

Esport – između zavisnosti od internet igara i (tradicionalnog) sporta

Esport – between internet gaming addiction and traditional sport

Jelena Sokić, Fakultet za sport i turizam, Novi Sad
Aleksandra Crvenko

SAŽETAK

Ključne reči:

esport,
zavisnost od
video igara,
esport motivacija,
mentalno zdravlje
igrača

Uprkos sve većoj popularnosti esporta, još uvek se vrlo malo istraživanja može pronaći u samom području takmičarskog karaktera igranja video igara. Tačnije, istraživanja su u najvećoj meri još uvek kvalitativnog i eksploratornog karaktera. Imajući u vidu da esport sistematski privlači igrače (i publiku) u Srbiji već celu deceniju¹, a do sada ne postoji nijedan rad na srpskom jeziku na ovu temu u oblasti psihologije (sporta), cilj ovog rada je da pruži jedan sažet sistematski pregled dosadašnjih istraživanja, uz osvrt na postojeća metodološka ograničenja i relevantne psihološke varijable koje bi pomogle jasnijem definisanju granica između esportista, tradicionalnih sportista i problematičnih igrača.

ABSTRACT

Keywords:

Esport,
Internet gaming
addiction,
Esport motivation,
Player's mental
health

Despite the growing popularity of esport, few research can be found in the specific area of the competitive nature of playing video games. More precisely, the research is mostly still of a qualitative and exploratory character. Bearing in mind that esport has been systematically attracting players (and spectators) in Serbia for a decade, and so far there is no research in Serbian on this topic in the field of (sport) psychology, the aim of this paper is to provide a concise systematic overview of previous research, with reference to existing methodological limitations and relevant psychological variables. This would help to define more clearly the boundaries between esport players, traditional athletes, and problematic players.

Uvod

Esport² predstavlja opšti pojam za takmičarski karakter igranja video igara. Ova vrsta sporta je svake godine sve popularnija, a neki autori esport nazivaju „najbrže rastućim sektorom današnje sportske industrije“ (Nagel & Sugishita, 2016). Za jasnu definiciju esporta, međutim, još uvek nije postignut konsenzus među istraživačima (Pedraza-Ramirez, Musculus, Raab & Laborde, 2020). Nedovoljna specifičnost definicije, uprkos popularnosti, međutim, proizvodi dva problema: a) definisanje oblasti esporta u odnosu na tradicionalni profesionalni sport, i b) definisanje oblasti esporta u odnosu na *gejming*. Suprotno intuiciji, pregled dosadašnje literature sugeriše da je granica mnogo nejasnija kada je u pitanju poređenje sa tradicionalnim sportom, dok je, za razliku od *gejminga*, odnosno igranja video igara u svrhe zadovoljstva, primarna svrha igranja u esportu isticanje i (karijerni) napredak u igranju na osnovu igračevih veština (Pedraza-Ramirez et al., 2020). Ovaj nedostatak jasnih granica dalje otežava usmeravanje istraživačkih napora ka boljem razumevanju karakteristika, navika i potreba samih igrača, i istovremeno ostavlja mnogo prostora za stigmatizaciju i pristrasno zaključivanje (Pinna et al., 2015).

Manjak empirijskih nalaza u ovoj oblasti i oslanjanje na dvosmislene zaključke o efektima video igara na mentalno zdravlje igrača, međutim, povlači i mnogo ozbiljnija pitanja o statusu esporta. S jedne strane, vode se vrlo ozbiljne debate o tome u kojoj meri esport odstupa od definicije tradicionalnog profesionalnog sporta (npr. Adamus 2012; Jenny et al., 2017; Schaeperkoetter et al., 2017), a u kojoj meri ipak nalikuje na sportove koji se mnogo više oslanjaju na kognitivne, nego na motoričke sposobnosti (npr. šah, streljaštvo) i prepoznati su, čak, i kao olimpijski sportovi (Schwarz, Schächinger, Adler, & Goetz, 2003; Edwards, Edwards & Beale, 2012; Greenhill & Houghton, 2017). S druge strane, prema nekim procenama, profesionalni nivo igre u esportu zahteva najmanje oko šest sati dnevno promišljene esport prakse tokom nekoliko uzastopnih godina, ne računajući razne nenamerne oblike vežbanja koji mogu dostići isti vremenski period tokom dana (Kari & Karhulahti, 2016). Igrači pored uvežbavanja raznih strategija i samog igranja video igara, vreme troše i na sastanke tima, analizu prethodnih duela, strateške diskusije, intervju, razgovore sa sponzorima i sl. (Kari, Siutila, & Karhulahti, 2019). Drugim rečima, igrači koji ozbiljno teže profesionalnoj karijeri u esportu skoro sve svoje budno vreme provedu u

aktivnostima vezanim direktno ili indirektno za video igre, kako bi bili uvežbani (Nielsen & Karhulahti, 2017; Kari, Siutila & Karhulahti, 2019), odnosno, kako bi se unapredili kognitivni procesi potrebni za ispunjavanje zahteva igre (npr. donošenje odluka, pažnja i pamćenje) i same veštine igranja (npr. fino-motorička koordinacija, znanje o igrama, razvijanje strategija itd.), koje neki autori nazivaju „mehaničkom ekspertizom“ (npr. Donaldson, 2017: 427). Međutim, kako je poslednjih godina istraživački fokus na prekomernom igranju video igara koje može dovesti do značajnog funkcionalnog oštećenja i psiholoških tegoba za značajan broj igrača video igara, postaje sve nejasnije gde se esport nalazi u kontekstu problematičnog igranja video igara, uključujući poremećaje zavisnosti opisane u dijagnostičkim priručnicima (npr. MKB-11, WHO, 2019; i DSM 5, APA, 2013).

