

OPĆI PODACI I KONTAKT PRISTUPNIKA/PRISTUPNICE:			
IME I PREZIME PRISTUPNIKA ILI PRISTUPNICE:	Damir Vučić, profesor fizičke kulture		
SASTAVNICA:	Sveučilište u Zagrebu, Kineziološki fakultet		
Naziv studija:	Poslijediplomski doktorski studij kineziologije		
Matični broj studenta:	638/2011		
Odobranje teme za stjecanje doktorata znanosti: (molimo zacrniti polje)	<input checked="" type="checkbox"/> u okviru dokorskog studija	<input type="checkbox"/> izvan dokorskog studija	<input type="checkbox"/> na temelju znanstvenih dostignuća
Ime i prezime majke i/ili oca:	Ankica i Mate Vučić		
Datum i mjesto rođenja:	10.07.1979., Ogulin, Hrvatska		
Adresa:	Sajmišna ulica 103, 42000 Varaždin, Hrvatska		
Telefon/mobitel:	091/5077-117		
e-pošta:	damir.vucic@foi.unizg.hr		
ŽIVOTOPIS PRISTUPNIKA/PRISTUPNICE:			
Obrazovanje (kronološki od novijeg k starijem datumu):	<p>2020.- tečaj za instruktore i voditelje nordijskog hodanja po INWA pravilima</p> <p>2012.- biran u zvanje predavač za područje društvenih znanosti, polje kineziologija, grana kineziološka rekreacija, Agencija za znanost i visoko obrazovanje, Zagreb</p> <p>2011.- Poslijediplomski doktorski studij kineziologije, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu</p> <p>8.2. - 10.2.2017. Međunarodna profesionalna licenca učitelja skijanja (ISIA)</p> <p>2009. - 2010. ECDL certifikat, KING ICT (Hrvatska)</p> <p>2008. - 2009. turistički pratitelj, VMD d.o.o.</p> <p>2005. - 2007. voditelj folklor, Hrvatska matica iseljenika, Zagreb</p> <p>2004. zimski tečaj za spašavatelja, Hrvatska gorska služba spašavanja</p> <p>2001. - 2002. učitelj skijanja, Hrvatska olimpijska akademija, Zagreb</p> <p>2002. turistički animator, Fakultet ekonomije i turizma „dr.Mijo Mirković“, Pula</p> <p>1997. - 2004. profesor tjelesne i zdravstvene kulture, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu</p>		
Radno iskustvo (kronološki od novijeg k starijem datumu):	<p>2.5.2012. - predavač na Fakultetu organizacije i informatike Varaždin, Sveučilište u Zagrebu</p> <p>2014. - 2015. predavač, Tekstilno tehnološki fakultet, Varaždin (Hrvatska)</p> <p>2010. - 2014. vanjski suradnik Kineziološkog fakulteta za vođenje predavanja i vježbi na predmetu Metodika kineziološke rekreacije, Kineziološki fakultet, Zagreb</p> <p>2004. - 2008. vanjski suradnik Kineziološkog fakulteta za vođenje predavanja i vježbi na predmetu Plesovi, Kineziološki fakultet, Zagreb</p> <p>2007. - 2012. profesor tjelesne i zdravstvene kulture, XVIII. gimnazija, Zagreb</p> <p>2007. - 2012. učitelj narodnih plesova, Škola suvremenog plesa, Zagreb</p> <p>2006. profesor tjelesne i zdravstvene kulture na zamjeni, OŠ Ivan Goran Kovačić, Zagreb</p> <p>2005. profesor tjelesne i zdravstvene kulture na zamjeni, OŠ Matka Laginje, Zagreb</p> <p>2005. profesor tjelesne i zdravstvene kulture na zamjeni, Prehrambeno tehnološka škola, Zagreb</p> <p>2002. - 2003. profesionalni pjevač/plesač u Ansamblu narodnih pjesama i plesova Hrvatske LADO</p> <p>2000. - turistički animator u turističkim središtima ljeti na moru ili zimi u planini za razne agencije</p> <p>Od najranije mladosti uključen u folklor kroz ples i vođenje društava.</p>		
Popis radova i aktivnih sudjelovanja na kongresima:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ćurković, S., Konecki, M., Vučić, D. (2019) E-sport: usporedba s tradicionalnim sportom i mogućnost razvoja ove vrste sporta u studentskoj populaciji. Zbornik radova Računalne igre 2019 Ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 4.listopada 2019. Str.168-175. 2. Ćurković, S., Vučić, D., Konecki, M. (2018) Online igre – korisna zabava ili rizično ponašanje za zdravlje?. Zbornik radova Računalne igre 2018 Ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 19.rujna 2018. Str.99-109. ISSN2623-7679. 3. Vlašić, J., Oreb, G., Vučić, D. (2017) Basic motor abilities and dancing efficiency of the female students at Faculty of Kinesiology in Zagreb. U: Milanović, D., Sporiš, G., Šalaj, S. and Škegro, D. (eds). Zbornik radova 8th International scientific conference on Kinesiology: Science in dance, str. 829-833, Faculty of Kinesiology, Zagreb. 		

