

Kritika adiksijske teorije o videoigrama

Domitrović, Stephany

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:746457>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-20**



Repository / Repozitorij:

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Stephany Domitrović

**KRITIKA ADIKTOLOŠKE TEORIJE O
VIDEOIGRAMA**

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, 2024.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU

ZAVRŠNI RAD

KRITIKA ADIKTOLOŠKE TEORIJE O VIDEOIGRAMA

Studentica: Stephany Domitrović

Mentor: doc. dr. sc. Erik Brezovec

Zagreb, rujan 2024

Sažetak

S razvojem novih tehnologija, njihovom sveprisutnošću i primjenom u svakodnevnom životu, posljedično dolazi do pojave čestih razmišljanja o tome gdje se nalazi granica između ovisnosti i bezazlenog načina ispunjavanja dokolice. Kako bi razumjeli prirodu odnosa između masovnih tehnologija, kao što su televizija i videoigre, te pojedinaca koji uživaju u njima, uoči pojave istih, mnogi znanstvenici i autori nerijetko analiziraju i raspravljaju o učincima takve vrste rasonode.

Na temelju proučavanja učinaka masovnih medija, specifično videoigara, te odnosa pojedinaca prema ovim oblicima rasonode, u društvenim znanostima razvila se i adiktološka teorija o videoigrama. Ova teorija analizira potencijalni razvoj ovisničkih obrazaca ponašanja kod korisnika videoigara, istražujući kako intenzivna interakcija s ovim tehnologijama može utjecati na mentalno zdravlje, socijalne odnose i svakodnevno funkcioniranje pojedinaca.

Osvrtom na nedostatke i ograničenja navedene teorije, koju među prvima zagovaraju Selnow (1984) i Soper & Millerte (1983), te tendenciju medija i društva da demoniziraju nove tehnologije i načine rasonode, otvara se prostor za daljnju kritičku analizu i razumijevanje fenomena uživanja u videoigrama koja je prijekopotrebno s obzirom na nedavnu klasifikacije pojma „Internet Gaming Disorder“ u ICD-II i DSM-V.

Ključni pojmovi: adiktološka teorije, kritika, bihevioralna ovisnost, masovna panika, masovni mediji, rasonoda, DSM-5

Abstract

With the development of new technologies and their widespread presence and application in everyday life, questions often arise about where to draw the line between addiction and harmless leisure activities. To understand the nature of the relationship between mass technologies, such as television and video games, and the individuals who enjoy them, many scientists and authors have analyzed and debated the effects of such forms of entertainment.

Based on the study of the impact of mass media, specifically video games, and the relationship between individuals and these forms of entertainment, the field of social sciences has developed the addiction theory of video games. This theory analyzes the potential development of addictive behavior patterns in video game users, exploring how intense interaction with these technologies can affect mental health, social relationships, and daily functioning.

By reflecting on the shortcomings and limitations of the aforementioned theory, initially advocated by Selnow (1984) and Soper & Miller (1983), as well as the tendency of the media and society to demonize new technologies and forms of entertainment, a space opens up for further critical analysis and understanding of the phenomenon of enjoying video games, which is urgently needed given the recent classification of "Internet Gaming Disorder" in the ICD-11 and DSM-5.

Keywords: addiction theory, critical review, video games, behavioral addiction, mass panic, mass media, leisure, DSM-5

Sadržaj

Uvod	1
1. Ovisnost o videoigrama: mit ili stvarnost?	3
1.1. Što je ovisnost i bihevioralna ovisnost?.....	3
2. Povijesni razvoj adiktološke teorijske perspektive o videoigrama	5
2.1. Početci i formiranje adiktološke teorije o videoigrama	5
2.1.1. <i>Arkadne videoigre</i>	5
2.1.2. <i>Računalne i konzolne videoigre</i>	6
2.2. Daljnji razvoj teorije i povezana istraživanja	6
2.2.1 <i>Online videoigre i MMORPG-ovi</i>	7
3. Stručna literatura i definiranje „ovisnosti“ o videoigrama	8
3.1. Razumijevanje i klasifikacija poremećaja igranja na internetu.....	10
3.1.1. <i>Međunarodna statistička klasifikacija bolesti i srodnih zdravstvenih problema (ICD- 11)</i>	10
3.1.2. <i>Dijagnostički i statistički priručnik za mentalne poremećaje (DSM-5)</i>	11
3.1.3. <i>Devet kriterija za procjenu poremećaja igranja videoigara na internetu prema DSM-5: ...</i>	11
4. Demonizacija videoigara i moralna panika	12
5. Rasprava	14
5.1. Moralna panika i medikalizacija igranja videoigara	14
Zaključak	16

Uvod

Videoigre, kao jedan od najistaknutijih i najpopularnijih oblika moderne dokolice, postale su neizostavan dio života mnogih. Od *mobilnih igara*, *online* i *offline videoigara*, sveprisutnost i dostupnost ovog oblika virtualne zabave otvara rasprava o tome kako intenzivno korištenje ovih medija utječe na pojedinca i njegovo svakodnevno funkcioniranje.

Iako se u medijskom i akademskom prostoru još od osamdesetih godina polemizira o efektu videoigara na mlade (kako zbog tendencije medija da „demoniziraju“ nove oblike zabave i tehnologije, tako i zbog interesa znanstvenika o potencijalnom utjecaju ove pojave na suvremeno društvo), bitno je napomenuti da u njima uživaju pojedinci razne dobi i pozadina (Selnow, 1984).

Neprestani i ubrzan razvoj tehnologije i masovnih medija oduvijek su izazivali znatizelju i kritička promišljanja unutar akademske zajednice i medijskih okvira. Industrija videoigara, kao najbrže rastuća grana tehnološkog sektora, posebno je privukla njihovu pažnju. Ova industrija, koja kombinira elemente zabave, interaktivnosti i inovacije, nije samo transformirala način na koji provodimo slobodno vrijeme, već je i otvorila niz pitanja o njezinom utjecaju na pojedinca i društvo u cjelini (Charlton, 2002).

Kako bi dali odgovor na ta pitanja, psiholozi i drugi znanstvenici formirali su adiktološku teoriju o videoigramama, koja nastoji ponuditi okvir za razumijevanje ovisničkog ponašanja povezanog s igranjem videoigara. Adiktološka teorija o videoigramama fokusira se na identificiranje i analizu obrazaca ponašanja koji se mogu smatrati ovisničkim, istražujući kako pretjerano konzumiranje videoigara može negativno utjecati na mentalno zdravlje, socijalne odnose i opće svakodnevno funkcioniranje pojedinca. Adiktološka teorijska perspektiva pretpostavlja da postoji granica između normalne upotrebe videoigara, kao oblika zabave, i patološkog igranja koje može dovesti do ozbiljnih psihosocijalnih problema, sličnih drugom ovisničkom ponašanju i posljedicama. Predstavnici ove teorijske perspektive zalažu se za službeno uvođenje kategorije „ovisnosti o videoigramama“ u medicinsku literaturu te njegovo razlikovanje od poremećaja „ovisnosti o internetu“ (King i sur., 2010).

Takvi prijedlozi još uvijek nisu prihvaćeni, ponajviše zbog činjenice da sam poremećaj nije detaljno definirana te ne postoje validni dokazi koji bi potvrdili sugestiju da je „poremećaj igranja videoigara“ ovisnost, a ne manifestacija drugih pozadinskih poremećaja i stanja. Adiktološka

teorija o videoigrama definira ovisnost o videoigrama kao problematično stanje koje karakterizira kompulzivno igranje, smanjenje interesa za druge aktivnosti, te fizičke i psihološke simptome, uključujući anksioznost, depresiju i poremećaje spavanja (Kuss, 2010).