Same video igre, koje predstavljaju glavno obeležje esporta, već decenijama su predmet brojnih istraživanja. Ipak, treba naglasiti da je, od početka, mnogo više istraživanja koja su se bavila negativnim efektima video igara, odnosno pitanjem na koji način i u kojoj meri igranje video igara utiče na mentalno zdravlje. Najčešće identifikovane posledice (prekomernog) igranja video igara su, između ostalih, nedostatak prijatelja u stvarnom životu (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013), stres, psihosomatski problemi i neprilagođeno suočavanje sa stresom (Milani et al., 2018), niže psihosocijalno blagostanje i usamljenost (Lemmens et al., 2015), kao i niža akademska postignuća (Chiu, Lee, & Huang, 2004; Gentile, 2009), ali i prisustvo kliničkih simptoma depresije i anksioznih poremećaja (Wang, Cho, & Kim, 2018). Ipak, evolucija video igara, iz jedne rekreativne i nestrukturirane upotrebe, u visoko-konkurentni domen koji danas ima profesionalni takmičarski karakter, polako menja način na koji se empirijski podaci dobijaju i tumače u polju esporta (Pedraza-Ramirez, Musculus, Raab, & Laborde, 2020). Kako zaključuju Rosel Ljorens (Rosell Llorens, 2017) i Pedraza-Ramirez i saradnici (2020), iako esport nužno uključuje video igru, nije svaka video igra esport. Ipak, istraživanja koja se orijentišu ka karakteristikama samih igrača su u najvećoj meri još uvek kvalitativnog i eksploratornog karaktera (Hallmann & Giel, 2018).

Problem definisanja jasne pozicije esporta, te povlačenja granice koja bi razlikovala posvećene profesionalce od problematičnih igrača, proističe, u najvećoj meri, iz činjenice da se većina ovakvih zaključaka donosi na osnovu opšte populacije igrača (npr. vidi Mora-Cantalops & Sicilia, 2018). Uprkos popularnosti esporta, vrlo malo empirijskih studija je usmereno na psihološki

profil profesionalnih esportista (Bányai, Griffiths, Király, & Demetrovics, 2019). Posledično, do danas ne postoje sistematski pregledi psihološke literature, kao ni sistematske uporedne analize profesionalnih esport igrača u odnosu na rekreativne, odnosno profesionalne igrače u tradicionalnom sportu. Shodno tome, cilj ovog rada je da na osnovu pregleda dosadašnjih istraživanja o karakteristikama igrača u odnosu na problematično igranje, s jedne strane, i karakteristika profesionalaca u tradicionalnom sportu, s druge strane, pruži uvid u relevantne psihološke varijable na osnovu kojih bi se mogli diskriminisati.

Esport – sportska posvećenost, zavisničko ponašanje ili mehanička ekspertiza?

Akumulacija istraživanja koja su pokazala da je prekomerno igranje video igara povezano sa različitim psihopatološkim simptomima i problemima u domenu mentalnog zdravlja (npr. socijalna izolacija, povećana agresivnost i negativne akademske i profesionalne posledice) rapidno je rezultirala predlozima o definisanju dijagnostičkih kriterijuma za tzv. poremećaj zavisnosti od igranja video igara (eng. *Internet gaming disorder*, DSM 5, APA, 2013; i eng. *Gaming disorder*, MKB-11, WHO, 2019). Predloženi kriterijumi za ovaj poremećaj obuhvataju, osim simptoma koji ukazuju na prekomerno igranje video igara, i simptome poput depresije, anksioznosti, stresa i niskog nivoa zadovoljstva životom. Prema definiciji, poremećaj karakteriše obrazac ponašanja perzistentnog ili repetitivnog igranja video igara koji se može manifestovati kroz tri grupe simptoma: 1) gubitak kontrole nad igranjem video igara (intenzitet, frekvencija, dužina, kontekst, početak i završetak igranja), 2) igranje video igara zauzima veći prioritet nego ostale aktivnosti u životu, 3) ponavljanje ili eskalacija igranja uprkos negativnim posledicama, što dovodi do narušavanja ličnih, porodičnih, socijalnih, edukativnih, radnih ili ostalih bitnih oblasti funkcionisanja (DSM 5, APA, 2013).

Takva konceptualizacija poremećaja izazvala je ozbiljne rasprave među istraživačima, kao i oštre kritike koje se, najpre, odnose na nizak kvalitet (ionako) malog broja empirijskih nalaza, zatim na činjenicu da se trenutna operacionalizacija poremećaja previše oslanja na zavisnost od psihoaktivnih supstanci i kriterijume za patološko kockanje, kao i nedostatak konsenzusa o simptomatologiji i proceni problematičnog igranja (Aerseth et al., 2017). Štaviše, istraživačka diskusija se centrirala i oko pitanja da