4. Vučić, D., Trkulja-Petković, D. (2013). Implementacija sadržaja modula Kineziološka rekreacija: primjer iz prakse na Fakultetu organizacije i informatike. Findak, V. (U). Zbornik radova, 22. Ljetna škola kineziologa RH, str.385-390., Hrvatski kineziološki savez.
5. Vučić, D. (2012). Narodni plesovi - Edukacija s ciljem očuvanja tradicije i nacionalnog identiteta. Muhoberac, M. (U). Zbornik radova 2. međunarodnog znanstvenog interdisciplinarnog simpozija "Hrvatska folklorna i etnografska baština u svjetlu dubrovačke, svjetske i turističke sadašnjosti", Folklorni ansambl Lindo, Dubrovnik, prosinac 2012.
6. Vučić, D., Trkulja-Petković, D. (2011) Sportska rekreacija u funkciji usklađivanja psihofizičkog zdravlja i socijalizacije djece i mladih. Andrijašević, M., Jurakić, D. (U). Zbornik radova Međunarodne znanstveno – stručne konferencije, Sportska rekreacija u funkciji unapređenja zdravlja, str. 151-156., Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
7. Vučić, D. (2011). Folklorni ples kao oblik edukacije plesača suvremenog plesa. Muhoberac, M. (U). Zbornik radova 1. međunarodnog znanstvenog interdisciplinarnog simpozija "Hrvatska folklorna i etnografska baština u svjetlu dubrovačke, svjetske i turističke sadašnjosti", Folklorni ansambl Lindo, Dubrovnik, prosinac 2011.
8. Vučić, D., Trkulja-Petković, D. (2009) Terenska nastava – oblik edukacije za zdravlju i kvalitetniju budućnost mladih. Prskalo, I., Findak, V., Strel, J. (U). Zbornik radova 3. posebnog usmjerenog simpozija: Kineziološka edukacija – iskorak u budućnost, str. 213-220, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

SUDJELOVANJE NA ZNANSTVENIM I STRUČNIM SKUPOVIMA

2019. Festival Nordijskog hodanja, Varaždin (organizator i glavni voditelj međunarodnog natjecanja)
2019. Stručna konferencija Računalne igre 2019, Varaždin
2018. Stručna konferencija Računalne igre 2018, Varaždin
2017. 8th International scientific conference on Kinesiology, Opatija
2017. ISIA seminar, Sljeme
2011. Međunarodna znanstveno-stručna konferencija „Sportska rekreacija u funkciji unapređenja zdravlja“, Zagreb
2010. Stručni skup za nastavnike TZK „Latino-američki plesovi“, Zagreb
2010. Stručni skup za nastavnike TZK za IVSI licencu – učitelj skijanja, HOC Bjelolascica
2009. Stručni skup za nastavnike TZK „Badminton“, Zagreb
2009. 3. Međunarodna konferencija o naprednim i sustavnim istraživanjima „Kineziološka edukacija – iskorak u budućnost“, Zadar
2007. 16. Ljetna škola kineziologa RH, Poreč
2007. Ljetna škola o europskim integracijama, Pag

JAVNA PREDAVANJA

1. "Organizacija sportskih igara i natjecanja na Jarunu", 27.4.2007. Predavanje za nastavnike i učenike XVIII. gimnazije u okviru projekta Dan škole
2. "Razvojne značajke učenika", 04.2.2010. Predavanje na stručnom skupu za nastavnike i učitelje plesnih premeta Škole suvremenog plesa "Ana Maletić" iz Zagreba

JAVNA IZLAGANJA

1. "Sport and recreation programs at the Faculty of organization and informatics University of Zagreb through a display of involvement in the programs by gender in competitions at the University of Zagreb", DIVERSE - ERASMUS+2014., London, studeni 2015.
2. "Invitation to the European University Games in 2016 in Croatia (Zagreb, Rijeka) and the involvement of volunteers in sports activities", DIVERSE - ERASMUS+2014., London, studeni 2015.
3. Javno izlaganje "Terenska nastava - oblik edukacije za zdravlju i kvalitetniju budućnost mladih", Međunarodna konferencija o naprednim i sustavnim istraživanjima ECNSI "Kineziološka edukacija - Iskorak u budućnost", Zadar, studeni 2009.
4. Javno izlaganje "Sportska rekreacija u funkciji usklađivanja psihofizičkog zdravlja i socijalizacije djece i mladih", Međunarodna znanstveno – stručna konferencija "Sportska rekreacija u funkciji unapređenja zdravlja", Osijek, ožujak 2011.

PROJEKT: „ERASMUS+“

Sudjelovanje u međunarodnom projektu "DUAL INTERNATIONAL VOLUNTEERING EXCHANGE & RESEARCH IN SPORT EDUCATION - DIVERSE" gdje tijekom trajanja projektnih aktivnosti održava radionicu za sudionike projekta u sklopu provođenja nastave tjelesne i zdravstvene kulture u Varaždinu, dok je za vrijeme sudjelovanja u aktivnostima projekta tijekom mobilnosti u Londonu (od 23.11. do 27.11.2015.g.) održao 2 javna izlaganja na Sveučilištu Roehampton (Ujedinjeno Kraljevstvo).

