

NASTAVNO - NAUČNOM VEĆU FILOZOFSKOG FAKULTETA U BEOGRADU

Referat o završenoj doktorskoj disertaciji

Na sednici Nastavno-naučnog veća Filozofskog fakulteta u Beogradu održanoj 29.06.2023. god., imenovana je Komisija za ocenu doktorske disertacije kandidata Severine Filipović pod nazivom "SIMPTOMI ZAVISNOSTI OD VIDEO IGARA U FUNKCIJI IZBEGAVANJA PSIHOLOŠKIH PROBLEMA". Komisija je pregledala doktorsku disertaciju i podnosi sledeći referat.

Osnovni podaci o kandidatu i disertaciji

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

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

Nakon završetka osnovnih studija, radila je kao profesor psihologije u gimnaziji "Takovski ustanak" u Gornjem Milanovcu (2011). U periodu 2013-2016 godine saradivala je sa kompanijom za razvoj softvera "Aparteko", koja se bavi razvojem video igara. U funkciji spoljnog saradnika, sprovodila je ispitivanje i analizu stavova korisnika video igara, organizovala obuke za zaposlene iz oblasti upotrebe video igara i pružala konsultativne usluge pri unapređenju postojećih i razvoju novih video igara. Od 2015. godine radi kao REBT terapeut u privatnoj praksi. U toku doktorskih studija psihologije na Filozofskom fakultetu u Beogradu, od 2016. do 2021. godine bila je angažovana kao saradnica u nastavi na kursovima Psihoterapijski modaliteti, Veštine psihološkog savetovanja i Racionalno-emozivna bihejvioralna terapija.

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

Iskustvo u oblasti kliničke psihologije i psihoterapije sa jedne strane, i u oblasti razvoja i upotrebe video igara sa druge strane, omogućilo je kandidatkinji da se fokusira složene odnose koji postoje između različitih psiholoških i psihopatoloških varijabli i simptoma zavisnosti od video igara. Usled sve veće rasprostranjenosti fenomen zavisnosti od

video igara je sve popularnija tema među stranim istraživačima i teoretičarima iz oblasti mentalnog zdravlja. Međutim, u našoj zemlji ova tema još uvek nije podstakla veće interesovanje, što predloženu temu doktorske disertacije čini inovativnom i potencijalno vrednim doprinosom u našoj naučnoj zajednici.

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

Iako je tema zavisnosti od video igara postala prilično popularna među stručnjacima, o njoj se, zapravo, još uvek malo zna. Za sada postoje naznake da su igre koje se igraju putem Interneta (i određeni žanrovi igara) povezane sa većim nivoima zavisnosti (npr. Festl et al., 2012; Griffiths, 2009) ali još uvek su prisutne mnogobrojne nejasnoće u vezi sa mehanizmima koji leže u osnovi nastanka i održavanja ovog problema. Do skora je najvećim delom bilo zastupljeno shvatanje da su psihološki problemi negativan ishod zavisnosti od video igara (Kneer et al., 2014), no u poslednje vreme se sve veći broj autora suprotstavlja tom stavu, zagovarajući ideju da psihopatologija prethodi zavisnosti od video igara (npr. Ferguson et al., 2011; Yee, 2014) i da do razvoja zavisnosti dolazi usled zloupotrebe igara u cilju prevladavanja neprijatnih emocionalnih stanja ili izbegavanja stresnih situacija (Kardefelt-Winther, 2014b; Wood, 2008). Predloženi rad se oslanja upravo na to teorijsko stanovište, po kome osobe opterećene problemima u realnom životu igraju video igre u cilju bekstva od neprijatne realnosti (Yee, 2014). Iako je ovakvo shvatanje zavisnosti od video igara sve zastupljenije, empirijski nalazi koji ga podržavaju su retki i najvećim delom se oslanjaju na povezanost zavisnosti i eskapizma (potrebe za izbegavanjem problema u realnom životu) kao motivacije za igru (npr. Kardefelt-Winther, 2014; Männikkö et al., 2016).

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

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

Budući da je zavisnost od video igara sve zastupljeniji fenomen koji je povezan sa zabrinjavajućim nepoželjnim faktorima kao što su psihopatološka ispoljavanja, i da priroda tih povezanosti još uvek nije temeljno istražena, kandidatkinja je doktorski rad osmislila sa namerom da unapredi postojeći skup saznanja tako što će detaljno ispitati moguće medijacione faktore koji dejstvuju u odnosu između zavisnosti od video igara i psihopatoloških simptoma. U te svrhe testirana su tri modela, zasnovana na teoriji o zavisnostima Terapije prihvatanjem i posvećenošću (ACT), kao i na stanovištu rasprostranjenom u literaturi po kome zavisnost od video igara proizilazi iz maladaptivnih pokušaja rešavanja psiholoških problema (npr. Kardefelt-Winther, 2014a; Yee, 2014). Dodatno su ispitane i uloge motivacije za igru i preferencija prema žanru i tipu igre, koje se smatraju faktorima rizika za zavisnost.