li su ovi kriterijumi prikladni za razlikovanje veoma angažovanih, odnosno posvećenih igrača od stvarno problematičnih slučajeva. Pokazalo se da veliki broj autora osuđuje aktuelnu konceptualizaciju poremećaja (Kuss, Griffiths, & Pontes, 2017; King & Delfabbro, 2013; Aerseth et al., 2017), a Nilsen i Karulhati (Nielsen & Karulhati, 2017) zaključuju da trenutna formulacija predloženih dijagnostičkih kriterijuma (prema DSM 5) nije dovoljna da bi se razlikovala problematična igra (koja zadovoljava kriterijume poremećaja) od posvećene takmičarske igre. To ne znači da treba odbaciti mogućnost prisustva nekog oblika poremećaja zavisnosti (i) među profesionalnim esport igračima, već da aktuelna konceptualizacija poremećaja zavisnosti od internet igara nije u stanju da prati korak sa razvojem savremene igračke kulture i prakse, te da, posledično, postavlja zamku u kojoj posvećenost može da bude pogrešno shvaćena kao zavisnost (Nielsen & Karulhati, 2017). Istorijski gledano, nije retkost da se različita ponašanja prebrzo klasifikuju kao bihevioralne adicije, no uprkos nedovoljnim dokazima, napuštanje takvih konceptualizacija se mnogo sporije odvija. Štaviše, imajući na umu da širok spektar navika (odnosno, rutinskih ponašanja) potencijalno može imati odlike zavisnosti, Pina i sar. (Pinna et al., 2015) zaključuju da je rizik od prekomerne patologizacije takvog ponašanja očekivan. Alternativno, nekoliko autora (npr. Potenza, 2006; Karim & Chaudhri, 2012) okupljeno je oko ideje i da bihevioralne zavisnosti treba posmatrati kao sekundarne manifestacije u odnosu na mentalne poremećaje (npr. depresije, anksioznosti), te da ih stoga ne treba klasifikovati kao zasebne dijagnostičke celine (Pinna et al., 2015). U prilog tome govore i rezultati jedne longitudinalne studije u kojoj je pokazano da su već postojeći problemi sa samopoštovanjem (i pažnjom) bili najvažniji prediktor razvoja zavisničkog ponašanja (Wartberg et al., 2019), kao studija u kojoj je pokazano da igrači koji pokazuju zavisničko ponašanja ispoljavaju značajno više nivoa neuroticizma u odnosu na redovne, neproblematične igrače, ali ne i u odnosu na one koji ne igraju video igre (Braun et al., 2016).

Dodatno, opisani nalazi dobijeni su samo na uzorcima opšte populacije igrača, a ne na uzorcima profesionalnih igrača esporta (Bányai et al., 2019). Na primer, u jednom preglednom radu, u kom su analizirani radovi koji se tiču MOBA igara, objavljeni od 2011. godine, autori zaključuju da „nijedna od studija nije fokusirana posebno na profesionalne igrače” (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018). U vezi s tim, jedna od čestih kritika je i to što se

većina istraživanja fokusira samo na nasilne ili akcijske video igre (npr. Anderson & Bushman, 2001; Elson & Ferguson, 2014) ili na jednu određenu igru unutar jednog specifičnog žanra igara (npr. Graham & Gosling, 2013; Visser, Antheunis, & Schouten, 2013), zanemarujući tako raznolike moguće igračke navike u različitim žanrovima igara (Braun et al., 2016). Posledično, dosadašnji podaci o incidenci i prevalenci ovako definisanog poremećaja su vrlo nekonzistentni čak i kada je u pitanju opšta populacija igrača video igara, a autorima ovog rada nisu poznati radovi koji su se bavili procenama na uzorku profesionalnih igrača.³

Dominantno usmeravanje istraživačke pažnje na problematično igranje video igara, uz veliku medijsku praćenost, moglo bi da pošalje lažnu sliku o tome da je mogućnost razvoja zavisničkih ponašanja jedan do glavnih razloga koji udaljava esport od tradicionalnog sporta. To, ipak, nije slučaj, te razvoj sličnih zavisničkih ponašanja ne zaobilazi ni oblast tradicionalnog sporta. Zavisnost od vežbanja je jednako prisutan fenomen (Mónok et al., 2012; Szabo & Griffiths, 2007), a pokazalo se da je jedno od najtežih pitanja razlikovanje zdrave fizičke aktivnosti od zavisnosti od vežbanja (Mónok et al., 2012). Iako visoko posvećeno sportsko ponašanje deli neke od karakteristika sa poremećajima zavisnosti: učestale misli o aktivnosti, dobar osećaj tokom bavljenja aktivnošću i tolerancija (Berczik et al., 2012), ujedinjen stav stručnjaka je da, kada je u pitanju tradicionalni sport, ipak, vrlo teško naći jasnu granicu (Pinna et al., 2015). Uprkos tome što je ovaj fenomen u tradicionalnom sportu uočen mnogo ranije od same pojave internet igara, on još uvek nema izdvojenu dijagnostičku kategoriju, već je prekomerno vežbanje najbliže kategoriji „bihevioralne adicije“ u kojoj nečije ponašanje postaje opsesivno, kompulsivno i/ili izaziva disfunkciju u životu osobe (Potenza, 2014). Iako procene pokazuju da je incidenca visokog rizika 0,9–3,2% među redovnim vežbačima i profesionalnim sportistima (Mónok et al., 2012), a mnogo veći (6,9%) među studentima sporta (Szabo & Griffiths, 2007), zavisnost od vežbanja privlači mnogo manje pažnje nego zavisnost od igranja video igara. Ovakve brojke, ipak, u kontekstu ranije pomenutog – da istraživanja zavisničkih ponašanja u oblasti esporta vrlo retko uključuju profesionalce u svoj uzorak, dodatno upućuju na važnost razlikovanja posvećenog od problematičnog igranja.

Možda bi se zanemarivanje fenomena zavisnosti od vežbanja moglo učiniti opravdanim, oslanjajući se na argument da redovno vežbanje, ipak, ima nedvosmislene benefite, kako na fizičko, tako i na mentalno zdravlje.

