

Moderne ovisnosti

Andrijašević, Sonja

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Law / Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:199:035421>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-08**



Repository / Repozitorij:

[Repository Faculty of Law University of Zagreb](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA**

Sonja Andrijašević

MODERNE OVISNOSTI

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Sonja Andrijašević

MODERNE OVISNOSTI

ZAVRŠNI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Ante Bagarić

Komentorica: dr. sc. Ines Rezo Bagarić

Zagreb, 2022.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. BIHEVIORALNE/MODERNE OVISNOSTI	2
2.1. <i>Pojam bihevioralne/moderne ovisnosti</i>	2
2.2. <i>Odnos bihevioralne ovisnosti i kompulzivnosti</i>	3
3. OVISNOST O KOCKANJU	4
3.1. <i>Pojam i klasifikacija</i>	4
3.2. <i>Karakteristike ličnosti ovisnika o kockanju</i>	6
3.3. <i>Epidemiologija</i>	7
3.4. <i>Cyber-kockanje</i>	8
4. OVISNOST O INTERNETU	9
4.1. <i>Pojam</i>	9
4.2. <i>Podjela ovisnosti o internetu</i>	12
4.3. <i>Čimbenici razvoja ovisnosti o internetu</i>	13
5. OVISNOST O INTERNETSKIM VIDEOIGRICAMA	16
5.1. <i>Pojam i klasifikacija</i>	16
5.2. <i>Čimbenici ovisnosti o internetskim videoigricama</i>	17
5.3. <i>Epidemiologija</i>	18
6. ZAKLJUČAK	19
LITERATURA	21

Moderne ovisnosti

Sažetak:

Moderne/bihevioralne ovisnosti, ovisnosti 21. stoljeća, su ovisnosti o ponašanju koje dijele neka obilježja ovisnošću prouzročnim psihoaktivnim tvarima. Prvi put se uvrštavaju 2013. godine u DSM-V.

Svrha ovog rada je sistematizirati i obuhvatiti strane i domaće stručne literature na temu najrasprostranjenijih bihevioralnih ovisnosti: ovisnost o kockanju, ovisnost o internetu te ovisnost o internetskim videoigricama. Dva glavna problema koja su istaknuta u radu su: problem variranja rezultata koja ovise o metodologiji istraživanja, sociološkom i kulturnom kontekstu u kojoj se istraživanje provodi te što veća zahvaćenost mladih osoba s bihevioralnim ovisnostima.

Ključne riječi: bihevioralne ovisnosti, ovisnost o kockanju, ovisnost o internetu, ovisnost o internetskim videoigricama

Modern addictions

Abstract:

Modern/behavioral addictions, addictions of the 21st century, are addictive behaviors that share some characteristics of addiction caused by psychoactive substances. They were included in the DSM-V for the first time in 2013.

The purpose of this paper is to systematize and include foreign and domestic professional literature on the topic of the most common behavioral addictions: gambling addiction, internet addiction and addiction to online video games. The two main problems highlighted in the paper are: the problem of varying the results that depends on the research methodology, the sociological and cultural context in which the research is conducted and the greater involvement of young people with behavioral addictions.

Keywords: behavioral addictions, gambling addiction, internet addiction, internet video game addiction

Izjava o izvornosti

Ja, Sonja Andrijašević, pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključiva autorica završnog rada te da u radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova te da se prilikom izrade rada nisam koristio/-la drugim izvorima do onih navedenih u radu.

Ime i prezime: Sonja Andrijašević

Datum: 19.09.2022.

1. UVOD

U suvremenom društvu, razvojem komunikacijsko - tehnološke industrije te konstantnim promjenama društvenih vrijednosti i napretka u empirijskim istraživanjima, dolazi do sve većeg razumijevanja ljudskog ponašanja i uvida u potrebnost rada na nekim prevencijama. Stajalište da ovisnost postoji samo u pojedincu te da je individualni problem isključuje uloge vanjskih faktora te bitno ograničava teoretiziranje, istraživanje i liječenje ovisnosti. S razvojem znanosti dolazi do promjene u ovakvom pogledu gledanja na ovisnosti. Zaključuje se da neke od zajedničkih komponenata svih ovisnosti su promjena raspoloženja, zastupljenost, tolerancija, povlačenje, sukob i recidiv (Griffiths, 2005.). Neizostavan element je i narušenost psihosocijalnog funkcioniranja pojedinca. Također svaku ovisnost opisuju se kao kratkotrajna uгода i dugoročno mučenje (Miliša i Tolić, 2010.).