Ova teorija često uspoređuje ovisnost o videoigrama s drugim bihevioralnim ovisnostima, poput ovisnosti o kockanju (Gentile i sur., 2011). Predstavnici ove teorije ističu da osnovni uzrok ovisnosti leži u mehanizmima nagrađivanja koji su duboko ukorijenjeni u srž računalnih igara. Spomenuti mehanizmi nude kontinuirane nagrade i poticaje koji igrače privlače i održavaju njihovu pažnju, što može rezultirati dugotrajnim angažmanom i razvijanjem ovisnosti (Koleva, 2014).

Kritičari često ističu da teorija nije dovoljno razrađena, ne uzima u obzir individualne razlike u osobnosti pojedinaca, kulturne kontekste i socijalne faktore koji također oblikuju način na koji ljudi koriste videoigre te zanemaruje pozadinske poteškoće s kojima se pojedinci, koje se smatra ovisnima, nose. Nadalje, mnogi stručnjaci polemiziraju o tome može li se koncept ovisnosti, koji je tradicionalno vezan uz kemijske supstance, primijeniti u kontekstu ponašanja kao što je igranje videoigara (Bean i sur., 2017). Uz to koncept ovisnosti o videoigrama ne može biti primjenjiv na sve forme videoigara jer se distinkcija u njihovom sadržaju i medijskom kanalu mora manifestirati na različite načine (*razlika između mobilnih videoigara, offline i online videoigara, casual videoigara...*).

Ovaj rad stoga ima za cilj detaljno istražiti adiktološku teoriju o videoigrama, razmotriti njezine ključne aspekte, kao i kritike, i ograničenja s kojima se suočava. Kroz analizu i pregled dosadašnjih radova i teorij, rad nastoji pružiti dublje razumijevanje složenog odnosa između tehnologije, zabave i potencijalne ovisnosti, te otvoriti prostor za daljnju diskusiju i istraživanje u ovom području.

1. Ovisnost o videoigrama: mit ili stvarnost?

1.1. Što je ovisnost i biheviorna ovisnost?

Akadska zajednica godinama se bori s definiranjem ovisnosti i ovisničkog ponašanja. Iako ne postoji opći konsenzus o točnoj definiciji ovisnosti ili ovisničkog ponašanja, mnogi autori, poput Sussmana (2011.) ističu važnost postizanja suglasja o ovoj temi, primarno zbog određivanja točnih dijagnostičkih kriterija te potencijalne metode liječenja. Dakle, u ovom slučaju ovisnost ćemo opisati kao složeno patološko ponašanje koje se manifestira kroz kompulzivno konzumiranje različitih supstanci, s ciljem privremenog osjećaja zadovoljstva koje donose, unatoč negativnim posljedicama (Sussman, 2011).

Ovisničko ponašanje tradicionalno se povezivala s upotrebom supstanci poput droge i alkohola, ali u novije vrijeme sve višestručne literature prepoznaje koncept biheviorna ovisnosti (pogledaj definiciju biheviorna ovisnost/*nonsubstance addiction* iz DSM-V, str 825., 2013).

Ova vrsta ovisnosti uključuje kompulzivna ponašanja koja ne obuhvaćaju naviku korištenja supstanci, već kronično sudjelovanje u određenoj aktivnosti. Biheviorna ovisnost, kao i ovisnost o videoigrama, kontroverzni je pojam s čijom se formalizacijom ne slažu svi autori (Van Rooij i sur., 2018; Bean i sur., 2017).

Razni autori su uvidjeli i istražili sličnosti između kockanja (koje je klasificirano kao biheviorna znanost) i prekomjerne uporabe interneta/ igranja videoigara (Griffiths, 2007). No, po *Dijagnostičko statističkom priručniku* kronično igranje videoigara definirano je kao „*Internet Gaming Disorder*“, tj. poremećaj ponašanja, a ne ovisnost.

Biheviorna ovisnost definira se sličnim kriterijima kao i ovisnost o supstancama, uključujući pojavu tolerancije, simptoma apstinencije i nastavak angažmana unatoč negativnim posljedicama (Sussman, 2011). Distinkcija ova dva pojma odražava širu svijest o različitim oblicima ovisnosti, osobito u kontekstu utjecaja moderne tehnologije i suvremenog načina života na pojedinca i društvo.

Iako ovisnost o videoigrama još nije svrstana u kategoriju biheviorna ovisnost (*nonsubstance addiction*) te predstavlja poseban izazov u smislu klasifikacije, mnogi autori zagovaraju ovakvo definiranje „pretjeranog konzumiranja videoigara“. Problemi s definiranjem ovisnosti o

videoigrama proizlaze iz već spomenutog nepostojanja jedinstvenog stava o tome što čini ovisnost. Neki istraživači smatraju da se tradicionalne definicije ovisnosti, koje se fokusiraju na upotrebu supstanci, ne mogu u potpunosti primijeniti na obrasce ponašanja poput igranja videoigara (Griffiths, 2007; Spekman i sur., 2013; Griffiths, 2018). Primjerice, Griffiths naglašava da će klasifikacija ponašanja poput igranja videoigara kao prave ovisnosti ostati sporna sve dok istraživači ne postignu dogovor o univerzalnoj definiciji ovisnosti (Griffiths, 2007). Ova rasprava dodatno je složena zbog činjenice da se prekomjerno igranje videoigara često smatra društveno prihvatljivim, za razliku od zlouporabe supstanci (poput droge ili alkohola) koja je stigmatizirana (Griffiths, 2018; Griffiths i sur., 2012).

Osim toga, procjena pojave „ovisničkog ponašanja“ ili bihevioralne ovisnosti o videoigrama otežana je zbog različitih definicija i istraživačkih metoda korištenih kroz povijest istraživanja videoigara. Istraživanja su pokazala da, iako neki pojedinci pokazuju znakove ovisnosti, drugi se videoigrama mogu posvetiti jednakim intenzitetom bez negativnih posljedica, što komplicira procjenu ovog fenomena (Sussman i sur., 2011).

Kao što smo napomenuli, u DSM-V uveden je pojam poremećaja igranja videoigara na internetu (*Internet Gaming Disorder*), koji prepoznaje problematično igranje kao potencijalni mentalni poremećaj, tj. poremećaj koji bi mogao utjecati na svakodnevno djelovanje osobe. Usprkos tome, teško je reći treba li se IGD svrstati u kategoriju ovisnosti i/ili bihevioralne ovisnosti. Kako bi se postiglo suglasje o ovoj temi potrebno je provesti dodatna istraživanja (Grant i Chamberlain, 2016). Spomenute nejasnoće nerijetko su naglašene i u znanstvenoj literaturi, gdje se ističe potreba za većom količinom empirijskih istraživanja, s prilagođenim metodološkim pristupima, kako bi se utvrdili jasni dijagnostički kriteriji za ovisnost o videoigrama (Spekman i sur., 2013; Griffiths i sur., 2012).

