslanja na teoriju da je zavisnost od video igara rezultat izbegavanja psiholoških problema, što se poklapa sa shvatanjem zavisnosti ACT škole. Stoga, mogući medijator između simptoma psihopatologije i zavisnosti je izbegavanje iskustva, za koje se u ACT teoriji smatra da leži u osnovi zavisnosti (npr. Wilson & Byrd, 2004). Ovaj koncept nije ispitivan u kontekstu zavisnosti od video igara, no postoje ograničeni nalazi o njegovoj medijacionoj ulozi u odnosu između psihopatologije i problematičnih ponašanja (Kingston et al., 2010), te je moguće da se preko njega može objasniti odnos između psihopatologije i simptoma zavisnosti od video igara. Stoga će se ispitati medijaciona uloga izbegavanja iskustva u odnosu između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara. Pretpostavljeni odnosi među varijablama predstavljeni su u Modelu 1.



Model 1

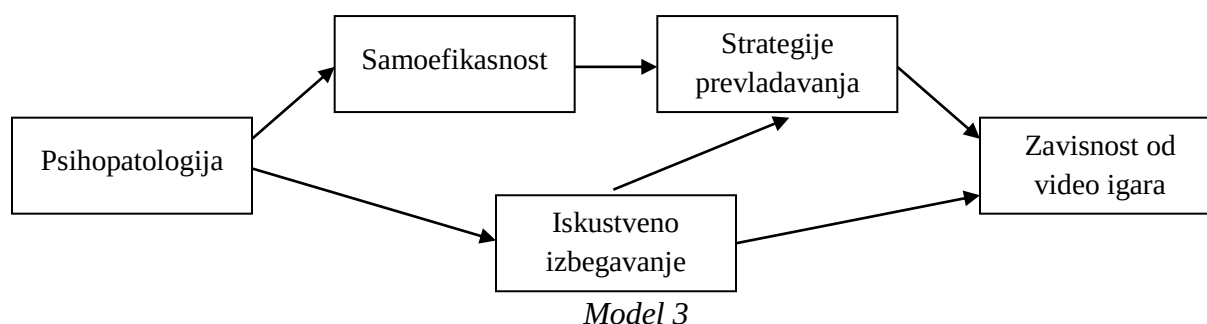
Nađeno je i da je veća izraženost simptoma zavisnosti povezana sa upotrebom izbegavajućih i emocionalnih strategija prevladavanja (npr. Li et al., 2016), i sa niskom samoeфикасноšću (npr. Festl et al., 2012), koja utiče na izbor strategija prevladavanja (Bandura, 1977). Stoga će se ispitati i medijaciona uloga samoeфикаsnosti i strategija prevladavanja u odnosu između psihopatologije i simptoma zavisnosti od video igara. Pretpostavljeni odnosi između varijabli prikazani su u Modelu 2.



Model 2

Uzimajući u obzir da su strategije prevladavanja i izbegavanje iskustva povezani, ali različiti

konstrukti (pogledati: Karekla & Panayiotou, 2011), pri čemu se postoje indicacije da je izbegavanje iskustva opštiji konstrukt u odnosu na strategije prevladavanja (npr. Costa & Pinto-Gouveia, 2011; Nielsen et al., 2016), moguće je da oba ova konstrukta mogu značajno doprineti objašnjenju odnosa između psihopatoških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara. Stoga će se ispitati i medijaciona uloga izbegavanja iskustva, samoeфикаsnosti i strategija prevladavanja u odnosu između simptoma psihopatologije i simptoma zavisnosti od video igara, u skladu sa teorijskim razmatranjima i empirijskim nalazima o povezanostima među ovim pojmovima (Model 3).



Empirijska potpora ideje o zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema se do sada većinom zasnivala na nalazima o povezanosti eskapizma kao motiva za igru sa izraženijim simptomima zavisnosti (npr. Männikkö et al., 2016). Pojedini autori, međutim, zagovaraju ideju da izražena motivacija ne mora imati negativne posledice u vidu zavisnosti (Leung, 2007; Kardefelt-Winther, 2014b) i da je njen uticaj marginalan kada se uzmu u obzir druge psihološke varijable (npr. Yee, 2014). S obzirom na to, u ovoj studiji će se ispitati i da li je motivacija za igru značajno povezana sa izraženijim simptomima zavisnosti kada se psihopatološki simptomi, samoeфикаsnost, strategije prevladavanja i izbegavanje iskustva uzmu u obzir, tj. da li motivacija za igru, u prisustvu ovih varijabli, može dodatno objasniti prisustvo simptoma zavisnosti. S obzirom da ovaj rad služi kao prikaz i provera teorijskih ideja, ispitivanje motivacije je značajno iz dva razloga. Ukoliko bi se pokazalo da motivacija ne doprinosi značajno objašnjenju zavisnosti u kontekstu drugih varijabli, to bi ukazalo da se doprinos motivacije objašnjenju zavisnosti ogleda isključivo u njenoj povezanosti za tim varijablama. U tom slučaju, ispitivanje motivacije u traganju za potvrdom ideje o zavisnosti kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema se može smatrati irelevantnim. Sa druge strane, ukoliko bi se pokazalo da određene vrste motivacije mogu dodatno objasniti izraženije simptome zavisnosti, to bi moglo ukazati na mogućnost postojanja drugih procesa koji ovom teorijom nisu pretpostavljeni.

Pored navedenog, ispitaće se da li su i na koji način igranje određene vrste video igara (onlajn i oflajn, kao i različiti žanrovi) u našoj zemlji povezani sa psihopatološkim simptomima, samoeфикасношću, strategijama prevladavanja, izbegavanjem iskustva i simptomima zavisnosti od video igara. Takođe, ispitaće se i da li postoje razlike u prethodno pretpostavljenim odnosima između varijabli među grupama igrača koji preferiraju određeni tip i određeni žanr igre.

Doprinos rada. Na teorijskom planu, ispitivanjem predloženih odnosa između varijabli će se postići bolje razumevanje fenomena zavisnosti od video igara. Vodeći se teorijom o zavisnosti kao rezultatu disfunkcionalnog prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema, biće ispitano više mogućih medijatora u odnosu između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara, i, koliko je poznato, ovo je prva studija te vrste. Izbegavanje iskustva do sada nije bilo ispitivano u vezi sa zavisnošću od video igara. Ispitivanjem uloge ovog konstrukta u odnosu između simptoma psihopatologije i simptoma zavisnosti, ispituje se jedan mogući medijator, ali se proverava i teorijski model zavisnosti konkretnog terapijskog pristupa, ACT-a, primenjen na zavisnost od video igara, što je prvi pokušaj te vrste. Ovi nalazi mogu predstavljati podsticaj za dalja istraživanja ACT pristupa u kontekstu zavisnosti od video igara i motivisati kreiranje specifičnih vrsta tretmana. Ispitivanje uloge strategija prevladavanja u odnosu između simptoma psihopatologije i simptoma zavisnosti od video igara, u svetlu ograničenog broja dosadašnjih studija, doprineće empirijskoj zasnovanosti teoretskih razmatranja mnogih autora o zavisnosti kao rezultatu neuspešnog prevladavanja psiholoških problema. Pritom, koliko je poznato, do sada ni jedna studija nije uzela u obzir zajedničku ulogu samoeфикаsnosti i strategija prevladavanja u kontekstu video igara, te će ova studija ponuditi prve podatke te vrste. Konačno, nadovezujući se na podatke o odnosima između ispitivanih medijatorskih varijabli, u ovoj studiji se, po prvi put, ispituje mogućnost njihovog istovremenog doprinosa objašnjenju odnosa između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara, što bi moglo doprineti boljem razumevanju složenih odnosa koji bi mogli biti u osnovi ovog problema. Pored toga, ispitivanje motiva u kontekstu drugih varijabli može pružiti bolje uvide u vezi sa postojećim nalazima o njihovoj vezi sa simptomima zavisnosti od video igara, i skrenuti pažnju na značaj drugih varijabli u tim odnosima. Konačno, nalazi ove studije će dati uvid u karakteristike osoba koje igraju video igre u Srbiji, njihove preferencije prema tipu i žanru igara, povezanosti tih preferencija sa relevantnim psihološkim varijablama, kao i u to da li se pretpostavljeni odnosi među varijablama razlikuju u odnosu na te preferencije.