NASLOV PREDLOŽENE TEME			
Hrvatski:	Povezanost vremena provedenog u igranju online igara s kineziološkim aktivnostima, samoprocjenom zadovoljstva životom i intenzitetom emocionalnih stanja		
Engleski:	The correlation of time spent playing online games with kinesiological activities, and self-assessment of life satisfaction and a level of emotional agitation		
Jezik na kojem će se pisati rad:	Hrvatski jezik		
Područje ili polje:	Društvene znanosti – Kineziologija		
PREDLOŽENI ILI POTENCIJALNI MENTOR(I) ^a			
	TITULA, IME I PREZIME:	USTANOVA:	E-POŠTA:
Mentor 1:	doc. dr. sc. Sanja Čurković	Agronomski fakultet, Sveučilište u Zagrebu	scurkovic@agr.hr
Mentor 2:	izv. prof. dr. sc. Violeta Vidaček – Hainš	Fakultet organizacije i informatike, Sveučilište u Zagrebu	vvidacek@foi.unizg.hr
KOMPETENCIJE MENTORA - popis do 5 objavljenih relevantnih radova u zadnjih 5 godina ^b			
Mentor 1: Sanja Čurković	<ol style="list-style-type: none"> 1. Čurković, S., Konecki, M., Vučić, D. (2019) E-sport: usporedba s tradicionalnim sportom i mogućnost razvoja ove vrste sporta u studentskoj populaciji. Zbornik radova Računalne igre 2019 Ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 4. listopada 2019. pp.168-175. 2. Čurković, S., Vučić, D., Konecki, M. (2018) Online igre – korisna zabava ili rizično ponašanje za zdravlje?. Zbornik radova Računalne igre 2018, ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 19. rujna 2018., pp. 99-109. ISSN2623-7679. 3. Caput –Jogunica,R., Čurković,S., Alikalfić,V. (2017) Weight control behaviors among croatian university students.Ed: Milanović,D., Sporiš,G. Šalaj,S., Škegro,D. Proceeding book of 8th International Scientific Conference on Kinesiology- 20th Anniversary, Faculty of Kinesiology, Croatia, Opatija, (10-14.05.2017) 4. Čurković, S., Andrijašević, M., Caput-Jogunica, R. (2015). Physical activity and dietary habits of student in Croatia. Abstract book. Moving up Physical Education and Sports Participation on the Public Health Agenda, Madrid. 5. Čurković, S., Andrijašević, M. and Caput-Jogunica, R. (2014) Physical Activity Behaviours among University students. In. Milanović D. and Sporiš G. (Eds.) Proceeding book of 7th International Scientific Conference on Kinesiology „Fundamental and Applied Kinesiology – Steps Forward“ Opatija, (2014). pp. 703-707. Zagreb: Faculty of Kinesiology, University of Zagreb. ISBN: 978-953-317-027-5. 		
Mentor 2: Violeta Vidaček – Hainš	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vidaček-Hainš, V., Štaba, A.M. (2017). Education and Employment for Students from Under-represented Groups Supported with Information and Communication Technology. <i>Book of Proceedings, 19th International Scientific Conference on Economic and Social Development ESD Conference</i>, Melbourne, AUS (9.-10.2.2017), 258-267. 2. Vidaček Hainš, V., Kučar, M. i Kovačić, R. (2020). Student's Social Media Usage and its Relation to Free-recall Memory Tasks. <i>Proceedings of 40th Jubilee International Convention MIPRO</i>. Opatija, HR, <i>in press</i> 3. Vidaček-Hainš, V. (2016). Experience and Attitude towards Using Information and Communication Technology in Teaching and Learning / <i>2016 ICBTS International Academic Research Conference Proceedings - Proceedings of International Business Economics Tourism Transport Technology Social Sciences Humanities and Education Research Conference</i>, Tokyo, JP (15-17.9.2015), 106-115 4. Čizmešija, A., Vidaček Hainš, V. (2017) Case Study of Online Resources and Searching for Information on Students' Academic Needs. <i>Proceedings of 40th Jubilee International Convention MIPRO</i>. Opatija, HR (22.-25.5.2017), pp. 840-845 5. Bencek, A., Vidaček-Hainš, V. (2015). Networking Supported by Communication Technology and Non-Formal Education as a Part of Career Planning. <i>Proceedings of the 25th Central European International Conference on Information and Intelligent Systems</i>, Varazdin, HR, (23-25.9.2013), pp. 67-72. 		