Nastanak novih oblika ovisnosti dolazi putem pokreta koji brojna ponašanja smatra potencijalno ovisnima (uključujući i ponašanja koja ne sadrže korištenje psihoaktivnih tvari). To su ovisnosti 21.stoljeća/moderne ovisnost/bihevioralne ovisnosti. Nejasnoće kod definiranja bihevioralne ovisnosti kao ovisnosti proizlaze iz činjenice da se radi o legalnim te poželjnim navikama i ponašanjima (primjerice korištenje interneta u svrhu obrazovanja). Griffiths (2005.) u svome radu ovu mutnu liniju jednostavno objašnjava: „razlika između zdravog entuzijazma i bihevioralne ovisnosti je u tome što zdravi entuzijazam doprinosi kvaliteti života, a ovisnost ju u velikoj mjeri narušava“.

2. BIHEVIORALNE/MODERNE OVISNOSTI

2.1. Pojam bihevioralne/moderne ovisnosti

Nasuprot tradicionalnog koncepta ovisnosti, gdje je neizostavan preduvjet unos psihoaktivne tvari, javlja se novi koncept ovisnosti - bihevioralna ili ponašajna ovisnost (Dodig Hundrić i sur., 2018.). Pojam bihevioralne ovisnosti definira se kao ovisnost o ponašanju koja dijeli neka obilježja s ovisnošću prouzročenim psihoaktivnim tvarima (Awad i sur., 2021.). Pod ovim konceptom podrazumijevaju se ovisnost o kockanju, ovisnost o internetu te ovisnost o internetskim videoigricama kao najrasprostranjenije.

Griffiths (2005.) u svom radu ističe šest kriterija koja se mogu odnositi na raznovrsne bihevioralne ovisnosti. Kao prvi kriterij navodi zastupljenost određene aktivnosti u svakodnevnom životu pojedinca, gdje aktivnost dominira njegovim emocijama, razmišljanjem, kognicijom i ponašanjem. Drugi kriterij, modifikacija raspoloženja, odnosi se na subjektivno iskustvo koje osobe dobiju tijekom sudjelovanja u određenim aktivnostima (uzbuđenje/smirenost). Aktivnosti se koriste za proizvodnju pouzdane promjene raspoloženja i postizanja pozitivnog emocionalnog stanja. Nadalje, sljedeći kriterij je kriterij tolerancije, tj. potreba za povećanjem sredstava ovisnosti. Zatim, simptomi apstinencijske krize uslijed izostanka ili smanjenja određenog ponašanja. Peti kriterij su sukobi koji se javljaju kao posljedica ovisnosti te podrazumijeva sukobe između ovisnika i njegove okoline ili na intrapsihičke sukobe koji se tiču određene aktivnosti. Također pojavljuje se i tendencija da se pojedinac vraća na ranije obrasce određenog ponašanja, čak i nakon razdoblja uspješne apstinencije.

Rojnić Palavra (2021.), specijalist psihijatrije te uži specijalist alkoholizma i drugih ovisnosti, objašnjava bilo koju vrstu bihevioralne ovisnosti kao „gubitak kontrole, razvoj tolerancije (smanjenje učinka), apstinencijski sindrom, žudnja/osjećaj prisile, zanemarivanje drugih zadovoljstava i interesa, uporaba unatoč socijalnim ograničenjima, stereotipna uporaba, subjektivan osjećaj pozitivnog učinka,

provođenje sve više vremena u ritualima povezanim s ovisničkim ponašanjem te nastavak uporabe unatoč posljedicama/propadanju na bio-psiho-socijalnom planu”.