Povezanost određenih karakteristika pojedinca i bihevioralnih ovisnosti, uključujući ovisnost o videoigrama, dodatno komplicira ovu problematiku. Istraživanja sugeriraju da su pojedinci koji su skloni neuroticizmu, tj. tendencije razvijanja negativnih osjećaja (Widiger, 2019), skloniji i razvoju ovisničkih ponašanja, uključujući prekomjerno igranje videoigara (Singh i Durand, 2022). Navedeni rezultati ukazuju na važnost razumijevanja psiholoških aspekata i osobnosti pojedinaca tijekom postavljanja određenih dijagnostičkih kriterijate nam može dati uvid u razvoju učinkovitih intervencija i strategija liječenja patoloških ponašanja.

U svom radu „*Video Game Addiction: The Push To Pathologize Video Games*“, Bean i sur. (2017) ističu nekonzistentnost rezultata istraživanja o odnosu pojedinca i videoigara. Usporedbom nekolicine relevantnih istraživanja naglašavaju nesuglasje između zaključaka o postojanju ovakve vrste poremećaja ili ovisnost. Na primjer istraživanje koje su proveli Przybylski i sur. (2016) pokazalo je određenu nedosljednost između rezultata i prijedloga DSM-a i ICD-ao formalizaciji „poremećaja igranja videoigara“. Autori ističu da poremećaj nije povezan drugim problemima mentalnog zdravlja te ne uzrokuje smanjenje socijalnog zdravlja ili psihološka oštećenja. Ferguson i sur. (2014) tvrde da ovisnost o videoigrama nije formalna i neovisna dijagnoza, već je simptomatska, tj. rezultat drugih pozadinskih problema. S druge strane, Sakuma i sur. (2017) navode da rezultati njihovog istraživanja ukazuju na potencijalno postojanje jedinstvenog poremećaja. Pregledom ovih radova jasno je da ne postoji dovoljno validnih i jednoznačnih dokaza koji bi potvrdili tezu postojanja ovog poremećaja ili dijagnoze.

Dakle, iako ovisnost može poprimiti i oblik ovisnosti o supstancama i oblik bihevioralne ovisnosti, klasifikacija ovisnosti o videoigrama i pojam bihevioralne ovisnosti dalje predstavlja izazov zbog promjenjivih definicija ovisnosti, društvene percepcije igranja videoigara i potrebe za dodatnim empirijskim istraživanjima. S obzirom na stalne promjene u području razumijevanja ovisnosti, važno je usvojiti nijansiran pristup koji uzima u obzir jedinstvene karakteristike bihevioralnih ovisnosti.

2. Povijesni razvoj adiktološke teorijske perspektive o videoigrama

2.1. Počeci i formiranje adiktološke teorije o videoigrama

2.1.1. Arkadne videoigre

Unatoč tome što se adiktološka teorija o videoigrama uglavnom osvrće na kategoriziranje pretjeranog igranja računalnih videoigara, začetak same teorije baziran je na istraživanjima i raspravama koja su započela još s razvojem prvih arkadnih videoigara (Bean i sur., 2017).

Rana istraživanja usmjeravala su se na patološke obrasce ponašanja povezane s intenzivnim igranjem i interakcijom s ovim novim oblikom medijskog sadržaja, u odnosu na pasivno uživanje u televizijskom sadržaju. Iako se adiktološka teorija danas više odnosi na moderne računalne igre,

njezini korijeni leže u analizama koje su pokušavale razumjeti učinke jednostavnijih, ali vrlo popularnih arkadnih igara iz prošlog stoljeća (Selnow, 1984).

Početak 1980-ih, desetljeće nakon pojave komercijalnih računalnih videoigra, psihijatrijska i psihološka literatura po prvi put predstavlja istraživanja i izvještaje znanstvenika koji govore o negativnom utjecaju i ovisnosti o videoigrama. „Ovisnost o videoigrama“ prvi su kategorizirali Soper i Miller 1983. godine, koji su kroz svoje iskustvo školskih savjetnika zaključili da se ovisnost o videoigrama može usporediti s drugim oblicima bihevioralnih ovisnosti, poput kockanja. Njihova definicija ovog poremećaja obuhvaćala je kompulzivno igranje, smanjeni interes za druge aktivnosti, društvene interakcije ograničene na druge suigrače, te razne fizičke i psihološke simptome poput tremora i depresije. Godinu prije Soppera i Miller, Nilles slično ponašanje pojedinaca „opsjednutih“ videoigrama naziva „računalna katatonija“ (Griffiths, 2012).

2.1.2. Računalne i konzolne videoigre

Prvo empirijsko istraživanje o igrama koje su dostupne na konzolama i računalu provedeno je već 1989. godine. Shotton je tada na uzorku od 121 samoprozvanih „ovisnika o konzolnim i računalnim videoigrama“ uočila da su ispitanici iznimno motivirane i inteligentne osobe. (Shotton, 1989, str. 19). Uz nereprezentativan uzorak (većina ispitanika su bili muškog spola te tinejdžerske ili adolescentske dobi) validnost njezinog istraživanja u pitanje dovodi i činjenica da je ovisnost o videoigrama kategorizirana metodom samodijagnosticiranja. Iako je Shotton „ispitanike ovisnike“ percipirala na pozitivan način (smatrala je da njihova ovisnost nije ostavila negativan učinak na njihova životna postignuća, karakter ili motivacije), i dalje ih je svrstala u kategoriju ovisnika te je tako potaknula daljnja istraživanja koja zastupaju ovu teorijsku perspektivu.

2.2. Daljnji razvoj teorije i povezana istraživanja

Gotovo četrdeset godina istraživanja odnosa između videoigara i igrača pokazalo je ograničene rezultate koji bi pomogli medicinskom polju detaljno definiranje i uvođenje dijagnoze „ovisnosti o videoigrama“, u službenu literaturu poput *Dijagnostičko statističkog priručnika* (Bean i sur., 2017). Tijekom 1990-ih, provedena je nekolicina istraživanja o ovisničkom ponašanju povezanom uz kućanske i prijenosne igrače konzole, poput Fisher (1994). Velik dio dotadašnjih istraživanja proveden je na području Ujedinjenog Kraljevstva, na uzorku djece školske uzrasti.

Problem s kojim se suočavaju, uz nereprezentativan uzorak i činjenicu da je većina znanstvenika koristila metodu ankete (samoprocjene), je i to što su „ovisnost o videoigrama“ kategorizirali s pomoću simptoma povezanih uz dijagnozu „patološkog kockanja“ iz trećeg izdanja (1980.) *Dijagnostičko statističkog priručnika*. U svom osvrtu na povijest adiktološke teorije Griffiths (2012.) tvrdi da su navedena istraživanja opovrgnuta izlaskom idućeg izdanja DSM-a, koji „ovisnost o videoigrama“ svrstava u kategoriju „internetske ovisnosti“. Na temelju četvrtog izdanja DSM-a prethodni ispitanici bi bili svrstani u kategoriju osoba koje su preokupirane videoigrama, a ne nužno ovisne.

2.2.1 Online videoigre i MMORPG-ovi

Shodno razvoju i sve većoj popularnosti interneta, širi se socijalna dimenzija igranja videoigara, osobito kroz pojavu *massively multiplayer online role-playing* igara (*MMORPG-ova*), poput *World of Warcrafta*. Uz zabavni aspekt, ove videoigre pojedincima pružaju i osjećaj zajednice, omogućavajući im stvaranje i njegovanje odnosa s drugim igračima, često i izvan granica same igre (Griffiths, 2007). Tako nastaju prve „virtualnegaming zajednice“, „*guildovi*“ ili „treća mjesta“. (Williams, 2006).