Ciljevi istraživanja

1. Ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva.

2. Ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa samoeфикасношću i njene povezanosti sa strategijama prevladavanja.
3. Ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva i samoeфикасношću i njihovih povezanosti sa strategijama prevladavanja.
4. Ispitati da li motivacija za igru može dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnosti od video igara kada se sve ostale ispitivane varijable uzmu u obzir.
5. Ispitati povezanosti tipa igre i simptoma zavisnosti od video igara, psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoeфикасности i strategija prevladavanja.
6. Ispitati povezanost žanra igre i simptoma zavisnosti od video igara, kao i psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoeфикасности i strategija prevladavanja.
7. Ispitati da li postoje razlike u pretpostavljenim odnosima između varijabli u odnosu na različite preferencije tipa i žanra igre.

Hipoteze

Veća izraženost simptoma zavisnosti od video igara povezana sa izraženijim psihopatološkim simptomima (npr. Andreassen et al., 2016; Bargerón & Hormes, 2017). U vezi sa tim, pristalice ACT škole smatraju da se osobe upuštaju u problematična ponašanja, uključujući i zavisnosti, ne bi li izbegle neprijatna unutrašnja iskustva kao što su negativne emocije (npr. Wilson & Byrd, 2004), pri čemu je nađeno da izbegavanje iskustva ima ulogu medijatora u odnosu između psihopatoloških simptoma i izraženosti problematičnih ponašanja (Kingston et al., 2010). S obzirom na to, postavljena je sledeća hipoteza:

1. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja iskustva.

Pored toga, mnogi autori smatraju da zavisnost od video igara rezultira iz maladaptivnih pokušaja prevladavanja psiholoških problema (Kardefelt-Winther, 2014a, 2014b), pri čemu je nađeno da su veći nivoi zavisnosti povezani sa maladaptivnim strategijama prevladavanja, koje imaju medijacionu ulogu između simptoma zavisnosti i psihopatoloških simptoma (npr. Li et al., 2016; Loton et al., 2015). Takođe, smatra se da samoeфикасност utiče na izbor strategija prevladavanja (Bandura, 1977), i nađeno je da je niža samoeфикасност povezana sa izraženijim simptomima zavisnosti od video igara (npr. Festl et al., 2012). S obzirom na to, postavljena je druga hipoteza:

2. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu niske samoeфикасности i njene povezanosti sa

maladaptivnim strategijama prevladavanja.

S obzirom da su strategije prevladavanja i izbegavanje iskustva povezani, ali različiti konstrukti (npr. Karekla & Panayiotou, 2011), pri čemu se postoje indikacije da je izbegavanje iskustva opštiji konstrukt u odnosu na strategije prevladavanja (npr. Costa & Pinto-Gouveia, 2011; Nielsen et al., 2016), izvedena je i treća hipoteza:

3. Veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja iskustva i niske samoeфикаsnosti, i njihovih povezanosti sa maladaptivnim strategijama prevladavanja.

Pojedini autori smatraju da je efekat motivacije na zavisnost marginalan kada se uzmu u obzir drugi psihološki faktori (npr. Yee, 2014), što je delimično podržano nalazima da igranje igara motivisano regulacijom raspoloženja ili bekstvom nije uvek povezano sa negativnim ishodom u vidu zavisnosti (Kardefelt-Winther, 2014b; Leung, 2007). Na osnovu toga, postavljena je i četvrta hipoteza:

4. Motivacija za igru ne može dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnosti od video igara kada se sve ostale ispitivane varijable uzmu u obzir.

S obzirom da se smatra da onlajn video igre predstavljaju veći rizik za razvoj zavisnosti od onlajn igara (npr. Griffiths, 2009), postavljena je peta hipoteza:

5. Onlajn igre, u odnosu na onlajn, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženošću psihopatoloških simptoma, nižom samoeфикасноšću, upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva.

Nađeno je da osobe koje preferiraju igre igranja uloga kao žanr pokazuju najizraženije simptome zavisnosti u odnosu na osobe sa drugim preferencijama (npr. Festl, Scharnow & Quandt, 2012), te se izvodi i sledeća hipoteza:

6. Igre igranja uloga, u odnosu na ostale žanrove, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženošću psihopatoloških simptoma, nižom samoeфикасноšću, upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva.

Uzimajući u obzir Hipotezu 5 i Hipotezu 6, kao i nalaze na kojima su zasnovane, koji govore o različitom efektu tipa i žanra igre na ispoljavanje simptoma zavisnosti, izvodi se i naredna hipoteza:

7. Pretpostavljeni odnosi između varijabli razlikuju se u odnosu na preferenciju određenog tipa i žanra igre.

Metod

Istraživanje će biti neeksperimentalno, korelaciono-regresionog tipa.

Uzorak i procedura

Istraživanje će biti sprovedeno na pogodnom uzorku srednjoškolaca i studenata, starijih od 18 godina. Uzimajući u obzir dužinu i kompleksnost testovnog materijala, kao i da pojedini testovi ne postoje u obliku prilagođenom deci, osobe mlađe od 18 godina neće biti deo ispitivanog uzorka. Procenjena veličina uzorka je 500 ispitanika, što ispunjava zahteve izvođenja najkompleksnije predložene analize (20 ispitanika po parametru u strukturalnom modelu, prema: Kline, 2005).

Uzorak će biti ograničen na adolescente i mlade odrasle osobe iz više razloga. Najvažniji razlog je taj što su strane studije na koje se ovaj rad oslanja najvećim delom bile sprovedene upravo na ovom uzrastu, te ovaj izbor opravdava formiranje prethodno opisanih pretpostavki na osnovu pomenute literature i omogućava poređenje rezultata. Pored toga, s obzirom da je mlađa populacija najzastupljenija među igračima video igara, što je u Srbiji naročito izraženo (RZS; 2016), rezultati ovog istraživanja će biti reprezentativni, iako ne za celu, ali ipak za najveći deo populacije igrača video igara u Srbiji. Pored toga, mlađe osobe u Srbiji imaju više kontakta sa novijim tehnologijama uopšte (RZS, 2016), te je veća verovatnoća da upravo one imaju dodira sa najmodernijim oblicima video igara koje su proučavane u stranim studijama o zavisnosti i za koje se smatra da imaju "najadiktivniji potencijal". Konačno, imajući u vidu da veliki broj autora smatra da su mlađe osobe, a naročito adolescenti, pod najvećim rizikom od razvijanja zavisnosti od video igara (npr. APA, 2013; Kuss & Griffiths, 2012a), kao i da se različite vrste zavisnosti najčešće razvijaju u adolescenciji (Hawkins & Fitzgibbon, 1993), ispitivanje relevantnih varijabli u ovoj populaciji i prirode odnosa koji između njih vladaju je posebno značajno. Dobijeni podaci bi mogli ukazati na specifične karakteristike ovog dela populacije igrača i dati smernice, kako za programe tretmana, tako i za potencijalne preventivne mere.