Povijesno gledano bihevioralna ovisnost o kockanju javlja se i u Staroj Grčkoj gdje se izvodilo organizirano i svakodnevno kockanje. No, tek 2013. se pojam bihevioralne ovisnosti pojavljuje u Dijagnostičkom I statističkom priručniku za psihičke poremećaje, peto izdanje (u daljnjem tekstu: DSM-V) (Rosenberg i Feder, 2014.). Također, provedene su četiri važne promijene u dijelu ovisnosti. “Patološko kockanje” je preimenovano u “ovisnost o kockanju” te premješteno iz kategorije „Nespecificirani disruptivni poremećaj, poremećaj kontrole poriva i poremećaj ophođenja“ u kategoriju „Poremećaji vezani uz psihoaktivne tvari i ovisnosti“ (kategorija je prije nazivana “Poremećaji vezani uz psihoaktivne tvari“). Naposljetku, četvrta promjena je uključivanje ovisnosti o internetskim igrama u Stanja za daljnja istraživanja (Awad i sur., 2021.).

2.2. Odnos bihevioralne ovisnosti i kompulzivnosti

Rosenberg i Feder (2014.) u svojoj knjizi navode da bihevioralna ovisnost leži na granici impulzivnosti i kompulzivnosti zbog posjedovanja njihovih karakteristika. Impulzivne osobine pokreću ovisnost što u razvoju prouzrokuje kompulzivne karakteristike. Premještajem ovisnosti o kockanju iz kategorije „Nespecificirani disruptivni poremećaj, poremećaj kontrole poriva i poremećaj ophođenja“ u kategoriju „Poremećaji vezani uz psihoaktivne tvari i ovisnosti“ želi se naglasiti da iako postoje obilježja poremećaja kontrole poriva kod ovisnosti o kockanju, povezanost između njih je mala.

Ovisnosti o psihoaktivnim tvarima i bihevioralne ovisnosti možemo opisati kao egosintonima zbog osjećaja uzbuđenja koji prethodi počinjenju djela te nakon počinjenja dolazi do osjećaja olakšanja i zadovoljstva. Nasuprot toga postoje prisile koje su egodistonične prirode zbog kompulzivnog ponašanja koja se dovršavaju s ciljem neutralizacije misli ili potiskivanja, smanjivanja napetosti i tjeskobe vezane uz opsesije. Ono se pojavljuje kod opsesivno-kompulzivnog poremećaja. Međutim,

nakon određenog vremena korištenja psihoaktivnih tvari ili patološkog ponašanja, one imaju manje ugodan učinak te postaju kompulzivne. Sukladno s time bihevioralne ovisnosti u većini slučajeva postaju manje egosintone i više egodistone (el-Guebaly i sur., 2012.).

3. OVISNOST O KOCKANJU

3.1. Pojam i klasifikacija

Kako bi predočili ovisnost o kockanju prvenstveno je potrebno definirati kockanje. Kockanjem se opisuje svaka aktivnost ulaganja nečeg vrijednog s nadom u povoljniji ishod. Iako je moguće provođenje s ciljem zabave prijelazom u prekomjerno kockanje ono može dovesti do narušavanja psihosocijalnog funkcioniranja pojedinca (Dodig, 2011.).

Shodno tome, govorimo o patološkom kockanju, koje je 1980. godine od strane Američke psihijatrijske asocijacije, formalno priznato kao psihički poremećaj te objavljeno u DSM-III. Smješteno je kod poremećaja kontrole poriva kao poremećaj s čestim, ponavljajućim epizodama kockanja koje dominiraju u svakodnevnom životu osobe te ih vode prema oštećenju radnih, socijalnih, materijalnih i obiteljskih vrijednosti/obveza (Bagarić, 2021.).

Novo izdanje DSM-V 2013. godine uvelo je dvije promjene - reklasifikacija (premještaj patološkog kockanja iz kategorije „Poremećaji kontrole poriva koji nisu drugdje klasificirani“ u kategoriju „Poremećaji vezani uz psihoaktivne tvari i ovisnosti“) te preimenovanje patološkog kockanja u ovisnost o kockanju. Navedene promjene temeljile su se na rastućem broju istraživanja patološkog kockanja koja su otkrivala sve više zajedničkih elementa s ovisnostima o psihoaktivnim tvarima. Također neurološka istraživanja dokazala su značajne neurobiološke sličnosti sustava nagrađivanja kod ovisnika o kockanju i ovisnika o psihoaktivnim tvarima (Reilly i Smith, 2013.).