Međutim, pozitivni efekti, isto tako, ne zaobilaze ni oblast esporta. Da bi bili uspešni u bilo kom žanru igre, to zahteva da igrač razvija brojne veštine koje su neophodne u suočavanju sa izazovima i nepredvidivim situacijama. Neke igre zahtevaju brzinu vizuo-motornih reakcija, dok druge zahtevaju brzinu prilikom rešavanja problema (Torner, Carbonell, & Castejón, 2019). Granić, Lobel i Engels (2014) smatraju da su video igre izvor resursa za učenje i vežbanje sposobnosti regulacije emocija samog igrača. Pozitivni efekti igranja su utvrđeni na vizuo-spacijalne kognicije, zatim u promovisanju prosocijalnog ponašanja, a takođe, pokazalo se i da igranje akcionih igara može imati pozitivne emocionalne posledice (Sublette & Mullan, 2012). Samo igranje igara angažuje sposobnost brzog donošenja odluke, kognitivne i motoričke sposobnosti, zahteva dobru svesnu kontrolu pažnje, kognitivnu fleksibilnost, sposobnost višestrukog praćenja objekata, itd. Da bi bili uspešni u bilo kom žanru igre, igračima su neophodne i veštine koje su potrebne u suočavanju sa izazovima i nepredvidivim situacijama (Hemphill, 2005). Neke igre zahtevaju brzinu vizuo-motornih reakcija, dok druge zahtevaju brzinu prilikom rešavanja problema (Torner, Carbonell, & Castejón, 2019).

Dodatno, Granić, Lobel i Engels (2014) navode da su video igre izvor resursa za učenje i vežbanje sposobnosti regulacije emocija za samog esport igrača. Svaki ulazak u novi duel zahteva od igrača da isprobavaju različite strategije i pokušavaju da postupaju drugačije od svoje rutine, kako bi prevazišli izazove u igri. Time što ponavljaju svoju procenu u određenoj situaciji, igrači se suočavaju sa svojim frustracijama, stresom i anksioznošću (Przybilsky, Weinstein, Murayama, Lynch, & Rain, 2012). Prema Mekgonigalu (McGonigal, 2011), video igre promovišu najrazličitije pozitivne emocije, poput ponosa nakon savladane prepreke, dok se zadovoljstvo i zabava nalaze kao jedni od glavnih razloga za igranje video igara (Chou & Tsai, 2007; Yee, 2006). Svi ovi nalazi nisu iznenađujući zbog toga što, kako navode Rej i Jan (Ray & Yan, 2009:30), esport zahteva „...ne samo sposobnost vrhunske koordinacije između ruku i očiju, brzinu reagovanja i spretnost rukovanja mišom i tastaturom, nego i sposobnost složenog strateškog i taktičkog razmišljanja“.

Uprkos jasno izdvojenim veštinama koje uspešni esportisti moraju da poseduju, prema tradicionalnim definicijama sporta one nisu dovoljne. Savremene definicije sporta (npr. Hemphill, 2005) navode da se sportske veštine moraju oslanjati na fizičku sposobnost, a Dženi i saradnici (Jenny et al., 2017) smatraju da bez

visokog nivoa fizičke uključenosti esport nikada neće dostići isti nivo kao tradicionalni sportovi kao što su fudbal ili tenis. Pa, ipak, u red olimpijskih sportova ušli su i sportovi koji se ne oslanjaju na grubu motoriku, kao što su npr. streljaštvo i streličarstvo, dok je u toku i kampanja za uključivanje šaha na Olimpijskim igrama 2024. godine.

Motivacija kao dijagnostički medijator

Pokušaji razgraničavanja posvećenog igranja u odnosu na problematično igranje, naveli su neke autore na ideju da bi oblast motivacije za igru trebalo uzeti kao definišuću karakteristiku (Bányai et al., 2019; Hellström et al., 2012). U prilog tome govore i nalazi koji sugerišu značajne motivacione razlike između rekreativnih i profesionalnih igrača video igra, tačnije, različite životne ciljeve i motive za igranje (npr. Martončik, 2015).

Generalno, dosadašnje studije izdvojile su različite motive za igranje video igara, a među najčešćim se izdvajaju druženje sa drugim igračima, takmičenje sa drugima, istraživanje same igre i ostvareno postignuće, komunikaciju i timski rad (Frostling-Henningson, 2009; Sun, 2017; Yee, 2006), kao i zadovoljstvo i zabavu (Chou & Tsai, 2007; Yee, 2006). Među prvima, Jans i Tanis (Jansz & Tanis, 2007) su doveli u sumnju podatak da su igrači video igara usamljene osobe, koje ulaskom u virtuelni svet zapravo žele da pobjegnu od društva i interpersonalne razmene. Oni su pokazali da je motiv socijalne interakcije najjači prediktor vremena koje je uloženo u igru. Dodatno, njihovi rezultati sugerišu da amateri pokazuju jaču motivaciju za socijalnom interakcijom od (polu)profesionalaca. Ipak, i Banji i saradnici (Bányai et al., 2019) su pokazali da, u poređenju sa rekreativnim, profesionalni igrači ispoljavaju viši nivo afilijacije (tj. potrebe da podržavaju druge, intenzivno komuniciraju s drugima) i potrebe za napetošću, doživljavanjem novih, uzbudljivih iskustava. Helstrom i saradnici (Hellström et al., 2012) nalaze da je igranje motivisano zabavom i društvenim motivima povezano sa smanjenim rizikom za razvoj poremećaja, dok je igranje usled eskapizma, sticanja statusa ili pritiska okoline povezano sa povećanim rizikom od negativnih posledica. Oni dalje zaključuju da motive za igru treba smatrati glavnim pokazateljem negativnih posledica, čak i važnijim od vremena provedenog u igranju. Treba napomenuti, međutim, da se pokazalo i da su socijalni motivi (sklapanje prijateljstava sa drugim igračima, podrška, saradnja sa drugim igračima kako bi ispunili grupnu misiju) posebno izraženi kod igrača

koji manifestuju simptome poremećaja zavisnosti, ali koji inače primaju oskudnu socijalnu podršku od svojih društvenih kontakata u realnom životu (npr. Cheng, Cheung, & Wang, 2018).