Uzorak će biti sakupljen među učenicima srednjih škola iz više gradova u Srbiji i među studentima Univerziteta u Beogradu. Ispitanicima će biti podeljeni upitnici koje će oni samostalno popunjavati. Kao nadoknadu za učešće u istraživanju, ispitanici će primiti simboličnu nagradu.

Varijable

Tip igre je kategorička varijabla sa dve kategorije koja podrazumeva preferenciju ispitanika prema igrama koje se igraju preko Internet mreže ili van nje, i biće operacionalizovana pitanjem "Odaberite vrstu igara koju najčešće igrate: 1) onlajn; 2) oflajn".

Žanr igre je kategorička varijabla sa devet kategorija koja se odnosi na preferenciju ispitanika prema određenom žanru igre. Biće operacionalizovana pitanjem "Odaberite žanr igara koji najčešće igrate: 1) igranje uloga 2) strategija; 3) pucanje; 4) akcija/avantura; 5) sport; 6) igre sa kartama; 7) trke; 8) slagalice/pronalaženje skrivenih objekata; 9) podjednako često igram više

žanrova. Ukoliko niste sigurni kom žanru pripadaju igre koje najčešće igrate, upišite njihov naziv _____." Ukoliko ispitanik samo upiše naziv igre, istraživač će dodeliti odgovarajući žanr.

Simptomi zavisnosti od video igara - simptomi trajne i ponavljajuće upotrebe igara koja dovodi do klinički značajnog pogoršanja ili patnje, opisani u DSM-5 (APA, 2013). Biće operacionalizovani kroz Skalu zavisnosti od igara (Game Addiction Scale, GAS).

Psihopatološki simptomi - simptomi depresije, anksioznosti i stresa. Depresija podrazumeva doživljaj tužnog, bezvoljnog ili iritabilnog raspoloženja, praćen kognitivnim i somatskim promenama koje značajno ometaju funkcionisanje osobe (APA, 2013). Anksioznost podrazumeva preteran emocionalni odgovor na anticipaciju buduće pretnje, praćen fiziološkim uzbuđenjem, povećanom budnošću i opreznim ili izbegavajućim ponašanjima (APA, 2013). Stres podrazumeva stanje perzistentnog nespecifičnog pobuđenja i tenzije, okarakterisano niskim pragom frustracije ili uznemirenja (Lovibond & Lovibond, 1995). Biće operacionalizovani putem Skale depresivnosti, anksioznosti i stresa-21 (Depression Anxiety Stress Scale-21, DASS-21).

Izbegavanje iskustva - tendencija promene učestalosti, trajanja ili oblika neželjenih privatnih doživljaja, pri čemu osoba izbegava, modifikuje ili beži od izlaganja tim događajima (Hayes & Gifford, 1996). Biće operacionalizovano putem Upitnika prihvatanja i akcije-II (Acceptance and action questionnaire-II, AAC-II).

Strategije prevladavanja - kognitivni i bihejvioralni napor u cilju savladavanja specifičnih spoljašnjih ili unutrašnjih zahteva koji prevazilaze resurse osobe (Lazarus & Folkman, 1984). Obuhvataju strategije usmerene na zadatak (podrazumevaju napore u cilju rešavanja problema), usmerene na emocije (regulacija afekta fokusom na sebe, a ne na problem, npr. fantazija) i usmerene na izbegavanje (bekstvo ili distrakcija od problema) (Endler & Parker, 1990). Biće operacionalizovane uz pomoć Upitnika suočavanja sa stresnim situacijama (Coping Inventory for Stressful Situations, CISS).

Samoeфикаsnost - uverenost osobe da može uspešno sprovesti ponašanja koja su potrebna da bi se ostvario željeni ishod (Bandura, 1977). Biće operacionalizovana kroz Skalu opšte samoeфикаsnosti (General Self-Efficacy Scale).

Motivacija za igru - skup znanja koji reprezentuje emocionalne preferencije manifestovane u mislima i idejama koje se odnose na specifične ciljeve u vezi sa igranjem video igara (Demetrovics et al., 2011). Biće operacionalizovana putem Upitnika motiva za igranje igara (Motives for online gaming questionnaire, MOGQ).

Instrumenti

Skala zavisnosti od igara (Game Addiction Scale, GAS; Lemmens et al., 2009) predstavlja

višestruko korišćenu meru izraženosti simptoma zavisnosti od video igara. Originalno je izvedena iz DSM kriterijuma za patološko kockanje, a može odgovarati i predloženim kriterijumima od strane DSM-5 za poremećaj igranja Internet igara. Svaki od kriterijuma (preokupiranost igranjem, tolerancija, modifikacija raspoloženja, relaps, apstinencijalni simptomi, konflikt, problemi) predstavljen je sa po tri ajtema. Od ispitanika se traži da pomoću 21 stavke sa petostepenom Likertovom skalom procene učestalost određenih misli, osećanja i ponašanja vezanih za video igre u poslednjih šest meseci. Mogući raspon skorova na ovoj skali je od 21 do 105. Veći skor ukazuje na veću izraženost simptoma zavisnosti od video igara. Utvrđeno je da skala ima dobra psihometrijska svojstva (Lemmens et al., 2009), što se potvrdilo i u istraživanju na srpskom uzorku, gde dobijena Kronbahova α od 0.92 govori o dobroj unutrašnjoj konzistentnosti (Vukosavljević-Gvozden et al., 2015). Skala, pored dimenzionalne mere izraženosti simptoma, takođe pruža mogućnost uspostavljanja dijagnoze zavisnosti, putem izraženosti kriterijuma, i to na dva načina. Svaki od kriterijuma je reprezentovan jednim, specifično određenim ajtemom (svi takvi ajtemi grupno predstavljaju skraćenu verziju skale, koja je takođe validirana), i smatra se dostignutim ukoliko je ispitanik na datoj stavki izabrao odgovor 3 (ponekad) ili više (Lemmens et al., 2009). Prvi način se oslanja na politetički pristup koji predlaže DSM, i podrazumeva da je zadovoljeno više od polovine kriterijuma. Drugi način, koji je nešto strožiji, oslanja se na monotetički pristup i podrazumeva uspostavljanje dijagnoze samo ako su dostignuti svi kriterijumi (Lemmens et al., 2009).

Skala depresivnosti, anksioznosti i stresa-21 (Depression Anxiety Stress Scale-21, DASS-21; Lovibond & Lovibond, 1995). Skala se sastoji od 21 pitanja koja daju meru generalnog negativnog afekta, a stavke su dalje grupisane u tri subskale: depresivnost, anksioznost i stres. Odgovori se daju na četvorostepenoj skali Likertovog tipa (od nimalo do skoro uvek). Veći skor na subskalama ukazuje na veću izraženost simptoma depresije, anksioznosti i stresa, dok ukupan skor ukazuje na izraženost simptoma generalnog negativnog afekta. Veći broj istraživanja pokazuje da skala ima adekvatnu internu konzistentnost, što se pokazalo i za srpsku verziju, gde je dobijena pouzdanost od 0.92 za celu skalu, a pouzdanosti za subskale se kreću od 0.77 do 0.86 (Jovanović, Gavrilov-Jerković, Žuljević i Brdarić, 2014).