Za dijagnosticiranje poremećaja potrebno je da pojedinac u rasponu od dvanaest mjeseci pokazuje četiri ili više od sljedećih kriterija:

1. Potreba za kockanjem sa sve većim ulaganjima da bi se postigla željena razina uzbuđenja.
2. Osjećaj nemirnosti ili razdražljivosti tijekom pokušaja smanjivanja ili prestanka kockanja.
3. Opetovani i neuspješni pokušaji kontrole, smanjenja ili prestanak kockanja.
4. Česta zaokupljenost kockanjem (npr. razmišljanje o proživljenim kockarskim iskustvima).
5. Korištenje kockanja kada se osjeća potreseno ili za ublažavanje disfornog raspoloženja (npr. anksioznost, depresija).
6. Nakon što izgubi na kocki ima potrebu vraćanja kako bi nadoknadio izgubljeno (česta i dugotrajna „jurnjava“ za vlastite dugove).
7. Pomoću laži, članovima obitelji i drugim osobama, prikriva opseg uključenosti u kockanju.
8. Ugrozio ili izgubio značajnu vezu, posao, poslovnu priliku ili priliku za obrazovanje zbog kockanja.
9. Oslanjanje na druge da osiguraju novac za olakšanje teške financijske situacije uzrokovane kockanjem (Reilly i Smith, 2013.).

Nasuprot tome, u jedanaestom izdanju priručnika Svjetske zdravstvene organizacije MKB-a postoje dileme vezane uz klasifikaciju patološkog kockanja zbog manjka znanstvene osnove te se inzistira na dodatnim istraživanjima (International Advisory Group for the Revision of ICD-10 Mental and Behavioural Disorders, 2011.).

3.2. Karakteristike ličnosti ovisnika o kockanju

Istraživanje Slutske i sur. (2010.), provedeno na 2 889 parova blizanaca, ustanovljuje da je 49,2% procjena udjela varijacije u odgovornosti za ovisnost o kockanju zbog genetskih čimbenika. Nadalje, genetske faktore možemo vidjeti po podacima koji govore da su problemi s kockanjem češći u jednojajčanih nego kod dvojajčanih blizanaca. Nasljednost ovisnosti o kockanju kod blizanaca u istraživanju Eisen i sur. (1998.) je 50 - 60%.

Spolne razlike među ovisnicima o kockanju je pitanje kod kojega dolazi do različitih rezultata. Neki istraživači su nagađali da kod žena ovisnica o kockanju ne postoji genetska podloga, drugi da je genetski prijenos kod žena slabiji. Razlozi neslaganja u ovom pitanju dolaze zbog neadekvatnih testova spolnih razlika u starijim istraživanjima te nedovoljna zastupljenost žena u istraživanjima ovisnosti o kockanju. Prethodno navedeno istraživanje Slutske i sur. (2010.) među prvima utvrđuje da su geni jednako važni u etiologiji ovisnika o kockanju kod žena kao i kod muškaraca te da se geni osjetljivosti koji pridonose varijacijama u sklonosti ovisnosti o kockanju značajno preklapaju kod muškaraca i žena.

Psihopatologija i ličnost javljaju se kao čimbenici koji imaju bitnu ulogu kod razvoja i održavanja patološkog kockanja. Sukladno tome, patološki kockari pokazuju veći neuroticizam, tj. nižu savjesnost u usporedbi s osobama koji nemaju dijagnosticiranu ovisnost o kockanju. Nadalje, ističe se veća impulzivnost te niža samodisciplina i promišljanja (Bagby i sur., 2007.).

Također u brojnim istraživanjima pokazuje se visoka stopa komorbiditeta između patoloških kockara i drugih poremećajima. Srednja prevalencija od 57,5% je s ovisnostima o psihoaktivnim tvarima, zatim bilo koji oblik poremećaja o raspoloženju s 37,9% te bilo koji tip anksioznog poremećaja s 37,4% (Lorains i sur., 2011.).