Istraživanja pokazuju da ove virtualne zajednice igraju ključnu ulogu u oblikovanju ponašanja i motivacije igrača. Na primjer, Yee (2006) identificira različite motive za igranje *online* igara, uključujući osjećaj postignuća, socijalnu interakciju i iskustvo potpunog „uranjanja u videoigru“. Ovi motivi mogu potaknuti veći angažman igrača, kako u igri, tako i u samoj *gaming zajednici*, što potencijalno može dovesti do češćeg konzumiranja i uživanja u videoigrama. Štoviše, socijalna dinamika unutar ovih zajednica može utjecati na ponašanje igrača u vezi s kupnjom, što je prikazano u istraživanju Shukla i Drennan (2018), koje analizira kako utjecaji zajednice i individualne motivacije oblikuju ponašanje pri virtualnim kupovinama u *MMORPG-ovima*. To naglašava međusobni utjecaj igrača i socijalnog angažmana u zajednici na ekonomske aktivnosti unutar virtualnih okruženja.

Nadalje, virtualne zajednice utječu i na kognitivni razvoj igrača. Istraživanja su pokazala da angažman u video igrama može poboljšati kognitivne vještine, kao što su prostorna svijest i pažnja (Latham i sur., 2013). Također, kolaborativni aspekt *MMORPG-ova* potiče timski rad i

komunikaciju, što rezultira razvojem socijalnih vještina i kognitivne fleksibilnosti kod igrača (Ducheneaut i sur., 2007).

Usprkos prikazima pozitivnih učinaka videoigara na određene pojedince, teoretičari skloni adiktološkoj teorijskoj perspektivi o videoigrama naglašavaju zabrinutost zbog potencijalnog razvoja ovisnosti o videoigrama, osobito jer igrači postaju dijelom ovih virtualnih zajednica. Ističu da socijalna podrška koju pružaju istaknute grupe može stvoriti paradoks u kojem igrači osjećaju potrebu za češćim angažmanom (Smahel, 2008). Kako napominje Griffiths (2003), klasifikacija ovisnosti o video igrama je evoluirala, i dok neki igrači mogu pokazivati znakove ovisnosti, drugi su jednostavno duboko angažirani u hobi koji nudi socijalne i kognitivne koristi. Ova distinkcija je ključna za razumijevanje šireg utjecaja igranja na mentalno zdravlje i dobrobit igrača.

S razvojem i diversifikacijom sadržaja i forme novih vrsta videoigara, raste i interes znanstvene zajednice za istraživanje ovog specifičnog fenomena, što dovodi do sve većeg broja istraživanja na ovom području. Prema Griffiths (2012.) novija istraživanja, provedena tijekom 2000-tih, ne samo da su obuhvatila širi demografski spektar ispitanika, nego su i primijenila naprednije metodologije koje nadilaze ankete samoprocjene, uključujući „polisomnografiju, testove vizualnog i verbalnog pamćenja, medicinske preglede, funkcionalnu magnetsku rezonancu, elektroencefalografiju i genotipizaciju“. Ovaj pristup omogućuje dublje razumijevanje utjecaja videoigara, čime se nadilaze metodološka ograničenja ranijih istraživanja (Griffiths, 2012).

Dok su suvremenestudije primijenile prikladnije metodološke pristupe koji omogućuju dublje razumijevanje utjecaja videoigara, rezultati tih istraživanja i dalje nisu dosljedni, shodno tome predlaže se oprez prilikom donošenja zaključaka o postojanju ovisnosti, ističući da se simptomi koje neki igrači pokazuju mogu razlikovati od klasičnih oblika ovisnosti. Umjesto jasnog dokaza ovisnosti, ovi rezultati naglašavaju važnost kontekstualizacije i dodatnih detaljnih istraživanja kako bi se bolje razumjeli učinci videoigara na pojedince.

3. Stručna literatura i definiranje „ovisnosti“ o videoigrama

Shvaćanje odnosa između videoigara i igrača, te kategorizacija pojma „ovisnosti o videoigrama“, u medicinskoj literaturi, razvijala se sukladno s promjenama u društvenim stavovima o

videoigrama, tehnološkom napretku i sve većem razumijevanju bihevioralnih ovisnosti. Kao što je već naglašeno pojam ovisnosti o videoigrama prvi put se pojavio 1980-ih s rastom popularnosti arkadnih igara, kada su rane studije počele identificirati „problematična ponašanja povezana s igranjem“. S pojavom kućnih konzola 1990-ih, istraživanja su proširena i na psihološke učinke dugotrajnog igranja, što autore navodi na definiranje i povezivanje nekih karakteristika ovisnosti, poput simptoma apstinencijske krize i gubitka kontroliranja vlastitih postupaka, s ovom aktivnosti. (Griffiths i Pontes, 2020, str. 2; Griffiths i sur., 2012).

Tijekom i nakon 2000-tih, pojava *online* videoigara motivira stručnjake na analiziranje veze između igranja i mentalnih dijagnoza, poput anksioznosti i depresije. Primjerice, studije su pokazale da socijalna anksioznost može biti značajan prediktor intenzivnog uživanja u videoigrama, jer osobe s ovom vrstom anksioznosti mogu pronalaziti utjehu u relativno sigurnim interakcijama koje pruža *online* igranje (Gioia, 2022). Navedena tvrdnja upućuje na činjenicu da neki pojedinci videoigre koriste kao mehanizam suočavanja s osnovnim psihološkim poteškoćama i drugim pozadinskim životnim problemima (Plante i sur., 2019), ali nužno ne potvrđuje postojanje patološkog poremećaja koji bi se klasificirao kao „ovisnost o videoigrama“.

Štoviše, na klasifikaciju ovisnosti o videoigrama utjecao je i razvoj različitih dijagnostičkih alata i kriterija. Jedan od takvih instrumenata je *Skala ovisnosti o videoigrama* (GAS), koja mjeri ovisnost na temelju ključnih kriterija poput preokupacije, tolerancije, promjene raspoloženja, apstinencijske krize i općenito negativnog utjecaja na pojedinca (Brunborg i dr., 2015). Kao popularni metodološki alat ističe se *iPVP upitnik* tj. „*Problem Video Game Playing Questionnaire*“ (Moran, 2002), koji je generalno namijenjen kvantitativnoj procjeni, a ne nego kategorizacija i postavljanju dijagnoze, kako tvrde Bean i sur. (2017). Prema Griffithsu, „sve ovisnosti, bilo da se radi o kemijskim ili bihevioralnim, temelje se na stalnim nagradama i pojačanjima.“ U svom radu ističe da ovisnost obuhvaća šest ključnih aspekata: važnost, promjene raspoloženja, toleranciju, simptome apstinencije, konflikte i recidiv.

3.1. Razumijevanje i klasifikacija poremećaja igranja na internetu

3.1.1. Međunarodna statistička klasifikacija bolesti i srodnih zdravstvenih problema (ICD- 11)

Važnost promatranja ovakve vrste ponašanja neupitna je, ali s opravdanjem se unutar akademske zajednice i dalje raspravlja o valjanosti definiranja „ovisnosti o videoigrama“ i potrebi za jasnijim razlikovanjem između problematičnog igranja i ovisnosti (Nielsen i Kardefelt-Winther, 2018). Distinkcija između ovisnosti i intenzivnog igranja postaje sve važnija, pogotovo zbog toga što je Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) prepoznala „poremećaj igranja“ u *Međunarodnoj klasifikaciji bolesti (ICD-11)*, čime se dodatno legitimira rasprava o ovisnosti o videoigrama (Mohammad i sur., 2023).