OBRAZLOŽENJE TEME:

<p>Sažetak na hrvatskom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima):</p>	<p>Cilj rada je utvrditi povezanost vremena provedenog u igranju online igara u studentskoj populaciji s kineziološkim aktivnostima te samoprocjenom zadovoljstva života i intenzitetom neugodnih emocionalnih stanja. Uzorak će biti stratificiran (N= 450), sastavljen od studenata prediplomskog studija Sveučilišta u Zagrebu. Koristiti će se slijedeći mjerni instrumenti: Ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10), International Physical Activity Questionnaire - IPAQ (7), Upitnik dosadašnjeg angažmana u kineziološkim aktivnostima (KINAKT), subjektivna samoprocjena zadovoljstva životom te procjenu učestalosti i intenziteta neugodnih emocionalnih stanja (DASS-21). Za obradu podataka koristit će se konfirmatorna faktorska analiza i kanonička korelacijska analiza. Hipoteze će se testirati parametrijskim ili neparametrijskim metodama na razini značajnosti $\alpha = 0.05$. Rad bi trebao doprinijeti boljem razumijevanju odnosa između prekomjernog igranja online igara i kinezioloških aktivnosti</p>
<p>Sažetak na engleskom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima):</p>	<p>The aim of the thesis is to determine the correlation between the time spent playing online games in the student population, their kinesiological activity and self-assessment of life satisfaction and level of unpleasant emotional states. Research will be conducted on a stratified sample (N = 450) of undergraduate study students of the University of Zagreb. The following measuring instruments will be used: Ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10), International Physical Activity Questionnaire (IPAQ-7), Questionnaire of the former engagement in kinesiological activities (KINAKT), subjective self-assessment of life satisfaction and assessment of the frequency and intensity of unpleasant emotional states (DASS-21). For data processing, a confirmatory factor analysis and canonical correlation analysis will be used. The hypotheses will be tested by parametric or nonparametric methods at the significance level of $\alpha = 0.05$. The work should contribute to a better understanding of the relationship between overplaying online games and kinesiological activities.</p>

Uvod i pregled dosadašnjih istraživanja (maksimalno 7000 znakova s praznim mjestima)

Djeca i mladi u svoje slobodno vrijeme sve češće biraju igranje online igara umjesto kinezioloških aktivnosti i boravka na otvorenom (prema Kiraly i sur. 2019). U posljednjih desetak godina povećao se broj znanstvenih istraživanja koja se bave učincima online igara na mentalno i tjelesno zdravlje pojedinca. Rezultati o učincima online igara nisu konzistentni. Dok jedna naglašavaju pozitivne učinke, druga istraživanja ističu ozbiljne posljedice na tjelesno i mentalno zdravlje koje nastaju zbog prekomjernog igranja. Neki istraživači naglašavaju da igranje igara razvija kognitivne sposobnosti, koje potiču brzo procesuiranje informacija i zahtijevaju brzo donošenje odluka, preciznost i koncentraciju na zadatak te veću prostornu orijentaciju (Čurković i sur. 2018). Igrači učinkovitije filtriraju nevažne informacije čemu najviše doprinose igre usmjerene na precizna gađanja vizualno bogata trodimenzionalnim prostorom i zahtjevima za brzim donošenjem odluka, te stalnom pozornošću na nepredvidive promjene u okolini (Wai i sur., 2010, Bavelier 2012), te mogućnost prilagodbe novonastalim situacijama, razvijanje čitanja i matematičkih sposobnosti (Galic i sur. 2014).

Istraživači navode da je važno istražiti u kojoj se mjeri online igre igraju da bi se igrači bolje osjećali, a u kojem trenutku korištenje igara postaje strategija izbjegavanja stvarnih obveza koja vodi do negativnih ishoda, pa Jurman i sur. (2017) povezuju intenzivna emocionalna iskustva s online igrama.

Unatoč pozitivnim učincima, postoje istraživanja koja ističu veći broj negativnih utjecaja na mentalno i tjelesno zdravlje igrača. Iako igranje za većinu predstavlja zabavnu aktivnost, kod jednog se dijela igrača zbog prekomjernog igranja primjećuju ozbiljni problemi u društvenom i radnom funkcioniranju (Haagsma i sur. 2013). Prekomjerno igranje ističe se kao multidimenzionalni „sindrom“ koji sadrži kognitivne, emocionalne i simptome ponašanja koji rezultiraju poteškoćama u dnevnom funkcioniranju (Caplan i sur. 2009).

Problematično igranje definira da su uz prekomjerno igranje prisutni i problemi povezani s ponašanjem koji mogu odvesti u patološko igranje i razviti ovisničko ponašanje (Demetrovitz i sur. 2012., Khan i Muqtadir 2016). Problematično igranje manifestira se gubitkom kontrole ponašanja, konfliktima s okolinom te simptomima povlačenja, dok se patološko igranje definira kao trenutna i trajna nemogućnost kontrole navike prekomjernog igranja te je povezano sa ozbiljnim socijalnim i/ili emocionalnim problemima (Ferguson, 2013.; Lemmens i sur., 2015). Dio igrača koji su skloni prekomjernom igranju online igara u istima provedu i više od 40 sati tjedno (Kiraly i sur., 2019). Vrijeme provedeno igrajući online igre je u korelaciji s razvojem prekomjernog igranja i problematičnog ponašanja. Što je veća učestalost i trajanje igre, to je viša razina problematičnog ponašanja koja može dovesti do razvoja patološkog igranja (Donati i sur.2015). U posljednje vrijeme su intenzivnija istraživanja ovog prostora (Kiraly i sur. 2019). Problematično igranje igara pod nazivom Internet Gaming Disorder (IGD) je 2013. godine uvršteno u peto izdanje Priručnika "Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders" (DSM-5). Svjetska zdravstvena organizacija je 2018. godine predložila upis novog pojma: poremećaj igranja/gaming disorder (von der Heiden i sur., 2019).