3.3. Epidemiologija

Kockanje nije proizvod suvremenog društva. Ono postoji dugi niz godina i u različitim civilizacijama. Artefakti kockanja potječu iz drevne Kine 2300 g. prije nove ere te također iz Indije, Egipta i Rima. Među prvim zapisima o kockanju nalazimo zapis u ranom 14. stoljeću kralja Henryja VIII od Engleske, koji govori o kockanju njegovih vojnika. Kroz stoljeća polako se pojavljuju i drugi oblici kockanja, kao na primjer blackjack poker (oko 900.godine poslije Krista) te loto (1700.godine) (Bagarić, 2021.).

Iako nema pouzdanih podataka o raširenosti ovisnosti o kockanju procjenjuje se da je prevalencija 1-3% populacije odraslih (Bagarić, 2021.). Broj osoba koje imaju problema s kockanjem se sve više povećava te se očekuje daljnji rast. Neki od uzroka povećanja broja osoba koje svakodnevno kockaju u suvremenom društvu su brz način života, nezaposlenost, siromaštvo, različiti stresovi i nesporazumi. Soko i sur. (2015.) u svom istraživanju ističu zabrinjavajuće povećanje broja kladionica u blizini osnovnih i srednjih škola te ga navode kao jedan od uzroka povećanja broja ovisnika mlađih osoba.

Smatra se da u SAD-u danas živi dva milijuna ovisnika o kockanju (Bagarić, 2021.). Istraživanja ovisnika o kockanju pokazuju da se stope prevalencije patoloških i problematičnih kockara razlikuju za različite podskupine stanovništva u SAD-u. Također, stope su veće za adolescente nego za druge dobne skupine te više za muškarce nego za žene. Nadalje, stope rasprostranjenosti su veće za manjine te osobe s nižim primanjima i s nižim obrazovanjem (National Research Council, 1999.).

Muškarci i žene pokazuju razlike u vrstama ovisnosti o kockanju pa vidimo da se češće kod žena ovisnica o kockanju u novije vrijeme bingo pojavljuje kao česta forma kockanja. Također u prevalenciji i formi kockanja pronalazimo kulturološke razlike, primjerice, određene igre su specifične za neko područje (ruski rulet, utrke konja...) (Koić, 2009.). Nadalje, kao početak ovisnosti najčešće se navodi adolescencija ili mlađa odrasla dob te dolazi do razvoja tijekom godina (nešto brže kod žena). To se može pojasniti spoznajom o promjenama u dijelu mozga zaduženom za emocionalno i socijalno funkcioniranje zbog čega dolazi do povećane

sklonosti preuzimanja rizika u periodu prelaska iz djetinjstva u adolescenciju što, naposljetku, rezultira potrebom za nagradom (Steinberg, 2007., prema Ricijaš i sur., 2016.).

Zastupljenost problematičnog kockanja mladih razlikuje se između država te ponekad i unutar same države. Razlog tome možemo pronaći u metodologiji istraživanja zbog korištenja različitih mjernih instrumenata i metoda uzrokovanja te u okolinskim čimbenicima država i unutar države (dostupnost, pristupačnosti kockanja, zakonske regulative, oglašavanja samih igara).

Sukladno tome razlikuju se stope problematičnog kockanja mladih, pa u 2013. godini (raspon dobi između 11 i 17 godina) ona iznosi 1,3% u Danskoj, dok je na Islandu 2,7% mladih koji problematično kockaju u 2006. godini. Nadalje zabilježen je nešto veći udio u Španjolskoj identificirajući 5,6% mladih s razvijenim problemima kockanja (Ricijaš i sur., 2016.). U Srbiji koja je nama geografski i kontekstualno bliža i sličnija, podatci prikupljeni kroz “Nacionalno istraživanje o stilovima života stanovništva Srbije” pokazuju da je njih 3,7% u riziku za razvoj problema kockanja (Ricijaš i sur., 2016.). U Bosni i Hercegovini istraživanjem na srednjoškolcima utvrđuje se da je 69,3% imalo neko iskustvo kockanja barem jednom u životu (Bijedić i sur., 2015.).

Na kraju, rezultati istraživanja “Kockanje mladih u Hrvatskoj – učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja” (Ricijaš i sur., 2016.) prikazuju da je 72,9% srednjoškolaca barem jednom u životu kockalo/kladilo se, dok njih 12,9% zadovoljava kriterije za visoku razinu problema povezanih s kockanjem. Također, ispostavilo se da je najučestalija igra na sreću klađenje na sportske rezultate.