Upitnik prihvatanja i akcije-II (Acceptance and action questionnaire-II, AAC-II; Bond et al., 2011) je jednodimenzionalna mera izbegavanja iskustva. Sastoji se od sedam tvrdnji sa sedmostepenom Likertovom skalom, sa mogućim rasponom skorova od 7 do 49. Veći rezultat ukazuje na veći nivo izbegavanja iskustva. Instrument ima zadovoljavajuće psihometrijske karakteristike, sa pouzdanostima koje se kreću od 0.78 do 0.88 (Bond et al., 2011). Srpska verzija

instrumenta pokazuje adekvatnu internu konzistentnost od 0.87 (Radanović, 2014).

Upitnik suočavanja sa stresnim situacijama (Coping Inventory for Stressful Situations, CISS; Endler & Parker, 1990; adaptacija: Sorić i Proroković, 2002) predstavlja meru tri dimezije prevladavanja. Sastoji se od 48 stavki sa petostepenom skalom Likertovog tipa. Obuhvata tri subskale - prevladavanje usmereno na problem, usmereno na emocije i usmereno na izbegavanje, od kojih svaka sadrži po 16 stavki. Mogući raspon skorova za svaku od subskala je 16-80. Veći broj israživanja potvrđuje da upitnik ima dobra psihometrijska svojstva (Endler & Parker, 1999), a na istraživanju na srpskom uzorku dobijene su adekvatne pouzdanosti za svaku od subskala koje se kreću od 0.83 do 0.87 (Stanković-Đorđević i Nedeljković, 2016).

Skala opšte samoeфикаsnosti (General Self-Efficacy Scale; Schwarzer & Jerusalem, 1995). Sadrži 10 pitanja sa četvorostepenom skalom Likertovog tipa, i jednodimenzionalna je mera doživljaja generalne samoeфикаsnosti. Ukupan skor može se kretati u rasponu od 10 do 40, pri čemu veći skor ukazuje na veći doživljaj samoeфикаsnosti. Pouzdanost skale je zadovoljavajuća i, u zavisnosti od populacije na kojoj je primenjena, kreće se u rasponu od 0.76 do 0.90 (Schwarzer & Jerusalem, 1995). Pouzdanost se potvrđuje i za srpsku verziju, na primer, u jednom od istraživanja dobijena je Kronbahova α od 0.89 (Genc, Pekić i Matanović, 2013).

Upitnik motiva za igranje igara (Motives for online gaming questionnaire, MOGQ; Demetrovics et al., 2011) je višedimenzionalna mera izraženosti različitih vrsta motivacije za igru. Sastoji se od 27 stavki sa petostepenom Likertovom skalom, i obuhvata sedam vrsta motiva predstavljenih subskalama: socijalni motiv, eskapizam, regulacija emocija, fantazija, razvoj veština, rekreacija i takmičenje. Pokazalo se da upitnik ima zadovoljavajuća psihometrijska svojstva, sa pouzdanostima subskala koje se kreću od 0.79 do 0.90 (Demetrovics et al., 2011). Upitnik do sada nije korišćen u Srbiji, i u svrhe ovog istraživanja će biti preveden na srpski jezik.

Plan obrade podataka

Sakupljeni podaci biće obrađeni pomoću programa IBM SPSS Statistics® i dodatka IBM SPSS Amos®. Za utvrđivanje odlika prikupljenih podataka koristiće se deskriptivna statistička analiza. Za utvrđivanje povezanosti između kategoričkih i kvantitativnih varijabli koristiće se analiza varijanse, a povezanosti između kvantitativnih varijabli korelaciona analiza i multipla regresiona analiza. Za ispitivanje medijacione uloge i složenih korelacija između varijabli u predloženim modelima koristiće se modeliranje strukturalnim jednačinama.

Literatura

- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-262.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388-394.
- Beck, A. T., Wright, F. D., Newman, C. F., & Liese, B. S. (1993). *Cognitive therapy of substance abuse*. New York, NY: The Guilford Press.
- Blaszczynski, A., & McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of Addictions*, 24, 337-350.
- Brechting, E. H., & Giancola, P. R. (2007). A longitudinal study of coping strategies and substance use in adolescent boys. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 16(2), 51-67.
- Bond, F. W., Hayes, S. C., Baer, R. A., Carpenter, K. M., Guenole, N., Orcutt, H. K., ... & Zettle, R. D. (2011). Preliminary psychometric properties of the Acceptance and Action Questionnaire—II: A revised measure of psychological inflexibility and experiential avoidance. *Behavior Therapy*, 42(4), 676-688.
- Chartier, M., Vinatieri, T., Delonga, K., McGlynn, L. M., Gore-Felton, C., & Koopman, C. (2010). *Journal of the International Association of Physicians in AIDS Care*, 9(2), 78-81.

- Costa, J., & Pinto-Gouveia, J. (2011). The mediation effect of experiential avoidance between coping and psychopathology in chronic pain. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, 18, 34–47.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825.
- Endler, N.S., Parker, J. D. (1990). Multidimensional assessment of coping: a critical evaluation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(5), 844–854.
- Endler, N. S., & Parker, J. D. A. (1994). Assessment of multidimensional coping: task, emotion, and avoidance strategies. *Psychological Assessment*, 6, 50–60.
- Endler, N. S., & Parker, J. D. A. (1999). *Coping Inventory for Stressful Situations (CISS): Manual* (2nd ed.). Toronto, Ontario, Canada: Multi-Health Systems.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45(12), 1573–1578.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2012). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108, 592–599.
- Gavriloff, D., & Lusher, J. (2015). Social anxiety and mindfulness in online gamers. *The Computer Games Journal*, 4, (1), 123–132.
- Genc, A., Pekić, J., i Matanović, J. (2013). Mehanizmi suočavanja sa stresom, optimizam i generalna samoefikasnost kao prediktori psihofizičkog zdravlja. *Primenjena psihologija*, 6(2), 155–174.
- Griffiths, M.D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27, 3–6.
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., ... Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111(1), 167–175.
- Gupta, R., Derevensky, J., & Marget, N. (2004). Coping strategies employed by adolescents with gambling problems. *Child and Adolescent Mental Health*, 9(3), 115–120.
- Haagsma, M. C., Caplan, S. E., Peters, O., & Pieterse, M. E. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12–22 years. *Computers in Human Behavior*, 29, 202–209.
- Hawkins, J. D. & Fitzgibbon, J. J. (1993). Risk factors and risk behaviors in prevention of adolescent substance abuse. *Adolescent Medicine State of the Art Reviews: Adolescent Substance Abuse*