Studija je kros-sekcionog dizajna i obuhvatila je uzorak od 571 ispitanika prosečnog uzrasta 18,76 godina. Utvrđeno je da su intenzivnija psihopatološka stanja povezana sa izraženijom zavisnošću uz medijacionu ulogu veće sklonosti ka izbegavanju iskustva i maladaptivnim strategijama prevladavanja, kao i manje samoefikasnosti. Pokazalo se i da motivi za igru koji se smatraju faktorima rizika za zavisnost gube svoju prediktivnu moć kada se uzmu u obzir druge ispitivane varijable. Podaci da u odnosu između psihopatologije i zavisnosti posreduju tendencije ka izbegavanju iskustva i maladaptivnim strategijama prevladavanja idu u prilog ideji o izbegavajućoj funkciji zavisnosti. Stoga se, kao značajne za razumevanje ovog fenomena, posebno ističu individualne karakteristike osobe koje mogu predstavljati vulnerabilnost za zavisnost od video igara.

Rad je napisan na 150 strana i sadrži preko 400 referenci od kojih je većina objavljena tokom proteklih 10 godina. Rezultati imaju potencijal da značajno unaprede psihoterapijski rad i preventivne programe problema koji postaje sve prisutniji i u našoj zemlji i u inostranstvu.

Predmet i cilj disertacije

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

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

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

Sumirajući prethodno rečeno, ciljevi istraživanja bili su:

1. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva,
2. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa samoeфикасноšću i njene povezanosti sa strategijama prevladavanja,
3. ispitati da li su psihopatološki simptomi povezani sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara putem njihove povezanosti sa izbegavanjem iskustva i samoeфикасноšću i njihovih povezanosti sa strategijama prevladavanja,
4. Ispitati da li različite vrste motivacije za igru mogu dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnosti od video igara kada se uzmu u obzir psihopatološki simptomi, izbegavanje iskustva, samoeфикаsnost i strategije prevladavanja,
5. ispitati povezanosti tipa igre i simptoma zavisnosti od video igara, psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoeфикаsnosti i strategija prevladavanja,
6. ispitati povezanost žanra igre i simptoma zavisnosti od video igara, kao i psihopatoloških simptoma, izbegavanja iskustva, samoeфикаsnosti i strategija prevladavanja,
7. ispitati da li postoje razlike u pretpostavljenim odnosima između varijabli u odnosu na različite preferencije tipa i žanra igre.

Osnovne hipoteze

U istraživanju su postavljene sledeće hipoteze:

1. veća izraženost psihopatoloških simptoma depresije, anksioznosti i stresa povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja iskustva
2. veća izraženost psihopatoloških simptoma depresije, anksioznosti i stresa povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu niske samoeфикаsnosti i njene povezanosti sa izraženošću maladaptivnih strategija prevladavanja
3. veća izraženost psihopatoloških simptoma povezana je sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, uz medijacionu ulogu većeg nivoa izbegavanja

iskustva, niske samoefikasnosti, i njihovih povezanosti sa izraženijim maladaptivnim strategijama prevladavanja.

4. motivacija za igru ne može dodatno predvideti izraženost simptoma zavisnosti od video igara kada se uzmu u obzir psihopatološki simptomi depresije, anksioznosti i stresa, izbegavanje iskustva, samoefikasnost i strategije prevladavanja.
5. Onlajn igre, u odnosu na oflajn, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženošću psihopatoloških simptoma, nižom samoefikasnošću, većom upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva.
6. igre igranja uloga, u odnosu na ostale žanrove, povezane su sa većom izraženošću simptoma zavisnosti od video igara, većom izraženošću psihopatoloških simptoma, nižom samoefikasnošću, većom upotrebom maladaptivnih strategija prevladavanja i većim nivoom izbegavanja iskustva.
7. pretpostavljeni odnosi između varijabli predstavljeni u Hipotezama 1, 2 i 3 razlikuju se u odnosu na preferenciju određenog tipa i žanra igre.

Kratak opis sadržaja disertacije

Doktorska disertacija sadrži četiri dela: uvod, metod, rezultate istraživanja i diskusiju sa zaključkom, a na kraju rada je dat spisak korišćene literature i prilozi. Uvod obuhvata prikaz dosadašnjih saznanja o karakteristikama zavisnosti od video igara i njenoj povezanosti sa psihopatologijom, različite teorije o prirodi te povezanosti sa naglaskom na teoriji o zavisnosti od video igara kao pokušaju prevladavanja i/ili izbegavanja psiholoških problema i teorijskom modelu zavisnosti ACT-a, a dati su i podaci o strategijama prevladavanja i samoefikasnosti u kontekstu zavisnosti od video igara. Takođe su navedeni predmet, ciljevi i hipoteze istraživanja.