3.4. Cyber-kockanje

Razvojem tehnologije nude se nove tržišne mogućnosti kao što je i razvoj relativno novog oblik ovisnosti o kockanju zvanog cyber-kockanje (online ili virtualno kockanje). Možemo ga opisati kao internetsko klađenje i igranje za novac (internetske lutrije, online kockarnice, kladionice na mreži, internetske burze za

klađenje, internetske poker stranice). Stanić (2010.) u svome radu ističe cyber-kockanje kao izazov i kušnja pojedincima sklonim kockanju, posebice radoznaloj mladeži. Omogućava im lak pristup zbog činjenica da je samo potrebno imati pristup internetu, bankovnu karticu te znati se koristiti računalom.

Premda je online kockanje češća pojava među osobama s ovisnosti o kockanju znanstvenim radom Sally M. Gainsburg (2015.) zaključuje da online kockanje ne uzrokuje probleme u kockanju samo po sebi. Nastavkom razvoja online kockanja sudjelovanje u njemu će rasti, pogotovo kod mladih ljudi zbog njihove veće tehnološke informiranosti.

Chóliz (2015.) istraživanjem učinka legalizacije online kockanja u Španjolskoj (u 2011. godini) primjećuje porast slučajeva ovisnosti o kockanju. Online kockanje nadmašuje bingo, kasino i slične vrste igara i to u prvim mjesecima njegove legalizacije. Zanimljiv podatak je da je glavni uzrok patološkog kockanja, u 24,21% patoloških kockara u oporavku, online kockanje. Nadalje Chóliz ističe da je online kockanje posebno ozbiljan problem među mladima. To se može vidjeti iz podatka da se učestalost mladih patoloških kockara u oporavku u Španjolskoj značajno povećala (3,8% - prije legalizacije kockanja na mreži na 16% - 2 godine kasnije). Također vrijedno isticanja je da 44,64% svih mladih patoloških kockara iskazuje poremećaj online kockanja, dok njih 33,92% pokazuje ovisnost putem automata.

Zaključno, cyber-kockanje prema navedenim podacima iziskuje veću potrebu za istraživanjima kako bi se ustanovila učinkovita politika prevencije, pogotovo zbog činjenice da su mlade osobe rizična skupina.

4. OVISNOST O INTERNETU

4.1. Pojam

Relativno brzi razvoj komunikacijsko-informacijskih tehnologija prodire u područje društvenog i privatnog života te samim time i u područje kulturnog djelovanja (Shields, 2001.). U skladu s time, u današnje vrijeme imamo brojne pozitivne i

negativne strane modernih tehnologija. Internet, kao svjetski sustav međusobno povezanih računalnih mreža (Hrvatska enciklopedija, 2021.), je medij koji prema psihologu A. Joinsonu (Vuletić i sur., 2014.) potiče ponašanje bez prepreka, granica i društvene cenzure te daje pojedincu osjećaj zaštićenosti i skrivenosti.

Iako kod većine korisnika nema značajne negativne efekte na zdravlje već služi u svakodnevnim privatnim i poslovnim aspektima života, kod određenog broja osoba dolazi do disfunkcionalne i progresivne upotrebe interneta.

Ovisnost o internetu je relativno nov pojam te ga prvi definiraju Goldberg (1996.), Young (prvo empirijsko istraživanje – 5-10% korisnika interneta ovisni o internetu) (1998., prema Dodig Hundrić i sur., 2018.) i Griffiths (2000., prema Dodig Hundrić i sur., 2018.) s čime započinje bavljenje ovim fenomenom. Uvođenje ovisnosti o internetu u priručnik DSM-V predlagalo se na osnovu rada autora Tao i njegovih suradnika, (2010., Rosenberg i Feder, 2014.) gdje su ustanovili postojanje sličnosti kriterija ovisnosti o internetu kriterijima ovisnosti o psihoaktivnim tvarima. Razlog ne uvrštavanja u priručnik je nedostatak empirijskih istraživanja u ovom području, ali i zbog toga što se radi o širokom pojmu koji obuhvaća različite modalitete ovisnosti te ima preklapanja s drugim poremećajima.