- and Addictions*, 4, 249–262.
- Hayes, S. C. (1987). A contextual approach to therapeutic change. In Jacobson, N. (Ed.), *Psychotherapists in clinical practice: Cognitive and behavioral perspectives* (pp. 327-387). New York: Guilford.
- Hayes, S. C., & Gifford, E. V. (1996). The trouble with language: experiential avoidance, rules, and the nature of verbal events. *Psychological Science*, 8, 170-173.
- Ipsos MediaCT (2012). *Videogames in Europe: Consumer study. European summary report*. Dostupno na: <http://www.isfe.eu/>
- Ipsos MediaCT (2015). *The 2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Dostupno na: <http://www.theesa.com/>
- Jeong, E. J., & Kim, D. W. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jovanović, V., Gavrilov-Jerković, V., Žuljević, D., i Brdarić, D. (2014). Psihometrijska evaluacija Skale depresivnosti, anksioznosti i stresa–21 (DASS–21) na uzorku studenata u Srbiji. *Psihologija*, 47(1), 93–112.
- Kardefelt-Winther, D. (2014a). Problematising excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118–122.
- Kardefelt-Winther, D. (2014b). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*, 38, 68–74.
- Karekla, M., & Panayiotou, G. (2011). Coping and experiential avoidance: Unique or overlapping constructs? *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 42, 163-170.
- Kim, S. M., Han, D. H., Lee, Y. S., & Renshaw, P. F. (2012). Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Computers in Human Behavior*, 28, 1954–1959.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Cognitive behavioral therapy for problematic video game players: Conceptual considerations and practice issues. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 3, 261 - 273.
- Kingston, J., Clarke, S., & Remington, B. (2010). Experiential avoidance and problem behavior: a mediational analysis. *Behavior Modification*, 34(2), 145-163.
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. G., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4), e88. doi:10.2196/jmir.3515.

- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). New York: Guilford Press.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: Interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 585–599.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15-17.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions* 1(1), 1–20.
- Kühn, S., Romanowski, A., Schilling, C., Lorenz, R., Mörsen, C., Seiferth, N., ... Gallinat, J. (2011). The neural basis of video gaming. *Translational Psychiatry*, 1, e53. doi: 10.1038/tp.2011.53.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152.
- Lemos, I. L., De Abreu, C. N., & Sougey, E. B. (2014). Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. *Revista de Psiquiatria Clinica*, 41(3), 82-88.
- Leung, L. (2007). Stressful life events, motives for internet use, and social support among digital kids. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 204–214.
- Levin, M. E., & Hayes, S. C. (2012). Introduction: Contextual cognitive behavioral therapies for addictive behaviors. In Hayes, S. C., & Levin, M. E. (Eds.), *Mindfulness & acceptance for addictive behaviors: Applying contextual CBT to substance abuse & behavioral addictions* (pp. 1-24). Oakland, CA: New Harbinger Publications.
- Li, H., Zou, Y., Wang, J., & Yang, X. (2016). Role of stressful life events, avoidant coping styles, and neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 7, Article 1794. doi: 10.3389/fpsyg.2016.01794
- Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., & Polman, R. (2015). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 565–578.
- Lovibond, S. H., & Lovibond, P. F. (1995). *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales*. Sydney, Australia: Psychology Foundation.
- Luoma, J., Drake, C. E., Kohlenberg, B. S., & Hayes, S. C. (2011). Substance abuse and

- psychological flexibility: The development of a new measure. *Addiction Research and Theory*, 19(1), 3–13.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 591–596.
- Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., & Kääriäinen, M. (2016). Problematic gaming behaviour in Finnish adolescents and young adults: Relation to game genres, gaming motives and self-awareness of problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, doi: 10.1007/s11469-016-9726-7.
- Nielsen, E., Sayal, K., & Townsend, E. (2016). Exploring the Relationship between Experiential Avoidance, Coping Functions and the Recency and Frequency of Self-Harm. *PLoS ONE* 11(7), e0159854. doi:10.1371/journal.pone.0159854.
- Radanović, R. (2014). *Povezanost zadovoljstva izgledom, životom i psihološke fleksibilnosti sa sklonošću ka anoreksiji kod adolescentica* (Neobjavljeni master rad). Filozofski fakultet, Univerzitet u Banjaluci, Bosna i Hercegovina.
- Republički zavod za statistiku (2016). *Upotreba informaciono-komunikacionih tehnologija u Republici Srbiji, 2016*. Beograd, Srbija: Republički zavod za statistiku Srbije.
- Riley, B. (2014). Experiential avoidance mediates the association between thought suppression and mindfulness with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 163–171.
- Sorić, I., Proroković, A. (2002). Upitnik suočavanja sa stresnim situacijama Endlera i Parkera (CISS). U Proroković, A., Lacković Grgin, K., Čubela Adorić, V., Penezić, Z. (ur.). *Zbirka psihologijskih skala i upitnika* (str. 147–151). Zadar, HR: Sveučilište u Zadru.
- Stanković-Đorđević, M. M., i Nedeljković, J. J. (2016). Samoefikasnost, samostišavanje i prevladavanje stresa kod prosvetnih radnika grada Pirota. *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Prištini*, 46(2), 21-42.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 248-256.
- Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston (Eds.), *Measures in health psychology: A user's portfolio*. Causal and control beliefs (pp. 35-37). Windsor, England: NFER-NELSON.
- Vukosavljević-Gvozden, T., Filipović, S., & Opačić, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 33, 387–405.

- Wilson K. G., & Byrd, M. R. (2004). ACT for Substance Abuse and Dependence. In Hayes, S. C., & Srosahl, K. D. (Eds.), *A practical guide to acceptance and commitment therapy* (pp. 153-184). New York, NY: Springer Science+Business Media.
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 169–178.
- Yee, N. (2014). *The proteus paradox: how online games and virtual worlds change us - and how they don't*. New Haven, CT: Yale University Press.

**NASTAVNO-NAUČNOM VEĆU FILOZOFSKOG FAKULTETA
UNIVERZITETA U BEOGRADU**

**Referat o kvalifikovanosti kandidata
i podobnosti teme za doktorsku disertaciju**

Tema: Simptomi zavisnosti od video igara u funkciji izbegavanja psiholoških problema

Doktorant: Severina Filipović

Mentor: Prof. dr Tatjana Vukosavljević-Gvozden

Osnovni podaci o kandidatu i disertaciji

Severina Filipović, rođena 1987. godine u Gornjem Milanovcu, diplomirala je 2011. godine na Odeljenju za psihologiju, Filozofskog fakulteta u Beogradu. Na istom odeljenju je 2012. godine odbranila master rad pod nazivom: "Povezanost disfunkcionalnih kognicija i emocija sa bračnim neskladom". U Klinici za neurologiju Kliničkog centra Srbije obavila je pripravnički staž i položila stručni ispit za zdravstvenog saradnika - dipl. psihologa 2014. godine.

Severina Filipović se edukovala u oblasti psihoterapije. Završila je primarni (2010-2011), napredni (2011-2012) i završni nivo (2012-2015) edukacije iz racionalno-emotivne i kognitivno-bihejvioralne terapije (RE&KBT) unutar REBT centra u Beogradu, Pridruženog trening centra Instituta Albert Elis iz Njujorka, i dobila je sertifikat za kvalifikovanu primenu RE&KBT. Takođe je završila bazični trening iz terapije prihvatanjem i posvećenošću - ACT (2014) u REBT centru u Beogradu.

Nakon završetka osnovnih studija, radila je kao profesor psihologije u gimnaziji "Takovski ustanak" u Gornjem Milanovcu (2011). U periodu 2013-2016 godine sarađivala je sa kompanijom za razvoj softvera "Aparteko", koja se bavi razvojem video igara. U funkciji spoljnog saradnika, sprovodila je ispitivanje i analizu stavova korisnika video igara, organizovala obuke za zaposlene iz oblasti upotrebe video igara i pružala konsultativne usluge pri unapređenju postojećih i razvoju novih video igara. Od 2015. godine radi kao REBT terapeut u privatnoj praksi. U toku doktorskih studija psihologije na

Filozofskom fakultetu u Beogradu, od 2016. godine je angažovana kao saradnica u nastavi na kursovima Psihoterapijski modaliteti, Veštine psihološkog savetovanja i Racionalno-emozivna bihejvioralna terapija.