Neke studije su pokazale da se igrači prepuštaju igranju y pokušaju da povrate samopoštovanje postižući napredak u igrama ili premlaćujući svoje protivnike (npr. Yee, 2006). Van i Čou (Wan & Chiou, 2006) sugerišu da je motiv za postignućem karakterističan za visoko-posvećene igrače, dok oni koji ispoljavaju simptome poremećaja zavisnosti to čine kako bi umanjili svoje snažno nezadovoljstvo stvarnim životom. Uz to, istraživanja su pokazala i da, nakon zadovoljenja potrebe za dostignućem kroz igranje, samo visoko-posvećeni igrači (bez simptoma poremećaja) imaju tendenciju da dožive intrinzično ugodna osećanja koja podižu njihovo samopoštovanje, za razliku od onih sa prisustvom simptoma poremećaja (Lin, Hung, Fang, & Tu, 2015; Sublette & Mullan, 2012).

Važnost razmatranja mentalnog zdravlja kao ishoda motivacije je u mnogo većoj meri prepoznata u tradicionalnom sportu. Tako, zabava i uživanje, postignuće (npr. Frederick & Ryan, 1993), te socijalna identifikacija (npr. Vella et al., 2020) se povezuju sa pozitivnim psihološkim posledicama, dok se motivi koji uključuju pokušaje unapređenja mentalnog zdravlja dovode u vezu sa negativnim psihološkim posledicama (Popov, Sokić, & Stupar, 2019).

U dosadašnjem pregledu istraživanja o motivacionoj strukturi, može se primetiti da je literatura osiromašena po pitanju teorijskih okvira specifično vezanih za esport. To nije iznenađujuće, imajući u vidu još uvek dominantno eksplorativni karakter postojećih istraživanja. Takođe, u oblasti igranja video igara i esporta, istraživanja češće pristupaju identifikaciji grupa motiva, ali ređe povezivanju motivacione strukture sa mentalnim zdravljem.

Diskusija

Video igre, kao najpopularnije aktivnosti u slobodno vreme, okupljaju više od dve milijarde korisnika širom sveta (Newzoo, 2017), a taj broj i dalje raste. Prema platformi Strim (*Stream*), koja je vodeća u prodaji video igara, 1.239.456 igrača je igralo u istom trenutku samo jednu video igru (CS:GO). Iako je profesionalni razvoj esporta u porastu, to je u velikoj suprotnosti s razvojem naučnih saznanja o faktorima koji učestvuju u vrhunskom igranju video igara (Campbell, Toth, Moran, Kowal, & Exton, 2018). Naime, sve je veći broj naučnih

istraživanja o video igrama, ali ne i posebno o esportu (Hallmann & Giel, 2018). Poražavajući je nalaz studije Rajtmana i saradnika (Reitman et al., 2020), koji su upoređivali zastupljenost naučnih publikacija o esportu prema različitim naučnim oblastima do 2018. godine, da se svega 6,7 odsto naučnih publikacija našlo u kategoriji kognitivnih nauka, pri čemu se nijedan od radova koji raspravljaju o poremećaju zavisnosti od internet igara nije našao ni u jednoj od kategorija. To, naravno, ne znači da takvih radova nije bilo, ali može da govori o tome u kojoj meri je zapostavljena granica između igranja video igara i profesionalnog bavljenja esportom.

Čini se da se u kontekstu zavisničkog ponašanja, i esport i tradicionalni sport suočavaju sa vrlo sličnim problemima. Glavna razlika, međutim, je u tome što, dok je za esport poremećaj zavisnosti među prvim asocijacijama, zavisnost od vežbanja u tradicionalnom sportu je, ne samo među poslednjim, već je kroz istoriju bio obeležen i kao „pozitivna adikcija“⁴ (Pinna et al., 2015). Zabrinutost zbog problematičnog ponašanja koje se vezuje za igranje video igara bez dileme zaslužuje punu pažnju istraživača. Neki igrači, bez sumnje, doživljavaju ozbiljne psihološke probleme kao rezultat vremena provedenog u igranju video igara (Aarseth et al., 2017). Međutim, metodološka ograničenja aktuelnih empirijskih nalaza, ali i dijagnostičkih kriterijuma, su još uvek takva da onemogućavaju da se pomenuti problemi mogu nedvosmisleno označiti kao poremećaj zavisnosti, s jedne strane, ali i da takvi pokušaji dovode do sve veće, a neosnovane stigme i etiketiranja esportista, s druge strane.