Prediktori koji se povezuju s prekomjernim igranjem vežu se uz spol, količinu vremena koju provode u igranju, motivaciju, bijeg od stvarnosti i problema te opuštanje (Khan i Muqtadir, 2016.; Markey i Ferguson, 2017, Yee, 2006). Prekomjerno igranje uglavnom se veže uz *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Play Gaming*), žanr koji obiluje socijalnim interakcijama. Prema Bilić (2010) 81% djece i mladih u Hrvatskoj sudjeluje u igranju online igara na ovaj način.

U znanstvenoj literaturi postoje različiti nazivi koji opisuju termin prekomjernog igranja. Autori ga nazivaju ovisnost o igrama (Lemmens i sur. 2015), problematično igranje (Škarupova i Blinka, 2016), prekomjerno igranje (Griffiths, 2010) ili uključenost (Grant i sur. 2010). Kako bi što bolje razjasnili ovaj fenomen, istraživači su razvijali različite mjerne instrumente (Demetrovics i sur., 2012, Griffiths i sur. 2014., Kiraly i sur. 2019). Sažimanjem 18 različitih mjernih instrumenata za procjenu problematičnog igranja kreiran je

mjerni instrument The ten-item Internet Gaming Disorder Test IGDT-10.

Manji broj istraživanja bavio se poveznica online igranja i usporedbom sa sportskim igrama. Istraživanja ovog prostora više su usmjerena na razvoj određenih psihomotoričkih sposobnosti i usporedbama s tradicionalnim sportom (Seo & Jung, 2014.; Kresse 2016; Holt, 2016; prema Ćurković i sur. 2019). U oba slučaja ističe se oslanjanje na timski rad koji uključuje koncentraciju, koordinaciju, komunikaciju i povezanost (Hallman i Giel 2018).

S kineziološkog stajališta zanimljiva su istraživanja koja pokazuju pozitivne efekte online igara osobito kad je riječ o psihomotoričkom prostoru (Hilvoorde i Pot, 2016), vremenu koje online igrači provode u kineziološkim aktivnostima (Kari i Karhulahti, 2016), te kako se online igranje i kineziološka aktivnost manifestira na emocionalna stanja studenata. Manji je broj istraživanja emocionalnih stanja studentske populacije u Hrvatskoj primjenom Upitnika DASS-21 (Depression, Anxiety and Stress Scale - Lovibond & Lovibond 1995.; prema Korajlija i sur. 2019). Rezultati istraživanja Korajlija i sur. (2019) pokazuje da je zadovoljstvo životom negativno povezano s depresivnošću, anksioznošću i generalnim emocionalnim distresom, ukazujući da uslijed stanja trajnog smanjenog zadovoljstva životom, posljedice mogu biti negativne na ukupno mentalno zdravlje i svakodnevno funkcioniranje

Pregledom znanstvene literature uočava se razmjerno mali broj istraživanja iz područja kineziologije koja su se bavila povezanošću i odnosima između igranja online igara, kinezioloških varijabli i varijabli koje se odnose na emocionalna stanja studentske populacije. Nedostaju informacije koliko uključenost u sport i kineziološke programe može doprinijeti smanjenju vremena provedenom u online igrama, a osobito nedostaju informacije koliki je zaštitnički potencijal kineziološke aktivnosti u razvoju prekomjernog i patološkog igranja online igara te koliko kineziološke varijable pridonose boljem ukupnom zadovoljstvu životom i emocionalnim stanjima.

Ovaj rad je usmjeren na istraživanje tih odnosa s kineziološkog aspekta te s aspekta promocije tjelesne aktivnosti i aktivnog zdravog stila života. Njime se želi utvrditi činjenično stanje u studentskoj populaciji Sveučilišta u Zagrebu te doći do novih spoznaja koje bi bolje rasvijetlile međuodnos vremena provedenog u igranju online igara i kinezioloških aktivnosti s prisutnošću različitih emocionalnih stanja i zadovoljstva životom u studentskoj populaciji..

Cilj i hipoteze istraživanja (maksimalno 700 znakova s praznim mjestima)

Cilj rada je utvrditi povezanost vremena kojeg studenti provode u igranju online igara i angažmana u kineziološkim aktivnostima/sportu, sa samoprocjenom zadovoljstva životom i intenzitetom emocionalnih stanja

H1: Vrijeme provedeno u online igrama je značajno negativno povezano s uključenošću u kineziološke aktivnosti i razvojem prekomjernog igranja.

H2: Veći angažman u kineziološkim aktivnostima je u značajnoj pozitivnoj korelaciji sa zadovoljstvom životom i pozitivnim emocionalnim stanjima.

H3: Veća količina vremena provedena u online igrama je u značajnoj pozitivnoj korelaciji s nižim stupnjem zadovoljstva životom i prisutnim većim brojem negativnih emocionalnih stanja.