Osnovna istraživačka interesovanja Severine Filipović tiču se oblasti kognitivno-bihejvioralnih terapija i upotrebe i zavisnosti od video igara. Njena bibliografija obuhvata četiri članka, od čega jedan objavljen u vrhunskom međunarodnom časopisu, jedan u istaknutom međunarodnom časopisu, jedan u međunarodnom časopisu i jedan u vodećem časopisu od nacionalnog značaja. Takođe, bibliografija obuhvata četiri saopštenja na naučnim skupovima od nacionalnog značaja i jedno saopštenje na međunarodnom naučnom skupu. Dva članka u međunarodnim časopisima i dva saopštenja sa naučnih skupova (međunarodnom i nacionalnom) tiču se oblasti upotrebe video igara, kojoj pripada i predložena tema doktorske disertacije.

Iskustvo u oblasti kliničke psihologije i psihoterapije sa jedne strane, i u oblasti razvoja i upotrebe video igara sa druge strane, omogućilo je kandidatkinji da se fokusira složene odnose koji postoje između različitih psiholoških i psihopatoloških varijabli i simptoma zavisnosti od video igara. Usled sve veće rasprostranjenosti fenomen zavisnosti od video igara je sve popularnija tema među stranim istraživačima i teoretičarima iz oblasti mentalnog zdravlja. Međutim, u našoj zemlji ova tema još uvek nije podstakla veće interesovanje, što predloženu temu doktorske disertacije čini inovativnom i potencijalno vrednim doprinosom u našoj naučnoj zajednici.

Istraživanja ukazuju da veliki deo populacije igra video igre, od čega najveći deo čini mlađa populacija (Ipsos MediaCT, 2015), pri čemu i do 10% njih razvija simptome zavisnosti (Männikkö, Billieux, Nordström, Koivisto & Kääriäinen, 2016). Zbog zabrinjavajuće prevalence ovog fenomena i njegove povezanosti sa velikim brojem psiholoških problema zavisnost od video igara je uključena u Odeljak III *Dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne bolesti* (DSM-5; American Psychiatric Association [APA], 2013), kao vrsta bihejvioralne zavisnosti koja zahteva dalja razmatranja. Studije ukazuju da su simptomi zavisnosti od video igara povezani sa različitim negativnim indikatorima psihosocijalne dobrobiti (npr. Festl, Scharkow & Quandt, 2012; Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011) i sa psihopatološkim simptomima (npr. Starcevic, Berle, Porter & Fenech, 2011), među kojima se ističu depresija i anksiozna stanja (npr. Andreassen et al., 2016; Bargerion & Hormes, 2017; Mentzoni et al., 2011). Razvijaju se specifični programi za tretman zavisnosti od video igara, i trenutno se terapije kognitivno-bihejvioralne orijentacije smatraju tretmanom izbora u radu sa ovim problemom (King, Delfabbro, & Griffiths, 2010; Lemos, De Abreu & Sougey, 2014).

Iako je tema zavisnosti od video igara postala prilično popularna među stručnjacima, o njoj se, zapravo, još uvek malo zna. Za sada postoje naznake da su igre koje se igraju putem Interneta (i određeni žanrovi igara) povezane sa većim nivoima zavisnosti (npr. Festl et al., 2012; Griffiths, 2009) ali još uvek su prisutne mnogobrojne nejasnoće u vezi sa mehanizmima koji leže u osnovi nastanka i održavanja ovog problema. Do skora je najvećim delom bilo zastupljeno shvatanje da su psihološki problemi negativan ishod zavisnosti od video igara (Kneer, Rieger, Ivory & Ferguson, 2014), no u poslednje vreme se sve veći broj autora suprotstavlja tom stavu, zagovarajući ideju da psihopatologija prethodi zavisnosti od video igara (npr. Ferguson, Coulson & Barnett, 2011; Yee, 2014) i da do razvoja zavisnosti dolazi usled zloupotrebe igara u cilju prevladavanja neprijatnih emocionalnih stanja ili

izbegavanja stresnih situacija (Kardefelt-Winther, 2014b; Wood, 2008). Predloženi rad se oslanja upravo na to teorijsko stanovište, po kome osobe opterećene problemima u realnom životu igraju video igre u cilju bekstva od neprijatne realnosti (Yee, 2014). Iako je ovakvo shvaćanje zavisnosti od video igara sve zastupljenije, empirijski nalazi koji ga podržavaju su retki i najvećim delom se oslanjaju na povezanost zavisnosti i eskapizma (potrebe za izbegavanjem problema u realnom životu) kao motivacije za igru (npr. Kardefelt-Winther, 2014a; Männikkö et al., 2016).

S obzirom da ne postaju sve osobe koje imaju neki oblik psihopatoloških smetnji zavisne od video igara, postavlja se pitanje koji sve psihološki faktori, u prisustvu psiholoških problema, mogu predstavljati faktor rizika. U traganju za odgovorom na ovo pitanje rad se oslanja na teorijske postavke terapije prihvatanjem i posvećenošću (ACT; Hayes, 1987), tretmana kognitivno-bihevioralne orijentacije koji se do sada pokazao uspešan u radu sa različitim vrstama zavisnosti (Levin & Hayes, 2012), ali koji u studijama do sada nije razmatran u kontekstu zavisnosti od video igara. Srž modela zavisnosti u okviru ACT terapijske škole jeste da sva problematična ponašanja, uključujući i zavisnosti, imaju funkciju izbegavanja, modifikacije ili bega od neprijatnih i neželjenih privatnih doživljaja kao što su misli i emocije (Hayes & Gifford, 1996; Kingston, Clarke & Remington, 2010), što se poklapa sa prethodno pomenutim shvaćanjem zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja emocionalnih problema. U skladu sa tim, u predloženoj studiji se pretpostavlja da bi izbegavanje iskustva moglo imati značajnu ulogu u odnosu između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara. Izbegavanje iskustva nije do sada ispitivano u kontekstu zavisnosti od video igara, ali istraživanja pokazuju da je povezano sa drugim zavisnostima (npr. Luoma, Drake, Kohlenberg & Hayes, 2011; Riley, 2014) i da ima medijacionu ulogu između psihopatologije i različitih problematičnih ponašanja (Kingston et al., 2010).

Iako veći broj autora zastupa ideju da zavisnost rezultira iz maladaptivnih pokušaja prevladavanja psiholoških problema (Kardefelt-Winther, 2014a, 2014b) toj ideji nedostaje empirijska validacija s obzirom da je mali broj studija koje su ispitivale strategije prevladavanja u kontekstu zavisnosti od video igara. Ograničeni broj nalaza ukazuje da su veći nivoi zavisnosti od video igara povezani sa maladaptivnim strategijama prevladavanja emocionalnog i izbegavajućeg tipa (Li, Zou, Wang & Yang, 2016; Loton, Borkoles, Lubman & Polman, 2015). Takođe, nađeno je i da su veći nivoi zavisnosti povezani sa niskom samoefikasnošću (Jeong & Kim, 2011; Festl et al., 2012). Ova studija stoga predlaže ispitivanje uloga strategija prevladavanja i sa njima povezanog konstrukta samoefikasnosti kao mogućih posrednika u odnosu između psihopatoloških simptoma i zavisnosti od video igara. Reč je o konstruktima koji se preklapaju ali su ipak različiti (Costa & Pinto-Gouveia, 2011; Karekla & Panayiotou, 2011), pri čemu je izbegavanje iskustva opštiji konstrukt koji može uticati na izbor strategija prevladavanja (Costa & Pinto-Gouveia, 2011; Nielsen, Sayal & Townsend, 2016).