Metod obuhvata opise uzorka, varijabli, instrumenata, procedure istraživanja i načina obrade podataka. U rezultatima su predstavljeni dobijeni nalazi uključujući analizu medijacije u odnosu između psihopatoloških simptoma i simptoma zavisnosti od video igara, ispitivanje razlika između dobijenih modela u odnosu na preferenciju različitog tipa i žanra igre i ispitivanje doprinosa motivacije za igru objašnjenju simptoma zavisnosti od video igara.

Završni deo rada čini diskusija u kojoj su rezultati interpretirani i povezani sa dosadašnjim saznanjima i utvrđene praktične implikacije. Diskusija sadrži opšte nalaze i razmatranje nalaza da su simptomi zavisnosti od video igara u funkciji izbegavanja psiholoških problema, ulogu motivacije za igru, ulogu preferencije prema tipu u žanru igre, ulogu uzrasta i pola i ograničenja studije. Na kraju rada koncizno je formulisan zaključak.

Očekivani rezultati i naučni doprinos

Doktorska disertacija imala je za cilj da temeljno istraži odnos između zavisnosti od video igara i sa njom povezanih psihopatoloških problema i rezultirala je nizom značajnih nalaza. Utvrđeno je da se povezanost između depresije, anksioznosti i stresa, i izraženije zavisnosti od video igara može objasniti posredovanjem smanjenog doživljaja samoefikasnosti, kao i sklonošću osobe ka maladaptivnim vidovima prevladavanja. Pribegavanje strategijama emocionalnog tipa, usmerenim na diskonekciju i poricanje sopstvenih emocionalnih teškoća, umesto na njihovo razrešavanje, kod osoba sa izraženijim distresom bilo je povezano sa većim nivoima zavisnosti. Sa druge strane, osobe koje imaju niže nivoe psihopatoloških ispoljavanja i veći doživljaj samoefikasnosti sklonije su strategijama koje su usmerene na traženje socijalne podrške u cilju prevladavanja problema što može predstavljati protektivan faktor u odnosu na zavisnost, koja je kod ovih osoba manje izražena.

Sa težnjom da se dosadašnja razmatranja i saznanja o ovom problemu stave u kontekst koji bi mogao biti relevantan za psihoterapijski tretman, u ovoj studiji je po prvi put demonstrirano da se na zavisnost od video igara može primeniti teorija o zavisnostima potekla iz ACT psihoterapijskog pristupa. Nalazi ove studije idu u prilog tom shvatanju i ukazuju da veća sklonost ka izbegavanju iskustva posreduje u odnosu između izraženijih emocionalnih problema i većih nivoa zavisnosti od video igara. Povrh toga, nađeno je da izbegavanje iskustva posreduje u odnosu između psihopatoloških manifestacija, samoefikasnosti i strategija prevladavanja, i da bi ono moglo igrati ulogu u izboru vrste strategija koju će osoba primenjivati u susretu sa psihološkim problemima i u učestalosti njihove primene.

Rezultati ove studije takođe pokazuju da motivi za igru koji se tiču nastojanja osobe da igra video igre u cilju regulacije sopstvenog psihološkog stanja (prvenstveno eskapizam i regulacija emocija), koji se u literaturi često ističu kao faktor rizika za zavisnost od video igara, ne mogu dodatno objasniti izraženost simptoma zavisnosti kada se u obzir uzmu afektivna stanja, izbegavanje iskustva, samoefikasnost i sklonost ka različitim strategijama prevladavanja. Za razliku od rasprostranjenog shvatanja da strukturalne karakteristike igara (tip i žanr igre) predstavljaju faktor rizika za zavisnost od video igara, rezultati ove studije ukazuju da one nemaju značajniju ulogu u razumevanju fenomena zavisnosti.

Zaključak

Doktorska disertacija Severine Filipović predstavlja samostalno i originalno naučno delo kojim su u potpunosti ostvareni ciljevi i zadaci navedeni u prijavi doktorske disertacije. Na osnovu analize doktorske disertacije, Komisija zaključuje da kandidatkinja pokazuje veoma visok nivo stručnosti i poznavanja dominantnih teorijskih postavki u oblasti zavisnosti od video igara, izvanrednu sposobnost da na originalan način dizajnira i istraži veoma složene probleme i da kompetentno analizira i interpretira nalaze istraživanja povezujući ih i kontrastirajući sa onim što je poznato u dosadašnjoj istraživačkoj literaturi.

Imajući u vidu prethodno izneto mišljenje, predlažemo Nastavno-naučnom veću Filozofskog fakulteta u Beogradu da Severini Filipović odobri javnu odbranu doktorske disertacije pod nazivom: "SIMPTOMI ZAVISNOSTI OD VIDEO IGARA U FUNKCIJI IZBEGAVANJA PSIHOLOŠKIH PROBLEMA".

Beograd, 21.08.2023. god.

Komisija

Prof. dr Tatjana Vukosavljević-Gvozden

Prof. dr Borjanka Batinić

Prof. dr Ksenija Krstić

Prof. dr Goran Opačić