Materijal, metodologija i plan istraživanja (maksimalno 6500 znakova s praznim mjestima)

Uzorak ispitanika: za potrebe ovog rada formirat će stratificirani uzorak (N= 450) sačinjen od studenata i studentica prediplomskog studija Sveučilišta u Zagrebu koji studiraju u različitim područjima znanosti. Stratum će se odrediti temeljem spola i proporcija broja upisanih studenata u pojedinu godinu preddiplomskog studija. Primijenit će se instrument u obliku anonimnog upitnika koji sadrži demografske varijable, varijable procjene vremenskog okvira igranja i 3 cjeline, koje obuhvaćaju 3 smjera istraživanja: online igre, kineziološke aktivnosti i sport te mjeru procjene zadovoljstva životom i mjere emocionalnih stanja.

Istraživanje se sastoji od nekoliko faza. Tijekom **prve faze**, korištenjem znanstvenih metoda pregleda, analize i sinteze dostupnih relevantnih istraživanja iz područja psihologije, rizičnih ponašanja i poremećaja igranja za ciljanu skupinu (igrači online igara), identificirat će se ključni čimbenici koji utječu na osobe koje igraju online igre-

Tijekom **druge faze**, korištenjem upitnika provest će se ispitivanje uzorka na način da su testovi poredani sljedećim redoslijedom:

IGDT-10 (Király i sur., 2019).

IPAQ-7 (Ajman i sur., 2015).

KINAKT (Ćurković, S., 2010).

DASS-21 (Ivezić i sur., 2012).

PŽŽ (Korajlija i sur., 2019).

Čestice upitnika temelje se na pretraživanju literature iz **domene problematičnog igranja** (uključuje razloge i vremenski okvir igranja), iz **domene kineziološke aktivnosti i uključenosti u sport** (dosadašnji angažman u sportu te sadašnja uključenost u kineziološke aktivnosti), te **domene procjene zadovoljstva životom i mjera emocionalnih stanja** (depresivnosti, anksioznosti i stresa kao mogućih pokazatelja funkcioniranja i utjecanja na zadovoljstvo životom).

1. Za potrebe ovog istraživanja, nakon kontaktiranja autora upitnika, koristit će se kratki upitnik Ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) iz 2018. godine (Király i sur., 2019), koji u potpunosti pokriva **domene problematičnog igranja**. Mjerenje na IGDT-10 skali temelji se na igranju online igara u proteklih 12 mjeseci, a svaka čestica predstavlja jedan od kriterija uključenih u DSM-5. Ponuđena su 3 odgovora u rasponu od "nikad" do "često". Odgovori "nikad" i "ponekad" ne ocjenjuju se jer kriterij nije ispunjen (0 bodova), dok se odgovor "često" ocjenjuje kao da je kriterij ispunjen (dodjeljuje se 1 bod). Prema DSM-5 smatra se da je konkretan

slučaj klinički relevantan ako je ispunjeno pet ili više kriterija.

2. Za subjektivnu **procjenu kineziološke aktivnosti** koristit će se međunarodni upitnik za procjenu tjelesne aktivnosti **International Physical Activity Questionnaire (IPAQ) 7** – kraća verzija (Ajman i sur., 2015), koji služi za procjenu razine kineziološke aktivnosti obzirom na domene slobodnog vremena, kućnih poslova i aktivnosti koje su povezane s poslom i transportom u posljednjih sedam dana. Osim toga koristit će se **Upitnik dosadašnjeg angažmana u kineziološkim aktivnostima / sportu (KINAKT)** kako bi se donio zaključak o uključenosti u tjelesne aktivnosti i sport tijekom odrastanja te izlazak iz sporta (Čurković, 2010). Za potrebe ovog istraživanja koristiti će se dio upitnika od postojećih 48 varijabli koje obuhvaćaju dosadašnji angažman u sportu, preferencije prema pojedinim tjelesnim aktivnostima, angažman u sportsko-rekreativnim aktivnostima u posljednjih mjesec dana i posljednjih sedam dana te samoprocjenu korisnosti različitog nivoa angažiranosti za poboljšanje zdravstvenog stanja. Latentna struktura prostora angažiranosti u kineziološkim aktivnostima sastoji se od faktora koji opisuju rekreativno sudjelovanje u kineziološkim aktivnostima, aktivno sudjelovanje i nesudjelovanje kao i sadašnju angažiranost u kineziološkim aktivnostima, što znači da je latentna struktura angažiranosti u kineziološkim aktivnostima prepoznatljiva na temelju odgovora na upitnik.