Posmatrajući dosadašnje studije, uočeno je da su uglavnom fokusirane samo na dva žanra igara: nasilne i akcijske video igrice, pored prisutne širine raznolikosti i raspona video igara. Dodatno, donošenje zaključaka o efektima video igara na kognitivne procese može biti upitne validnosti, te i zaključci mogu biti vrlo dvosmisleni, ukoliko se ne uzmu u obzir pojedinačne karakteristike i konstantan razvoj video igara, kao i specifičnosti igranja (Dale & Green, 2017; Momi et al., 2018). Pokazalo se i da veliki broj istraživanja zanemaruje, osim takmičarskog nivoa, i pitanje polnih razlika, te usled češće neujednačenosti polova, uzorci vrlo često uključuju samo muškarce, što zauzvrat čini svako dublje kritičko ispitivanje neproduktivnim (Jenson & De Castell, 2010; Fisher & Jenson, 2017). Brojna istraživanja metodološki su propustila i da kontrolišu konfundirajuće faktore (npr. vreme igranja). Još važnije, većina istraživanja ne pravi razliku između (intenzivne) posvećenosti i zavisnosti

od igranja, iako su posledice značajno različite – od radoznalosti i hobija, preko načina života, do opasnih i pogubnih posledica po mentalno zdravlje (Charlton & Danforth, 2007; Seok & DaCosta, 2014). U literaturi je prisutno i vrlo jednostrano zaključivanje o negativnim efektima video igara, uprkos nedoslednim nalazima, i često zanemarivanje nalaza o benefitima koje video igre imaju.

Osim pomenutih metodoloških ograničenja, treba spomenuti i nalaze jedne meta-analičke studije (Cheng, Cheung, & Wang, 2018) koja je poredila nalaze o prevalenci poremećaja zavisnosti od internet igara i psihosocijalnih problema u 20 različitih zemalja, iz sociološko-psihološke perspektive. Rezultati su pokazali da je veza između poremećaja zavisnosti od internet igara i psiholoških problema univerzalna, dok veza između poremećaja i interpersonalnih problema varira od zemlje do zemlje. Tačnije, snažna pozitivna povezanost karakteristična je u zemljama sa manjim rasponom moći⁵, dok tek skromna takva povezanost postoji u zemljama sa većim rasponom moći. To bi značilo da pokušaji bliskih osoba da ometaju ili spreče osobu da provodi previše vremena u igranju, mogu rezultirati agresivnim ispadima u komunikaciji, te češćim konfliktima, što posledično, dovodi i do narušavanja interpersonalnih odnosa. Pokazalo se i da, iako postoji skromna negativna veza između simptoma poremećaja zavisnosti od internet igara i psihološkog blagostanja, takva povezanost varira u odnosu na dve sociokulturne karakteristike: opšte zadovoljstvo životom na nacionalnom nivou i kulturni maskulinitet⁶. Tačnije, takva veza karakteristična je samo za zemlje ili sa nižim opštim zadovoljstvom životom ili u zemljama gde je viši kulturni maskulinitet, dok je za ostale zemlje takva povezanost zanemarljiva. Ovakvi, kulturno specifični nalazi dobro ilustruju tekuću naučnu raspravu o pogubnim nasuprot blagim (pa, čak i pozitivnim) efektima igranja video igara na psihološko blagostanje (Cheng, Cheung, & Wang, 2018). Stavljajući ove nalaze u kontekst naše zemlje, može biti i to, da zbog različitih negativnih značenja koja se pripisuju (profesionalnom) igranju video igara, postoji i manja zainteresovanost za dalje razumevanje i ispitivanje, a rezultira dodatnim održavanjem stigme i stereotipa (naročito, imajući u vidu gde se naša zemlja nalazi u odnosu na prethodno pomenute kulturne dimenzije).

Na kraju, bavljenje (tradicionalnim) sportom ima pozitivan uticaj, kako na fizičko, tako i na mentalno zdravlje, i predstavlja važan faktor u procesu socijalizacije (Jonasson & Thilborg, 2010), te bi prethodne navode o

negativnim posledicama bavljenja sportom bilo sasvim pogrešno tumačiti kao „upiranje prstom“ u tradicionalni sport. Cilj ovog pregleda bio je da se sagledaju širi aspekti koji dovode do problematičnog razvoja bavljenja esportom, pozivajući se na već postojeće dobre primere iz prakse tradicionalnog sporta. Negativne posledice su neizbežan deo svakog sporta, pa ipak, uprkos različitim vrstama ponašanja koje su deo tradicionalnih sportskih aktivnosti, poput dopinga, varanja, huliganstva navijača ili nasilja, sport se uopšteno smatra aktivnošću koja doprinosi društvenom razvoju. U tom smislu, bilo bi sasvim neopravdano očekivati da će esport biti lišen takvih posledica, ali je jednako neopravdano stigmatizovati ga pre nego što se empirijski i metodološki sagledaju svi aspekti, i još važnije, razjasni granica između posvećenosti (e)sportu i zavisničkih oblika ponašanja.

NAPOMENE

- 1) U našoj zemlji već čitavu deceniju postoji registrovano udruženje Srpska e-Sport Asocijacija, koja sistematski okuplja igrače i organizuje e-sportska takmičenja. Uprokos tome, na našim prostorima još uvek ne postoji nijedno istraživanje koje se bavilo esportom, s psihološkog aspekta (u bazama SCIndex i KOBSON).
- 2) Termin esport označava takmičarski karakter igranja video igara. U zavisnosti od izvora, zemlje i konteksta, u upotrebi su i brojni drugi termini: esports, eSports, Esports, ESports, E-Sports, e-sport, Cibersport, Virtualsports, i još mnogi drugi. Pretragom Google Scholar-a esport je najčešće korišćeni termin u naučnoj zajednici.
- 3) Npr. pretragom baze PsychnetAPA, ključne reči „internet gaming disorder“ prikazuje ukupno 19 radova, od kojih nijedan ne uključuje uzorak profesionalnih igrača.
- 4) Vilijem Glaser (Villiam Glasser) je 1976. skovao termin „zavisnost od vežbanja“ (eng. *exercise addiction*), opisujući brojne pozitivne prednosti učestalog vežbanja, nazivajući ga „pozitivnom zavisnošću“ (Pinna et al., 2015).
- 5) Termin „raspon moći“ odnosi se na to koliko članovi jednog društva prihvataju statusne razlike, prema teoriji kulturnih dimenzija (Hofstede, 2001).
- 6) Termin kulturni maskulinitet (muškost) odnosi se na to u kojoj meri članovi jednog društva prihvataju dostignuća, zaradu i uspeh (nasuprot odnosima i kvalitetu života) kao osnovne vrednosti, prema teoriji kulturnih dimenzija (Hofstede, 2001).