U novijoj literaturi naglasak je stavljen na neurološke i psihološke mehanizme koji leže u osnovi „ovisnosti o videoigrama“ ili poremećaja patološkog igranja videoigara. S razvojem internetskih videoigara veza između navika igranja i mentalnog zdravlja postaje fokus istraživačkih radova na ovom području, pri čemu su studije povezale intenzivno igranje videoigara s povećanim simptomima depresije, anksioznosti i poremećaja hiperaktivnosti s deficitom pažnje (ADHD) (Alrahili, 2023). Dok neki teoretičari naglašavaju da prekomjerno igranje može dovesti do strukturnih i funkcionalnih promjena u mozgu, sličnih onima koje se opažaju kod ovisnosti o supstancama (Saqib i sur., 2017), dio znanstvene zajednice poziva na oprez tijekom donošenja ovakvih zaključaka (Van Rooij i sur., 2018).

Van Rooij i sur., (2018) upozoravaju da je za promjenu definicije pojma „ovisnost o videoigrama“ s „istraživačkog konstrukta“ na „formalni poremećaj“ potrebna mnogo šira „baza dokaza“ nego što je trenutno dostupna. Naglašavaju kako bi količina validnih dokaza i kliničke koristi od formalizacije „poremećaja igranja videoigara“ trebala biti iznimno visoka, zbog moguće opasnosti zloupotrebe dijagnoze. Također, predlažu kriterije koji bi dokaze učinili prikladnima za klasificiranje i uvođenje ove dijagnoze, poput boljeg definiranja osnovnih područja istraživanja, prijekvremeno registriranih, nepristranih i transparentnih istraživanja, analize kliničkih pristupa mogućim pozadinskim psihičkim problemima (poput depresije i socijalne anksioznosti). Unatoč navedenom, autori ne negiraju potencijalnu korist kategorizacije

i formalizacije ovog poremećaja, no smatraju da mogući benefiti ne nadilaze opće javnozdravstvene i socijalne rizike te pozivaju autore ICD-11 da odgode službenu formalizaciju.

3.1.2. Dijagnostički i statistički priručnik za mentalne poremećaje (DSM-5)

Američka psihijatrijska udruga (APA) još uvijek ne priznaje ovisnost o videoigrama kao samostalan dijagnostički poremećaj. Međutim, zbog pritiska akademske zajednice te uoči novim dostupnim saznanjima, APA je u petom izdanju Dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne poremećaje (DSM-5) uključila „poremećaj igranja videoigara na internetu" kao stanje koje zahtijeva daljnje proučavanje (*Conditions for Further study*, APA, str 795- 798). Iako je pojam ovisnosti o videoigrama širi od pojma ovisnosti o igranju *online* videoigara, velik dio istraživanja i literature ovideoigramafokusira se na ovu vrstu videoigara (Bean i sur., 2017; Griffiths i sur., 2018; Kuss i sur., 2012). Autori priručnika smatraju da se učinci ove vrste ovisnosti mogu usporediti s onima kod drugih bihevioralnih ovisnosti. APA objašnjava svrstavanje *poremećaja igranja na internetu* u DSM-5 naglašavajući ozbiljnost i specifične karakteristike koje povećavaju rizik značajnih problema povezanih s igranjem.

Kod nekih kroničnih igrača dolazi do potrebe za dugotrajnim uživanjem u ovoj aktivnosti, što ih može navesti da zanemare druge životne potrebe, poput osobne higijene, higijene sna i zdravlja.

3.1.3. Devet kriterija za procjenu poremećaja igranja videoigara na internetu prema DSM-5:

1. **Zaokupljenost:** ulaganje značajne količine vremena razmišljajući o igrama ili planirajući sljedeće igranje
2. **Simptomi apstinencije:** osjećaj nelagode, razdražljivost, loše raspoloženje, ljutnja, tjeskoba ili tugazbog nemogućnosti igranja
3. **Stjecanje tolerancije:** potreba za sve duljim igranjem, igrom uzbudljivijeg karaktera ili upotrebom naprednije opreme kako bi se postigao isti nivo uzbuđenja
4. **Smanjenje ili prestanak:** Osjećaj potrebe i nemogućnost za smanjenjem vremena koje se provodi igrajući videoigre
5. **Odustajanje od drugih aktivnosti:** zanemarivanje drugih aspekata socijalnog života ili obveza

6. **Destruktivno ponašanje:** kontinuirano igranje unatoč negativnim posljedicama, kao što su problemi sa spavanjem, prekomjerno trošenje novca ili sukobi s drugima
7. **Obmanjivanje i skrivanje**
8. **Eskapizam: bijeg od stvarnosti i drugih životnih problema**
9. **Gubitak odnosa ili životnih prilika zbog pretjeranog konzumiranja videoigara**

Kao što je već naglašeno, kritičari navode da trenutni dokazi za dijagnozu poremećaja igranja nisu dovoljni te da mnoge studije imaju metodološke nedostatke, uključujući oslanjanje na ankete samoprocjene (Krossbakken i sur., 2018; Bean i sur., 2017). Istaknuti problemi dovode do poziva za rigoroznija istraživanja koja bi trebala postaviti jasnije dijagnostičke kriterije i razlikovati problematično igranje od povremenog igranja (Van Rooij i sur., 2018).

Dakle, klasifikacija ovisnosti o videoigrama u medicinskoj literaturi odražava šire razumijevanje bihevioralnih ovisnosti. Uključivanje IGD-a u DSM-5 dovelo je do značajnog napretka u istraživanju psiholoških učinaka ovisnosti, omogućujući dublje razumijevanje fenomena. Ipak, stalne rasprave o dijagnostičkim kriterijima i potreba za dodatnim empirijskim istraživanjima ističu složenost u definiranju i liječenju ovisnosti o videoigrama (Bean i sur. 2017).

4. Demonizacija videoigara i moralna panika

Pojam moralne panike popularizirao je Cohen (1970) objavljivanjem knjige „Folk devils and moral panics“. Moralnu paniku definirao je kao stanje tijekom kojeg, osoba ili grupa ljudi poprimaju etiketu opasnih ili moguće prijetnje društvenim vrijednostima. Njihov karakter javnost i mediji tada predstavljaju kroz stereotipe. Razdoblju moralne panike društva se podliježu periodično, a karakterizira ih određena doza rizika koja ugrožava aktualne vrijednosti. Cohen smatra da tu paniku induciraju cijenjeni i akreditirani stručnjaci, koji rade na pozicijama „moralnih čuvara“, poput svećenika, političara, urednika. Čuvari morala tada procjenjuju određenu pojavu kao potencijalni objekt panike te ga kao takvog plasiraju u javnost.

Objekt panike Cohen (1970) naziva „*folk devil*“, iz čega se razvija i pojam demonizacije određenih pojava, poput videoigara. Stvaranjem „*folk devila*“ određene institucije i osobe koje posjeduju autoritet prebacuju krivnju na neki oblik etiketirane pojave ili osobe. Tako su nakon pucnjave u Srednjoj školi Columbine 1999. godine, mediji pronašli krivca u nasilnim

videoigricama poput *Dooma*, unatoč nedostatku uvjerljivih dokaza koji podržavaju ovu tvrdnju (Markey i Ferguson, 2017).