3. Za subjektivnu **procjenu zadovoljstva životom** primijenit će se pitanje "Koliko ste sveukupno zadovoljni svojim životom?" sa skalom za procjenu od "0 (u potpunosti nezadovoljan/a)" do "10 (u potpunosti zadovoljan/a)" prema Korajlija i sur. (2019). U istraživanje će se uključiti mjera procjene učestalosti i intenziteta neugodnih emocionalnih stanja depresivnosti, anksioznosti i stresa (kao mogućeg indikatora za cijeli spektar funkcioniranja pojedinca). Koristit će se Ljestvica depresivnosti, anksioznosti i stresa (DASS-21, od Ivezić i sur., 2012). Ona mjeri učestalost i intenzitet neugodnih emocionalnih stanja depresivnosti, anksioznosti i stresa u razdoblju od proteklih sedam dana. Sastoji se od tri podljestvice: depresivnosti (DASS-21D), anksioznosti (DASS-21A) i stresa (DASS-21S) od kojih se svaka podljestvica sastoji od 7 čestica. Odgovori su Likertovog tipa u rasponu (0 „uopće se nije odnosilo na mene“, do 3 „gotovo u potpunosti ili većinu vremena se odnosilo na mene“) a ispitanik treba označiti koliko se pojedina tvrdnja odnosi na njega u proteklih tjedan dana. Rezultat za svaku podljestvicu kreće se u rasponu od 0 do 21 i računa se tako da se zbroje rezultati dobiveni na 7 čestica koje čine svaku podljestvicu, dok se ukupni teoretski raspon dobiva zbrajanjem rezultata na svim podljestvicama i iznosi od 0 do 63. U Hrvatskoj je 2012. provedena prva validacija hrvatske adaptacije DASS-21 (Jokić-Begić, Jakšić, Ivezić i Suranyi, 2012), a dobiveni podaci ukazali su na visoku pouzdanost i zadovoljavajuću divergentnu valjanost triju subskala DASS-21. Najnovije istraživanje iste autorice iz 2019. godine pokazuje da je upitnik DASS-21 na hrvatskom jeziku malo korišten, pa bi uz njezino, ovo istraživanje bilo primjenjeno prvi put na uzorku/populaciji studenata preddiplomskih studija Sveučilišta u Zagrebu, čime samo istraživanje dobiva na značaju za znanost i struku.

Završna faza obuhvaća analizu prikupljenih podataka na način da se prvo analiziraju upitnici primjenom konfirmatorne faktorske analize da bi se utvrdio konačni konstrukt sa svim pripadajućim kategorijama i čimbenicima. Okvir za procjenu i mogućnost usporedbe rezultata istraživanja temelji se na validiranim mjernim instrumentima.

Primijenit će se kanonička korelacijska analiza a prema potrebi koristit će se i druge multivarijatne metode obrade podataka, a ovisno o distribuciji podataka. Hipoteze će se testirati parametrijskim ili neparametrijskim metodama na razini značajnosti $\alpha = 0.05$.

Plan istraživanja:

Prikupljanje podataka: 4. kvartal 2020.

Obrada i interpretacija rezultata: 1. kvartal 2021.

Pisanje rada: 2. kvartal 2021.

Obrana doktorskoga rada: lipanj 2021.

Očekivani znanstveni doprinos predloženog istraživanja (maksimalno 500 znakova s praznim mjestima)

Rad će doprinijeti boljem razumijevanju prekomjernog online igranja, boljem razumijevanju odnosa između igranja online igara i bavljenja kineziološkim aktivnostima studenata. Očekuje se jasniji uvid u razinu zadovoljstva životom i emocionalnim stanjima studentske populacije pri igranju online igara i angažmanu u kineziološkim aktivnostima/sportu.

Izradit će se edukativni materijal sa preporukama/smjernicama za studentsku populaciju, te doprinijeti ukupnom znanstvenom opusu kineziološke znanosti.

Popis citirane literature (maksimalno 30 referenci)

1. Ajman H, Đapić Štriga S, Novak D. (2015) *Pouzdanost kratke verzije međunarodnog upitnika tjelesne aktivnosti za Hrvatsku*, Hrvat. Športskomed. Vjesn., 30, pp. 87-90.
2. Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M., & Focker, J. (2012) *Neural bases of selective attention in action video game players*. Vision Research, 61, pp. 132–143. doi:10.1016 / preuzeto 08.07.2018.
3. Bilić, V. (2010) *Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima*, Odgojne znanosti, 12(2), p.p. 263-281.
4. Caplan S, Williams D, Yee N (2009) *Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players*. Computers in Human Behavior 25, pp. 1312–1319.
5. Čurković, S., Konecki, M., Vučić, D. (2019) *E-sport: usporedba s tradicionalnim sportom i mogućnost razvoja ove vrste sporta u studentskoj populaciji*. Zbornik radova Računalne igre 2019, Ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 4. listopada 2019., pp.168-175.