IZJAVA

Autorke su svojim izjavama potvrdile nepostojanje bilo kakvog sukoba interesa.

LITERATURA

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R., Prause, N., Przybylski, A., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 267–270. doi: 10.1556/2006.5.2016.088
- Adamus, T. (2012). Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In *Computer games and new media cultures* (pp. 477–490). Springer, Dordrecht.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. doi: 10.1111/1467-9280.00366
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive psychiatry*, 94, 152117. doi: 10.1016/j.comppsy.2019.152117
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161. doi: 10.1007/s11469-012-9405-2
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, nongamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55(A), 406–412.
- Berczik, K., Szabó, A., Griffiths, M. D., Kurimay, T., Kun, B., Urbán, R., & Demetrovics, Z. (2012). Exercise addiction: symptoms, diagnosis, epidemiology, and etiology. *Substance use & misuse*, 47(4), 403–417. doi: 10.3109/10826084.2011.639120
- Campbell, M. J., Toth, A. J., Moran, A. P., Kowal, M., & Exton, C. (2018). eSports: A new window on neurocognitive expertise?. In *Progress in brain research* (Vol. 240, pp. 161–174). Elsevier.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. doi: 10.1016/j.chb.2005.07.002
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction

- in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571–581. doi: 10.1089/cpb.2004.7.571
- Cheng, C., Cheung, M. W. L., & Wang, H. Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153–167. doi: 10.1016/j.chb.2018.06.033
- Chou, C., & Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 812–824. doi:10.1016/j.chb.2004.11.011
- Dale, G., & Green, C. S. (2017). The changing face of video games and video gamers: Future directions in the scientific study of video game play and cognitive performance. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1(3), 280–294.
- Donaldson, S. (2017). Mechanics and metagame: Exploring binary expertise in league of legends. *Games and Culture*, 12(5), 426–444. doi:10.1177/1555412015590063
- Edwards, D. J., Edwards, S. D., & Beale, J. T. (2012). Influence of actual and virtual chess on neurophysiology and cognition: sport psychology. *African Journal for Physical Health Education, Recreation and Dance*, 18(Issue-4_1), 780–786.
- Elson, M., & Ferguson, C. J. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression. *European Psychologist*. doi: 10.1027/1016-9040/a000147.
- Fisher, S., & Jenson, J. (2017). Producing alternative gender orders: a critical look at girls and gaming. *Learning, Media and Technology*, 42(1), 87–99. doi: 10.1080/17439884.2016.1132729
- Frederick, C. M., & Ryan, R. M. (1993). Differences in motivation for sport and exercise and their relations with participation and mental health. *Journal of sport behavior*, 16(3), 124.
- Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood". *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 557–562. doi: 10.1089/cpb.2008.0345
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594–602. doi: 10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857
- Greenhill, A., & Houghton, R. (2017). eSports and streaming in the UK in 2017. Preuzeto: [http:// www.britisheports.org/assets/esportswitepaperfinalpdfpdf.pdf](http://www.britisheports.org/assets/esportswitepaperfinalpdfpdf.pdf)
- Graham, L. T., & Gosling, S. D. (2013). Personality profiles associated with different motivations for playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 189–193. doi: 10.1089/cyber.2012.0090
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports–Competitive sports or recreational activity?. *Sport management review*, 21(1), 14–20. doi: 10.1016/j.smr.2017.07.011
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in human behavior*, 28(4), 1379–1387. doi: 10.1016/j.chb.2012.02.023
- Hofstede, G. (2001). *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations Across Nations*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195–207.
- Jansz, J. & Tanis, M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyberpsychology and Behavior*, 14(1), 133–136. doi: 10.1089/cpb.2006.9981
- Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Orllich, T.W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of 'sport'. *Quest*, 69(1), 1–18. doi: 10.1080/00336297.2016.1144517
- Jenson, J., & De Castell, S. (2010). Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections. *Simulation & Gaming*, 41(1), 51–71. doi: 10.1177/1046878109353473
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287–299. doi: 10.1080/17430430903522996
- Kari, T., & Karhulahti, V. M. (2016). Do E-athletes move?: A study on training and physical exercise in elite E-Sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 8(4), 53–66. doi: 10.4018/IJGCMS.2016100104
- Kari, T., Siutila, M., & Karhulahti, V.-M. (2019). *An Extended Study on Training and Physical Exercise in Esports*. In B. R. Dubbels (Ed.), *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations*, 270-292. doi:10.4018/978-1-5225-7461-3.ch010
- Karim, R., & Chaudhri, P. (2012). Behavioral addictions: An overview. *Journal of Psychoactive Drugs*, 44(1), 5–17. doi: 10.1080/02791072.2012.662859
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2013). Video-gaming disorder and the DSM-5: Some further thoughts. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(9), 875–876. doi: 10.1177/0004867413495925
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of behavioral addictions*, 6(2), 103–109. doi: 10.1556/2006.5.2016.062
- Lin, C.-Y., Hung, W.-H., Fang, K. & Tu, C. (2015). Understanding players' achievement values from MMORPGs: an exploratory study. *Internet Research*, 25(5). doi: 10.1108/IntR-12-2013-0268
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. doi: 10.1037/pas0000062
- Martončík, M. (2015). e-sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Journal of Computers in Human Behavior*, 48, 208–211. doi: 10.1016/j.chb.2015.01.056
- McGonigal, J. (2011) *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press, New York.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M, ... & Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: risk factors and maladjustment correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888–904. doi: 10.1007/s11469-017-9750-2
- Momi, D., Smeralda, C., Sprugnoli, G., Ferrone, S., Rossi, S., Rossi,