Moralna panika često nastaje kao reakcija na brzi razvoj novih tehnologija, društvenih fenomena ili kulturnih promjena koje izazivaju osjećaj nesigurnosti i prijetnje među širim slojevima društva. U vremenu brzih promjena, kada se nove ideje, tehnologije ili načini života pojavljuju i šire brže nego što društvo može u potpunosti razumjeti njihove implikacije, javlja se sklonost prema stvaranju panike. Ova pojava može biti potaknuta strahom od nepoznatog, gubitka kontrole ili prijetnje tradicionalnim vrijednostima. Mediji često imaju ključnu ulogu u poticanju moralne panike, predstavljajući nove fenomene na senzacionalistički način, što može dovesti do preuveličanih i iskrivljenih percepcija rizika (Bean i sur., 2017).

U kontekstu videoigara, moralna panika se pojavila kao odgovor na njihov brz razvoj i sve veću prisutnost u svakodnevnom životu, posebno među mlađom populacijom. Kako su videoigre postale sve popularnije, s vremenom su izazvale zabrinutost zbog svog utjecaja na ponašanje, mentalno zdravlje i društvene odnose. U ekstremnim slučajevima zabrinutost prerasta u moralnu paniku, u kojoj se videoigre predstavljaju kao opasna prijetnja društvenim normama i vrijednostima. Takva panika se često javlja u društvima koja su suočena s brzim tehnološkim i kulturnim promjenama, gdje novosti poput videoigara postaju simbol šireg osjećaja tjeskobe i nesigurnosti (Bean i sur., 2017).

Fenomen moralne panike u vezi s videoigrama često proizlazi iz društvenih strahova o njihovom utjecaju na ponašanje i razvoj mladih. Prema Rydind i Kaye (2017) povijesno se može povući određena paralela između moralne panike povezane s videoigrama i ranijih društvenih percepcija novih medija, poput televizije i stripova, za koje se tvrdilo da potiču razvoj nasilja i antisocijalnog ponašanja. Medijska percepcija videoigara često ih prikazuju kao moćne alate za manipulaciju. Halbrot i sur. (2019) ukazuju na medijske prikazima koji naglašavaju potencijal videoigara da desenzibiliziraju igrače na nasilje ili potiču agresivno ponašanje, te napominje da su rezultati prijašnjih istraživanja o vezi između nasilnih videoigara i agresije pokazala da mogućnost izlaganja agresivnom ponašanju ovisi o individualnim i socio-kontekstualnim varijablama nepovezanim uz sadržaj same videoigre. Senzacionalistički i ponekad „demonizirani“ (u smislu izjednačavanja videoigara s Cohenovim pojmom „folk devil“) prikazi doprinose širem kulturnom narativu koji videoigre postavlja kao prijetnju, osobito ranjivim

populacijama poput djece i adolescenata. Diskurs o ovisnosti o videoigrama često odražava dublje društvene tjeskobe u vezi s tehnologijom i njezinom ulogom u modernom životu. Kako su videoigre evoluirale u masivnu komercijalnu industriju koja generira milijarde dolara prihoda, postale su središnja točka zabrinutosti o implikacijama digitalnog angažmana na mentalno zdravlje i socijalno ponašanje (Egliston i Padua, 2022). Demoniziranje videoigara nije samo reakcija na njihov sadržaj, već i odraz šireg straha povezanog uz promjenu okruženja u kojemu odrastaju nove generacije. Često se manifestira s u pozivima na regulaciju i intervenciju, vođenim anegdotalnim dokazima i senzacionaliziranim medijskim izvještajima, umjesto rezultatima empirijskih istraživanja (Ryding i Kaye, 2017).

5. Rasprava

5.1. Moralna panika i medikalizacija igranja videoigara

Potenciranje moralne panike povezane uz igranje videoigara uvelike je utjecalo na medikalizaciju tj. psihijatrizaciju ove vrste dokolice. Kao što je već navedeno moralna panika je stanje koje odražava nesigurnost javnosti prema nekoj pojavi koju moralni čuvari identificiraju i plasiraju kao prijetnju. Ti strahovi najčešće su povezni uz nove oblike dokolice, medije i medijske sadržaje ili određena ponašanja za koje se smatra da predstavljaju rizik trenutnim socijalnim normama i vrijednostima (Bean i sur., 2017).

Demoniziranje videoigara potaknuto je narativom koji igranje videoigara povezuje s agresijom, društvenom izolacijom i ovisnošću, a ovu ideju u javnost plasiraju senzacionalistički izvještaji objavljeni putem masovnih medija (Halbrook i sur. 2019). Proces medikalizacije videoigara, tj. nauma da se formalizira medicinska dijagnoza koja intenzivno igranje videoigara kategorizira kao zasebnu ovisnost ili poremećaj, usko se povezuje uz moralnu paniku. Činjenica da je Svjetska zdravstvena organizacija formalizirala „Gaming Disorder“ u jedanaestom izdanju ICD-a, dodatno je validirala tjeskobu javnosti i nesigurnost akademskih stručnjaka te potaknula neke stručnjake da upozore na posljedice preuranjene formalizacije ovog poremećaja. Naime, Van Rooij i sur., (2018) ističu da potencijalna korist od formalizacije i kategorizacija intenzivnog igranja videoigara kao neovisnog poremećaja ne nadmašuje opće javnozdravstvene i društvene rizike te naglašavaju i mogući rizik od zloupotrebe dijagnoze, patologiziranja i stigmatiziranja ove vrste dokolice. Moralna panika povezana uz igranje videoigara dodatno je pojačana uz

pomoć moralnih čuvara koji koriste, kao što je već spomenuto, nedostatne dokaze istraživanja o postojanju ovog poremećaja ili ovisnost, koji su nerijetko plasirani u javnost kao općeprihvaćena istina. Narativ teoretičara adiktološke teorije o videoigrama prikazuje intenzivno igranje videoigara kao poremećaj ili ovisnost, što podrazumijeva i potrebu za medicinskom intervencijom (Billieux i sur., 2017). Predstavnici adiktološke teorijske perspektive, ovim pozivima na formalizaciju, potiču razvoj procesa medikalizacije i psihijatrizacije igranja videoigara.

Ferguson i sur. (2017) ističu da psihijatrizacija ove razonode patologizira igranje videoigara, pojednostavljuje ovaj složeni kulturni fenomen te može biti uzrok kreiranja kritičnih politika i zabrana koje ne prepoznaju različita iskustva igranja. Kao primjer takve politike navode „Shutdown zakon“ ili „zakon Pepeljuge“ u Južnoj Koreji. Ovaj zakon, koji je na snagu stupio 2011. godine, donesen je s ciljem regulacije vremena koje djeca i tinejdžeri provode na internetu. No, iako su se mnogi nadali da će ovakvi oblici regulacije imati pozitivan utjecaj na javnost, ovaj i ostali restriktivni zakoni imali su malo pozitivnog učinka, a kod nekih pojedinaca utjecali su na povećani osjećaj anksioznosti i češće laganje o vremenu koje provode igrajući videoigra ili koristeći internet (Lee, Kim, & Hong, 2017). Tendenciju demoniziranja videoigara te zalaganja za njihovo patologiziranje argumentira se i kroz povezivanju nasilnih videoigara s agresijom. Međutim, kao što je prethodno naglašeno, rezultati nekolicine istraživanja propitkuju ili u potpunosti odbacuju tu pretpostavku. Istraživanje koje su proveli Halbrook i sur. (2019) pokazuje da agresivno ponašanje ovisi o pojedincu i društvenom kontekstu te nije povezano uz sadržaj samih videoigara. Također, ovaj diskurs često zanemaruje pozitivan utjecaj videoigara na pojedinca, kao što su socijalne interakcije i društvena povezanost unutar „online videoigara“, „guildova“ i drugih zajednica koje pojedincima pružaju „treće mjesto“ za oblik virtualne socijalizacije koju pojedinci mogu smatrati jednostavnijom i prihvatljivijom od socijalizacije „licem u lice“ (Williams, 2006). Dakle, neutemeljeni poticaj za preuranjeno patologiziranje, formaliziranje, i kategoriziranje intenzivnog igranja videoigara te moralna panika koja okružuje ovo pojavu, mogu dovesti do politika koje su štetne za igrače. Odnos moralne panike i psihijatrizacije igranja videoigara okarakteriziran je određenom dozom straha, nerazumijevanja novih oblika zabave te društvene tjeskobe, koja se naknadno manifestira pozivima na kliničko interveniranje opravdano nekonzistentnim i nedostatnim empirijskim dokazima.