6. Čurković, S., Vučić, D., Konecki, M. (2018) *Online igre – korisna zabava ili rizično ponašanje za zdravlje?*. Zbornik radova Računalne igre 2018, Ur: Konecki, M., Schatten, M. i Konecki, M. Održano 19. rujna 2018., pp. 99-109. ISSN2623-7679.
7. Čurković, S. (2010) *Kineziološke aktivnosti i rizična ponašanja studenata*. Disertacija, Kineziološki fakultet, Sveučilište u Zagrebu.
8. Demetrovics, Z.; Urban, R., Nagygyorgy, K., Farkas, J., Griffiths, M.D., Papay, O., Kokonyei, G., Felvinczi, K. Olah, A. (2012). *The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ)*. PLOSone, www.ploseone.org. (preuzeto 8.8.2018).
9. Donati, M., A., Chiesi, F., Ammannato, G., Primi, C. (2015). *Versatility and addiction in gaming- the number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents*. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, 18(2), pp.129–132. doi: 10.1089/cyber.2014.0342
10. Ferguson, C.J. (2013). *Violent video games and the Supreme Court*. *American Psychologist*, 68, pp. 57–74. doi:10.1037/a0030597.
11. Galic, I., Lobel, A., Rutger, C.M., Engels, E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*. 69(1) pp. 66-78. doi:10.1037/a0034857 (preuzeto 2018, 0208).
12. Grant JE, Potenza MN, Weinstein A, Gorelick DA (2010). *Introduction to behavioral addictions*. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36: pp. 233–241.
13. Griffiths MD (2010) *The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence received*. *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, pp. 119–125.
14. Griffiths, M. D., King, D. L., Demetrovics, Z. (2014). *DSM-5 Internet gaming disorder needs a unified approach to assessment*. *Neuropsychiatry*, 4(1), pp. 1–4. doi: 10.2217 / npy.13.82.
15. Haagsma, M.C., Pieterse, M.E., Peters, O., King, D.L. (2013). *How gaming may become a problem: A qualitative analyses of the role of gaming related experiences and cognitive in the development of problematic game behavior*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(4), pp. 441-452.
16. Hallmann, K., & Giel, T. (2018). *eSports—Competitive sports or recreational activity?* *Sport Management Review*, 21, pp. 14-20. <http://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
17. Hilvoorde, I. & Pot, N. (2016) *Embodiment and fundamental motor skills in eSports*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), pp. 14–27.
18. Ivezić, E., Jakšić, N., Jokić-Begić, N., Surányi, Z. (2012). *Validation of the Croatian adaptation of the Depression, Anxiety, Stress Scales – 21 (DASS-21) in a clinical sample*. Conference paper presented at 18th Psychology Days in Zadar. Zadar, 2012.
19. Jurman, J., Boričević-Maršanić, V., Paradžik, Lj., Karapetrić- Bolfan, Lj., Javornik, S. (2017). *Ovisnost o internetu i video igrama*. *Socijalna psihijatrija*, 45(1), pp. 36-42.
20. Kari, T., & Karhulahti, V. (2016). *“Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports.”* *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8 (4), 53-66. doi:10.4018/IJGCMS.2016100104
21. Khan, A., Muqtadir, R. (2016). *Motives of problematic and nonproblematic online gaming among adolescents and young adults*. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31(1), pp. 119–138.
22. Király, O., Bőthe, J., Ramos-Díaz, J., Rahimi-Movaghar, A., Lukavska, K., Hrabec, O., Miovsky, M., Billieux, J., Deleuze, J., Nuyens, F., Karila, L., Griffiths, M. D., Nagygyörgy, K., Urbán, R., Potenza, M. N., King, D. L., Rumpf, H.-J., Carragher, N., & Demetrovics, Z. (2019). *Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10): Measurement invariance and cross-cultural validation across seven language-based samples*. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(1), pp. 91–103. <https://doi.org/10.1037/adb0000433>
23. Korajlija, A.L., Mihaljević, I. i Jokić-Begić, N. (2019). *Mjerenje zadovoljstva životom jednom česticom*. *Socijalna psihijatrija*, 47, pp. 449-469.
24. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). *The Internet Gaming Disorder Scale*. *Psychological Assessment*, 27, pp. 567-582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>.
25. Markey, P.M., Ferguson, C.J. (2017). *Internet Gaming Addiction: Disorder or Moral Panic?*. *American Journal of Psychiatry*. 174(3), pp.195-196. doi: 10.1176/appi.ajp.2016.16121341.
26. Škarupova, K., Blinka, L. (2016). *Interpersonal dependency and online gaming addiction*. *Journal of Behavior Addictions*, 5(1), pp. 108-114.
27. von der Heiden, JM, Braun, B., Müller, KW, Egloff, B. (2019). *The association between video gaming and psychological functioning*. *Frontiers in Psychology* 10:1731. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01731
28. Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., & Steiger, J. H. (2010). *Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study*. *Journal of Educational Psychology*, 102, pp. 860–871. doi: 10.1037/a0019454.
29. Yee, N. (2006). *Motivations of Play in Online Games*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9 (6), pp. 772-775.

Procjena ukupnih troškova predloženog istraživanja (u kunama)

IZJAVA
<p>Odgovorno izjavljujem da nisam prijavila/o doktorsku disertaciju s istovjetnom temom ni na jednom drugom Sveučilištu.</p> <p>U Zagrebu, _____ Potpis _____ Ime i prezime</p>
Napomena (po potrebi):

^a Navesti mentora 2 ako se radi o interdisciplinarnom istraživanju ili ako postoji neki drugi razlog za višestruko mentorstvo

^b Navesti minimalno jedan rad iz područja teme doktorskog rada (disertacije)

Molimo datoteku nazvati: DR.SC.-01 – Prezime Ime pristupnika.doc

Molimo Vas da ispunjeni Obrazac DR.SC.-01 pošaljete u elektroničkom obliku i u tiskanom obliku – potpisano - u referadu Sastavnice. Sastavnica prosjeđuje ispunjeni Obrazac DR.SC.-01 zajedno s obrascima DR.SC.-02 i DR.SC.-03 u elektroničkom obliku (e-pošta: jandric@unizg.hr) i u tiskanom obliku – potpisano i s pratećom dokumentacijom - u pisarnicu Sveučilišta u Zagrebu (Trg maršala Tita 14).0