Budući da je zavisnost od video igara sve zastupljeniji fenomen koji je povezan sa zabrinjavajućim nepoželjnim faktorima kao što su psihopatološka ispoljavanja, i da priroda tih povezanosti još uvek nije temeljno istražena, kandidatkinja ima nameru da unapredi postojeći skup saznanja tako što će u doktorskoj disertaciji ispitati moguće medijacione faktore koji dejstvuju u odnosu između zavisnosti od video igara i psihopatoloških simptoma. Rasvetljavanje ovog odnosa, sa svoje strane, može značajno unaprediti psihoterapijski rad i preventivne programe problema koji postaje sve

prisutniji i u našoj zemlji i u inostranstvu. Nacrt je odbranjen u februaru ove godine pred komisijom koju su sačinjavali prof. dr Borjanka Batinić, doc. dr Ksenija Krstić i prof. dr Goran Opačić.

Predmet i cilj disertacije

Osnovni predmet ovog rada je ispitivanje odnosa između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara uzimajući u obzir moguće medijatore, tj. izbegavanje iskustva, strategije prevladavanja i samoeфикаsnost. Ova ideja počiva na teorijskom stanovištu mnogih autora koje posmatra zavisnost od video igara kao rezultat disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema (npr. Ferguson et al., 2011; Yee, 2014). S obzirom da se KBT preporučuju kao tretman izbora u slučajevima zavisnosti od video igara (npr. Lemos et al., 2014), ovaj rad ima za cilj da predloži i testira model ovog problema po ugledu na teorijski model zavisnosti ACT perspektive (Wilson & Byrd, 2004), koji zagovara istu ideju o prirodi zavisnosti. Ova vrsta KBT tretmana potencijalno može biti ефикасна u radu sa ovim problemom, a do sada nije bila ispitivana u kontekstu zavisnosti od video igara.

Empirijska potpora ideje o zavisnosti od video igara kao rezultata disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema do sada se većinom zasnivala na nalazima o povezanosti eskapizma kao motiva za igru sa izraženijim simptomima zavisnosti (npr. Männikkö et al., 2016). Pojedini autori, međutim, zagovaraju ideju da izražena motivacija ne mora imati negativne posledice u vidu zavisnosti (Leung, 2007; Kardefelt-Winther, 2014b) i da je njen uticaj marginalan kada se uzmu u obzir druge psihološke varijable (npr. Yee, 2014). S obzirom na to, u ovoj studiji će se ispitati da li je motivacija za igru značajno povezana sa izraženijim simptomima zavisnosti kada se uzmu u obzir psihopatološki simptomi, samoeфикаsnost, strategije prevladavanja i izbegavanje iskustva i da li motivacija za igru, u prisustvu ovih varijabli, može dodatno objasniti prisustvo simptoma zavisnosti.

Budući da postoje naznake da tip i žанr igre imaju različite ефекte (npr. Festl et al., 2012; Griffiths, 2009) ispitaće se takođe da li su, i na koji način, igranje određene vrste video igara (onlajn i oflajn, kao i različiti žанrovi) u našoj zemlji povezani sa psihopatološkim simptomima, samoeфикасношću, strategijama prevladavanja, izbegavanjem iskustva i simptomima zavisnosti od video igara. Takođe će se ispitati da li postoje razlike u pretpostavljenim odnosima između varijabli među grupama igračа koji preferiraju određeni tip i određeni žанr igre.

Sumirajući prethodno rečeno, ciljevi istraživanja su:

8. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva,
9. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa samoeфикасношću i njene povezanosti sa strategijama prevladavanja,
10. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva i samoeфикасношću i njihovih povezanosti sa strategijama prevladavanja,

11. ispitati da li motivacija za igru može dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnosti od video igara kada se sve ostale ispitivane varijable uzmu u obzir,
12. ispitati povezanosti tipa igre i simptoma zavisnosti od video igara, psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoefikasnosti i strategija prevladavanja,
13. ispitati povezanost žanra igre i simptoma zavisnosti od video igara, kao i psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoefikasnosti i strategija prevladavanja,
14. ispitati da li postoje razlike u pretpostavljenim odnosima između varijabli u odnosu na različite preferencije tipa i žanra igre.

Opis sadržaja (strukture po poglavljima) disertacije

Planirano je da doktorska disertacija sadrži četiri dela: teorijski deo, metodološki deo, rezultate istraživanja i diskusiju sa zaključkom, a na kraju rada će biti dati spisak korišćene literature i prilozi. Teorijski deo rada će obuhvatiti prikaz dosadašnjih saznanja o karakteristikama zavisnosti od video igara i njenoj povezanosti sa psihopatologijom, različite teorije o prirodi te povezanosti sa naglaskom na teoriji o zavisnosti od video igara kao pokušaju prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema i teorijskom modelu zavisnosti ACT-a, a biće prikazani i podaci o strategijama prevladavanja i samoefikasnosti u kontekstu zavisnosti od video igara. Takođe će biti navedeni predmet ciljevi i hipoteze istraživanja. Metodološki deo rada će obuhvatiti opise uzorka, varijabli, instrumenata, procedure istraživanja i načina obrade podataka. U rezultatima će biti predstavljeni dobijeni nalazi. Završni deo rada činiće diskusija u kojoj će se rezultati interpretirati i povezati sa dosadašnjim saznanjima, utvrditi praktične implikacije i koncizno formulisati zaključak. Slede radni naslovi poglavlja:

Uvod

Teorijski deo

- Zavisnost od video igara
- Zavisnost od video igara i psihopatologija
- Teorije zavisnosti od video igara
 - Teorija o zavisnosti od video igara kao rezultatu disfunkcionalnih pokušaja prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema
- Teorijski model zavisnosti ACT terapijske škole
 - Izbegavanje iskustva
- Strategije prevladavanja i samoefikasnost u kontekstu zavisnosti od video igara
- Međusobni odnosi izbegavanja iskustva, strategija prevladavanja i samoefikasnosti
- Predmet i ciljevi istraživanja
- Originalni naučni i stručni doprinos

Metodologija istraživanja

- Uzorak
- Varijable
- Merni instrumenti
- Postupak istraživanja
- Tehnike obrade podataka

Rezultati istraživanja

Diskusija

- Preporuke za tretman i prevenciju zavisnosti od video igara

Zaključak

Literatura

Prilozi

Osnovne hipoteze od kojih će se polaziti u istraživanju

U istraživanju se postavljaju sledeće hipoteze:

1. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja iskustva,
2. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu niske samoeфикаsnosti i njene povezanosti sa maladaptivnim strategijama prevladavanja,
3. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja iskustva i niske samoeфикаsnosti, i njihovih povezanosti sa maladaptivnim strategijama prevladavanja,
4. motivacija za igru ne može dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnost od video igara kada se sve ostale ispitivane varijable uzmu u obzir,
5. onlajn igre, u odnosu na oflajn, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženosti psihopatoloških simptoma, nižom samoeфикасношću, upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva,
6. igre igranja uloga, u odnosu na ostale žanrove, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženosti psihopatoloških simptoma, nižom samoeфикасношću, upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva,
7. pretpostavljeni odnosi između varijabli razlikuju se u odnosu na preferenciju određenog tipa i žanra igre.