Zaključak

Tema odnosa videoigara i pojedinaca koji u njima uživaju zaokupila je interes akademske zajednice već razvojem prvih arkadnih videoigara. Uoči pojave računalnih i konzolnih videoigara istraživači su zabilježili slične obrasce intenzivnog uživanja u videoigrama, što je dovelo do sve većih zabrinutosti oko prekomjernog igranja (Griffiths i Pontes, 2020). Razvojem *online* videoigara nastaje dodatna socijalna dimenzija igranja, a područje istraživanja ovog sadržaja dodatno se zakompliciralo. Kako je zabilježeno, konceptualizacija ovisnosti o internetu proširila se i na razne podtipove, uključujući videoigre, koje su prepoznate kao posebna kategorija koja zahtijeva daljnje proučavanje (Kuss, 2013).

Ususret brzom razvoju video igara, stvarnoj zabrinutost akademske zajednica te moralne panike koju su inducirali mediji i javnost razvija se adiktološka teorija o videoigrama. Adiktološka teorija o videoigrama predstavlja pokušaj razumijevanja i objašnjavanja kako i zašto videoigre mogu postati predmetom „patološkog ponašanja“, a razvila se iz adiktoloških teorija drugih ovisnosti koje su povezane s kompulzivnim ponavljanjem određene aktivnosti (bihevioralna ovisnost), poput kockanja. Ovo perspektivom pokušava se objasniti specifične karakteristike video igara koje mogu doprinijeti razvoju ovisničkog ponašanja i kako se to ponašanje može manifestirati i klasificirati.

Sugeriranjem da su određene karakteristike videoigara, poput njihove nagrađujuće prirode i mogućnosti jednostavne društvene interakcije slične karakteristikama drugih ovisnosti, nastaje temelj za daljnja istraživanja navedenih teoretičara, Kuss i Griffiths (2012) ističu da igrači mogu razviti ovisničke obrasce ponašanja kroz stalno traženje nagrada i uspjeha unutar igre, što može dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života, poput obaveza na poslu ili u školi, te socijalnih odnosa. Klasifikacija "poremećaja igranja videoigara" u DSM-5 i ICD-11 dovela je do niza problema i nesigurnosti u razumijevanju ovog fenomena. Iako su uvedene određene promjene, još uvijek se suočavamo s ozbiljnim nedostacima u definiranju dijagnostičkih kriterija. Problem ovisnosti o videoigrama ne uklapa se lako u klasične okvire ovisničkog ponašanja, što ukazuje na potrebu za daljnjim istraživanjima i razvojem preciznijih metodoloških alata kako bi se bolje razumjeli i obuhvatili specifični aspekti „patološkog igranja videoigara“.

Literatura

1. Alrahili, N., Alreefi, M., Alkhonain, I. M., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., Alshargi, A., & Baabbad, N. (2023). „The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study“. *Cureus*, 15(8), e42957. Preuzeto: [The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder \(ADHD\) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study - PubMed \(nih.gov\)](#)
2. American Psychiatric Association, (1998). „Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th Ed.)“, Washington, DC: Author. Preuzeto: [Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-IV : American Psychiatric Association : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)
3. American Psychiatric Association, (2013). „Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th Ed.)“, Washington, DC: Author. Preuzeto: [DSM-5.pdf | DocDroid](#)
4. Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). „Video game addiction: The push to pathologize video games“. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 378–389. [\[PDF\] Video Game Addiction: The Push To Pathologize Video Games | Semantic Scholar](#)
5. Brunborg, G.S., Hanss, D., Mentzoni, R.A., & Pallesen, S. (2015). „Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents.“ *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18, 280 - 285. Preuzeto: [\[PDF\] Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents | Semantic Scholar](#)
6. Charlton, J. P. (2002). „A Factor-Analytic Investigation of Computer “Addiction” and Engagement“. *British Journal of Psychology*, 93, 329-344. Preuzeto: http://ubir.bolton.ac.uk/366/1/psych_journalspr-5.pdf
7. Cohen, S.H. (1972). „Folk Devils and Moral Panics“. Preuzeto: [Folk Devils and Moral Panics | Stanley Cohen | Taylor & Francis eBooks \(taylorfrancis.com\)](#)

8. Daniel, L., King, Paul, Delfabbro., Mark, D., Griffiths. (2013). „Video Game Addiction“. 819-825. Preuzeto: [doi: 10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6](https://doi.org/10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6)
9. Ducheneaut, Nicolas & Moore, Robert & Nickell, Eric. (2007). „Virtual “Third Places”: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games“. *Computer Supported Cooperative Work*. 16. 129-166. Preuzeto: [\(8\) Virtual “Third Places”: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games | Robert J . Moore - Academia.edu](#)
10. Egliston, B., & Padua, D. (2022). „Techniques of commensuration in the videogame industry“. *Convergence: The International Journal of Research into New MediaTechnologies*, 29, 362 - 378. Preuzeto: [Techniques of commensuration in the videogame industry | Semantic Scholar](#)
11. Fisher, S. (1994). „Identifying video game addiction in children and adolescents“. *Addictive behaviors*, 19 5, str. 545-53 Preuzeto: [\(8\) IDENTIFYING VIDEO GAME ADDICTION IN CHILDREN AND ADOLESCENTS | Igor Jeremic - Academia.edu](#)
12. Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). „Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study“. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. Preuzeto: [\(PDF\) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study \(researchgate.net\)](#)
13. Grant JE, Chamberlain SR. (2016). „Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11.“ *CNSSpectr*. Preuzeto: [Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. - ProQuest](#)
14. Griffiths M, Kuss D, King D (1 October 2012). „Video Game Addiction: Past, Present and Future" (PDF). *Current Psychiatry Reviews* (Review). 8 (4): 308–318. Preuzeto: [\(PDF\) Griffiths, M.D., Kuss, D.J. & King, D.L. \(2012\). Video game addiction: Past, present and future. Current Psychiatry Reviews, 8, 308-318. | Daria Kuss - Academia.edu](#)
15. Griffiths, M., Wood, R.T.A. (2000). „Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet.“ *J Gambl Stud* 16, 199–225 Preuzeto: <https://doi.org/10.1023/A:1009433014881>
16. Halbrook, Yemaya & O'Donnell, Aisling & Msetfi, Rachel. (2019). „When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being“. *Perspectives on Psychological Science*. 14., str.2. Preuzeto: [\(PDF\) When and How Video](#)

[Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being \(researchgate.net\)](#)

17. Janarthanan Balakrishnan, Mark D. Griffiths.(2018). „Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features“. *Computers in Human Behavior*; 87, 238-246. Preuzeto: [\[PDF\] Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features | Semantic Scholar](#)
18. King, D.L., Delfabbro, P.H. & Griffiths, M.D. (2010). „Recent innovations in video game addiction research and theory“. *Global Media Journal*. Preuzeto: [\(PDF\) King, D.L., Delfabbro, P.H. & Griffiths, M.D. \(2010\). Recent innovations in video game addiction research and theory. Global Media Journal, 4\(1\). | Daniel King and Mark D Griffiths - Academia.edu](#)
19. Koleva, N. (2014). „Theory of the Phenomenon Called Video Game Addiction“. *Proceedings of INTCESS14- International Conference on Education and Social Sciences* Preuzeto: [301.pdf \(ocerints.org\)](#)
20. Krossbakken, Elfrid & Pallesen, Ståle & Mentzoni, Rune & King, Daniel & Molde, Helge & Finserås, Turi & Torsheim, Torbjørn. (2018). „A Cross-Lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement, Addiction, and Mental Health“. *Frontiers in Psychology*. 9. 2239. Preuzeto: [\(PDF\) A Cross-Lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement, Addiction, and Mental Health \(researchgate.net\)](#)
21. Kuss, D. and Griffiths, M. (2012). „Online gaming addiction in children and adolescents: a review of empirical research“. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22. Preuzeto: <https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.1.1>
22. Latham, A. J., Patston, L. L., & Tippett, L. J. (2013). „Just how expert are "expert" video-game players? Assessing the experience and expertise of video-game players across "action" video-game genres“. *Frontiers in psychology*, 4, 941. Preuzeto: [\(PDF\) Just how expert are "expert" video-game players? Assessing the experience and expertise of video-game players across "action" video-game genres \(researchgate.net\)](#)
23. Lee, C., Kim, H., & Hong, A. (2017). Ex-post evaluation of illegalizing juvenile online game after midnight: A case of shutdown policy in South Korea. *Telematics Informatics*, 34, 1597-

1606. Preuzeto: [Ex-post evaluation of illegalizing juvenile online game after midnight: A case of shutdown policy in South Korea - ScienceDirect](#)
24. Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L., & Spada, M. M. (2020). „Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions“. *Journal of behavioral addictions*, 9(3), 617–628. Preuzeto: [\(PDF\) Evidence on Problematic Online Gaming and Social Anxiety over the Past Ten Years: a Systematic Literature Review \(researchgate.net\)](#)
25. Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). „Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction“. *Cureus*, 15(3), e36957. Preuzeto: [20230331-8982-1j31gsk.pdf \(cureus.com\)](#)
26. Nielsen, R.K., & Kardefelt-Winther, D. (2018). „Helping Parents Make Sense of Video Game Addiction“. Preuzeto: [\(PDF\) Helping Parents Make Sense of Video Game Addiction \(researchgate.net\)](#)
27. Plante, C.N., Gentile, D.A., Groves, C.L., Modlin, A., & Blanco-Herrera, J.A. (2019). „Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction“. *Psychology of Popular Media Culture*. Preuzeto: [Video Games as Coping Mechanisms in the Etiology of Video Game Addiction | Request PDF \(researchgate.net\)](#)
28. Pontes, H.M., & Griffiths, M.D. (2020). „A new era for gaming disorder research: Time to shift from consensus to consistency“. *Addictive behaviors*, 106059. Preuzeto: [14677 Griffiths.pdf \(ntu.ac.uk\)](#)
29. Ryding, F. C., & Kaye, L. K. (2018). „Internet Addiction: a Conceptual Minefield“. *International journal of mental health and addiction*, 16(1), 225–232. Preuzeto: ["Internet Addiction": a Conceptual Minefield - PubMed \(nih.gov\)](#)
30. Salguero, RAT & Moran, RMB. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*. 97. 1601-1606. Preuzeto: [Measuring problem video game playing in adolescents - Tejeiro Salguero - 2002 - Addiction - Wiley Online Library](#)
31. Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghoul, M. S., Ewid, M., & Al-Mazrou, A. (2017). „Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia“. *Addictive behaviors reports*, 6, 112–117. Preuzeto: [Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia - ScienceDirect](#)

32. Schou Andreassen, C., 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 : journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 30 2, 252-62. Preuzeto: [27290_Kuss.pdf \(ntu.ac.uk\)](#)
33. Selnow, G. W. (1984). „Playing videogames: The electronic friend“. *Journal of Communication*, 34(2), 148–156. Preuzeto: [\(PDF\) Playing Videogames: The Electronic Friend \(researchgate.net\)](#)
34. Shotton, M.A. (1989). „Computer Addiction Pb: A Study Of Computer Dependency“. *Computer Science, Psychology, Sociology*[Computer Addiction Pb: A Study Of Computer Dependency - Margaret A. Shotton - Google Knjige](#)
35. Shukla, P., & Drennan, J. (2018). „Interactive effects of individual- and group-level variables on virtual purchase behavior in online communities“. *Inf. Manag.*, 55, 598-607. Preuzeto: [\(PDF\) Interactive effects of individual- and group-level variables on virtual purchase behavior in online communities \(researchgate.net\)](#)
36. Singh, A., & Durand, G. (2022). „Exploring the role of Honesty-Humility in replicating: The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality". *The Quantitative Methods for Psychology*. Preuzeto: [r001.pdf \(tqmp.org\)](#)
37. Smahel, David & Blinka, Lukas & Ledabyl, Ondrej. (2008). „Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character“. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 11. 715-8. Preuzeto: [\(PDF\) Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character \(researchgate.net\)](#)
38. Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). „Junk-time junkies: An emerging addiction among students“. *School Counselor*, 31(1), 40–43. Preuzeto: [Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students on JSTOR](#)
39. Spekman, M., Konijn, E.A., Roelofsma, P.H., & Griffiths, M.D. (2013). „Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study“. *Computers in Human Behavior*, 29, 2150-2155. Preuzeto: [Microsoft Word - CHB Vg Addiction Personality 2013.doc \(ntu.ac.uk\)](#)

40. Sussman S, Sussman AN. (2011). „Considering the definition of addiction“. *Int J Environ Res Public Health*. Preuzeto: [IJERPH | Free Full-Text | Considering the Definition of Addiction \(mdpi.com\)](#)
41. Van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., Karlsen, F., ... Przybylski, A. K. (2018). „A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution.“ *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 1–9. Preuzeto: [A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution - PubMed \(nih.gov\)](#)
42. Widiger TA, Crego C. (2019). „The Five Factor Model of personality structure: an update“. *World Psychiatry*. 2019 271-272. Preuzeto: [CHB VG Addiction Loyalty 2018 \(ntu.ac.uk\)](#)
43. Williams, Ducheneaut, Xiong, Yee and Nickell (2006, p. 340) From Tree House to Barracks. *Games and Culture*, 1, 338 - 361. Preuzeto: [\(PDF\) From Tree House to BarracksThe Social Life of Guilds in World of Warcraft \(researchgate.net\)](#)
44. Yee, N. (2006). „Motivations for Play in Online Games“. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 9 6, 772-5
Preuzeto: [Motivations for Play in Online Games \(nickyee.com\)](#)