- A., ... Santarnecchi, E. (2018). Acute and long-lasting cortical thickness changes following intensive first-person action videogame practice. *Behavioural Brain Research*, 35, 62–73. doi: 10.1016/j.bbr.2018.06.013
- Mora-Cantalalops, M., & Sicilia, M.-Á. (2018). *MOBA games: A literature review. Entertainment Computing*, 26, 128–138. doi: 10.1016/j.entcom.2018.02.005
- Mónok, K., Berczik, K., Urbán, R., Szabo, A., Griffiths, M. D., Farkas, J., ... & Kun, B. (2012). Psychometric properties and concurrent validity of two exercise addiction measures: A population wide study. *Psychology of Sport and Exercise*, 13(6), 739–746. doi: 10.1016/j.psychsport.2012.06.003
- Nagel, M. S., & Sugishita, K. (2016). Esport: The Fastest Growing Segment of the "Sport" Industry. *Sport & Entertainment Review*, 2(2), 51–60.
- Nielsen, L., & Karhulahti, V. M. (2017, August). The problematic coexistence of "internet gaming disorder" and esports. In *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-4). doi: 10.1145/3102071.3106359
- Newzoo (2017). 2017 Global Games Market Report: Trends, Insights, and Projections Toward 2020. Preuzeto: http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf
- Pinna, F., Dell'Osso, B., Di Nicola, M., Janiri, L., Altamura, A. C., Carpiniello, B., & Hollander, E. (2015). Behavioural addictions and the transition from DSM-IV-TR to DSM-5. *Journal of Psychopathology*, 21(4), 380–389.
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1–34. doi: 10.1080/1750984X.2020.1723122
- Popov, S., Sokić, J., & Stupar, D. (2019). Relations between motivation for long-distance running and emotional well-being. *Psihologija*, 52(2), 139–154. doi: 10.2298/PSI180605032P
- Potenza, M. N. (2006). Should addictive disorders include non substance related conditions?. *Addiction*, 101, 142–151. doi: 10.1111/j.1360-0443.2006.01591.x
- Potenza, M. N. (2014). Non-substance addictive behaviors in the context of DSM-5. *Addictive behaviors*, 39(1). doi: 10.1016/j.addbeh.2013.09.004
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69–76. doi: 10.1177/0956797611418676
- Ray, L. & Yan, G. (2009). Future perspectives on next generation e-sports infrastructure and exploring their benefits. *International Journal of Sports Science and Engineering*, 3(1), 27–33.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. doi: 10.1177/1555412019840892
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476. doi: 10.1080/17511321.2017.1318947
- Seok, S. & DaCosta, B. (2014). Distinguishing addiction from high engagement: an investigation into the social lives of adolescent and young adult massively multiplayer online game players. *Games and Culture*, 9(4), 227–254. doi: 10.1177/1555412014538811
- Schaeperkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., ... & Bass, J. R. (2017). The "New" Student-Athlete. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10(1), 1–21.
- Schwarz, A. M., Schächinger, H., Adler, R. H., & Goetz, S. M. (2003). Hopelessness is associated with decreased heart rate variability during championship chess games. *Psychosomatic medicine*, 65(4), 658–661. doi: 10.1097/01.psy.0000075975.90979.2a
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3–23. doi: 10.1007/s11469-010-9304-3
- Sun, Y. (2017). *Motivation To Play Esports: Case of League of Legends*. (Master's thesis). Preuzeto: <https://scholarcommons.sc.edu/etd/4107>
- Szabo, A., & Griffiths, M. D. (2007). Exercise addiction in British sport science students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(1), 25–28. doi: 10.1007/s11469-006-9050-8
- Torner, H. P., Carbonell, X., & Castejón, M. (2019). A comparative analysis of the processing speed between video game players and non-players. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 37(1).
- Visser, M., Antheunis, M. L., & Schouten, A. P. (2013). Online communication and social well being: how playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(7), 1508–1517.
- Vella, S. A., Benson, A., Sutcliffe, J., McLaren, C., Swann, C., Schweickle, M. J., ... & Bruner, M. (2020). Self-determined motivation, social identification and the mental health of adolescent male team sport participants. *Journal of Applied Sport Psychology*, 1–15. doi: 10.1080/10413200.2019.1705432
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772 PMID:17201605
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762–766.
- Wang, H. R., Cho, H., & Kim, D. J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, 226, 1–5. doi: 10.1016/j.jad.2017.08.005
- Wartberg, L., Kriston, L., Zieglermeier, M., Lincoln, T., & Kammerl, R. (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychological medicine*, 49(2), 287–294. doi: 10.1017/S003329171800082X
- World Health Organization. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems* (10th Revision). World Health Organization.

Datum prijave: 10.11.2020.
Datum prihvatanja: 12.01.2021.

Kontakt

Jelena Sokić, Fakultet za sport i turizam,
Radnička 30a, Novi Sad
E-mail: jelena.sokic@tims.edu.rs

Aleksandra Crvenko,
Subotička 100A, Novi Sad
E-mail: crvenkoa@gmail.com