Metodologija

Istraživanje je eksplorativno, neeksperimentalno i anketnog tipa. Uzorak će biti prigodan i činiće ga srednjoškolci i studenti stariji od 18 godina. Planirano je uzorkom bude obuhvaćeno 500 ispitanika.

Istraživanje će podrazumevati ispitivanje osam varijabli: tip igre, žanr igre, simptomi zavisnosti od video igara, psihopatološki simptomi, izbegavanje iskustva, strategije prevladavanja, samoeфикаsnost i motivacija za igru. S obzirom na prirodu analiza koje će biti sprovedene nad prikupljenim podacima, varijable se ne mogu striktno razdvojiti na zavisne i nezavisne.

- Preferencije ispitanika prema određenim vrstama igara podrazumevaju dve kategoričke varijable: tip igre (igre koje se igraju na Internet mreži - onlajn i igre koje se igraju van nje - oflajn) i žanr igre (igranje uloga, strategija, pucanje, akcija/avantura, sport, igre sa kartama, trke, slagalice/pronalazjenje skrivenih objekata, više žanrova podjednako).
- Simptomi zavisnosti od video igara, kao jednodimenzionalni konstrukt, biće mereni Skalom zavisnosti od igara (Game Addiction Scale, GAS; Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Skala se sastoji od 21 stavke sa petostepenom Likertovom skalom, i višestruko je korišćena i validirana u istraživanjima iz oblasti zavisnosti od video igara.
- Varijabla psihopatološki simptomi obuhvata simptome depresije, anksioznosti i stresa, i biće merena pomoću Skale depresivnosti, anksioznosti i stresa-21 (Depression Anxiety Stress Scale-21, DASS-21; Lovibond & Lovibond, 1995). Skala se sastoji od 21 stavke i predstavlja meru generalnog negativnog afekta, pri čemu tri subskale odvojeno daju mere simptoma depresije, anksioznosti i stresa.
- Izbegavanje iskustva biće mereno Upitnikom prihvatanja i akcije-II (Acceptance and action questionnaire-II, AAC-II; Bond et al., 2011), koji se sastoji od sedam tvrdnji sa sedmostepenom Likertovom skalom i predstavlja unidimenzionalnu meru izbegavanja iskustva.
- Strategije prevladavanja obuhvataju tri vrste strategija: usmerenih na zadatak, emocije i izbegavanje, pri čemu se prva smatra adaptivnom, a druge dve maladaptivnim strategijama prevladavanja. Biće ispitane Upitnikom suočavanja sa stresnim situacijama (Coping Inventory for Stressful Situations, CISS; Endler & Parker, 1990; adaptacija: Sorić i Proroković, 2002). Upitnik ima 48 stavki, sa tri subskale koje mere tri dimenzije prevladavanja (usmereno na zadatak, emocije i izbegavanje), od kojih svaka sadrži po 16 stavki.
- Samoefikasnost će biti ispitana pomoću Skale opšte samoefikasnosti (General Self-Efficacy Scale; Schwarzer & Jerusalem, 1995), koja sadrži 10 pitanja sa četvorostepenom skalom Likertovog tipa, i jednodimenzionalna je mera doživljaja generalne samoefikasnosti.
- Za ispitivanje motiva za igru koristiće se Upitnik motiva za igranje igara (Motives for online gaming questionnaire, MOGQ; Demetrovics et al., 2011) koji ispituje sedam dimenzija motivacije za igru (socijalni motiv, eskapizam, regulacija emocija, fantazija, razvoj veština, rekreacija i takmičenje). Ovaj upitnik se sastoji od 27 stavki sa petostepenom Likertovom skalom, i za potrebe ovog istraživanja će biti preveden na srpski jezik.

Za utvrđivanje odlika prikupljenih podataka koristiće se deskriptivna statistička analiza, a za utvrđivanje povezanosti između kvantitativnih varijabli u istraživanju koristiće se korelaciona analiza. Za utvrđivanje povezanosti između tipa i žanra igre i drugih varijabli koristiće se analiza varijanse. Pri ispitivanju doprinosa motivacije za igru koristiće se multipla regresiona analiza hijerarhijskog tipa. Za ispitivanje medijacionih uloga izbegavanja iskustva, samoefikasnosti i strategija prevladavanja u odnosu između simptoma zavisnosti od video igara i psihopatoloških simptoma koristiće se modeliranje strukturalnim jednačinama. Da bi se ispitao efekat tipa i žanra igre na pretpostavljene odnose među varijablama, isti modeli će biti testirani na različitim poduzorcima, koji će obuhvatiti osobe sa istom preferencijom prema određenom tipu ili žanru igre.

Očekivani rezultati i naučni doprinos

Istraživanje dizajnirano u nacrtu Severine Filipović veoma je originalno i ima višestruke doprinose u oblasti zavisnosti od video igara, ali i u oblasti kognitivno-bihevioralnih terapija. Najvažniji

teorijski doprinos ovog istraživanja jeste ispitivanje višestrukih medijatora u odnosu između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara, čime će se postići bolje razumevanje fenomena zavisnosti od video igara. Pored toga, u ovom radu bi se, po prvi put, primenio teorijski okvir ACT terapijske škole u kontekstu zavisnosti od video igara, što može podstaći dalja istraživanja ACT pristupa u ovom kontekstu i motivisati kreiranje specifičnih vrsta tretmana. Konačno, ova studija će ponuditi prve podatke u vezi sa zajedničkom ulogom samoefikasnosti i strategija prevladavanja u kontekstu video igara.

Kao što vidimo, ova studija se nadovezuje na podatke o odnosima između ispitivanih medijatorskih varijabli ali se u njoj, po prvi put, ispituje mogućnost njihovog istovremenog doprinosa objašnjenju odnosa između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara, što bi moglo doprineti boljem razumevanju složenih odnosa koji bi mogli biti u osnovi ovog problema. Ispitivanje motiva u kontekstu drugih varijabli može pružiti bolje uvide u vezi sa postojećim nalazima o njihovoj vezi sa simptomima zavisnosti od video igara, i skrenuti pažnju na značaj drugih varijabli u tim odnosima. Konačno, nalazi ove studije mogu osvetliti karakteristike osoba koje igraju video igre u Srbiji, njihove preferencije prema tipu i žanru igara i povezanosti tih preferencija sa relevantnim psihološkim varijablama.

Zaključak

Na osnovu analize predloženog nacrta doktorske teze i uvida u biografiju i bibliografiju Severine Filipović, Komisija zaključuje sledeće: a) predložena tema je relevantna za oblast kliničke psihologije; b) rad predstavlja značajnu novinu i ima mnogobrojne teorijske i praktične implikacije; c) kandidatkinja ima neophodne kompetencije da na uspešan način realizuje predloženi nacrt. Imajući sve ovo u vidu predlažemo Nastavno-naučnom veću Filozofskog fakulteta u Beogradu da Severini Filipović odobri izradu doktorske disertacije pod nazivom: **Simptomi zavisnosti od video igara u funkciji izbegavanja psiholoških problema.**

Beograd, 25.04.2017.god.

Komisija

Prof. dr Tatjana Vukosavljević Gvozden

Prof. dr Borjanka Batinić

Doc. dr Ksenija Krstić

Prof. dr Goran Opačić