Prilikom opisivanja ovisnosti o internetu pronalazimo različitu terminologiju: poremećaj ovisnosti o internetu, patološko korištenje interneta, kompulzivna upotreba interneta, virtualna ovisnost te kompulzivno korištenje računala (Pontes i sur., 2015.). Riječ je o opširnom pojmu koji obuhvaća raznolike oblike i modalitete ovisnosti.

Javljuju se neslaganja između dva termina, termin problematične upotrebe interneta i ovisnost o internetu. Problematična upotreba interneta je krovni pojam koji uključuje različite aktivnosti te svako potencijalno problematično ponašanje na internetu. Brojni stručnjaci s područja sigurnog korištenja interneta se zalažu za korištenje ovog pojma (Fineberg, 2018.). Nasuprot njih nekolicina autora, problematičnu upotrebu interneta definiraju kao pretjerana ili slabo kontrolirana upotreba, nagon i ponašanje usmjereno na korištenje interneta koji dovodi do narušavanja svakodnevnog funkcioniranja (Petry i O'Brien, 2013.). Ustanovljene su sličnosti s OCD-om i drugim opsesivno-kompulzivnim poremećajima (na primjer kod opetovanog

provjeravanja društvenih medija), sličnosti s poremećajem socijalne anksioznosti (pretjerana upotreba društvenih medija kao izbjegavanje suočavanja licem u lice) te sličnosti s poteškoćama kontrole impulsa (neki oblici kupovine putem interneta ili cyberseksa) (Ioannidis i sur., 2016., prema Vejmelka, 2021.).

Nadalje ovisnost o internet definiramo kao težnju za korištenjem interneta, koju prati gubitak samokontrole i kontinuirana uporaba interneta usprkos poremećajima u ponašanju. Ona dovodi do akademskih, društvenih i profesionalnih oštećenja te sprječava osobni razvoj i funkcioniranje pojedinca (Young, 1998.).

Također postoje razne druge definicije ovisnosti o internetu. Pies (2009., prema Dodig Hundrić i sur., 2018.) ju objašnjava kao “nemogućnost pojedinca da kontrolira svoje korištenje interneta, koje dovodi do narušenog svakodnevnog psihosocijalnog funkcioniranja”. S druge strane, Weinstein i sur. (2014., prema Dodig Hundrić i sur., 2018.) problematičnu upotrebu interneta ili ovisnost o internetu definiraju kao “ekscesivnu ili slabo kontroliranu preokupaciju, porive ili ponašanja koja dovode do stresa i narušenog funkcioniranja”.

Young (1998., prema Pawlowska i sur., 2015.) u svom radu predlaže zadovoljavanje najmanje pet od sljedećih osam kriterija tijekom posljednjih dvanaest mjeseci da bi se uspostavila dijagnoza ovisnosti o internetu:

1. Zaokupljenost internetom (snažna potreba za ostanom na internetu).
2. Potreba za povećanjem učestalosti i vrijeme korištenja interneta kako bi se postiglo zadovoljstvo iz navedene aktivnosti.
3. Neuspješni pokušaji zaustavljanja ili ograničavanja vremena boravka na internetu.
4. Postojanje simptoma nervoze, razdražljivosti ili depresivnosti prilikom zaustavljanja ili smanjivanja upotrebe interneta.
5. Ostanak na internetu dulje od prvobitne namjere.
6. Pojavljivanje poslovnih i obrazovnih problema, sukoba između obitelji i šireg okruženja kao rezultat boravka na internetu.
7. Skrivanje od članova obitelji ili drugih osoba količinu vremena provedenog na internetu.

8. Fokusiranje na internet s ciljem bježanja od problema ili za poboljšanje psihološke dobrobiti (npr. osjećaj bespomoćnosti, krivnje, anksioznosti).

Zaključno, ovisnost o internetu nije psihička bolest i uniformna (Awad i sur., 2021.) te ne možemo govoriti o neupitnim kriterijima na svjetskoj razini zbog različitog stupnja tehnološkog razvoja država i dostupnosti računala u njima.

4.2. Podjela ovisnosti o internetu

Kao i kod samog termina ovisnosti o internetu, postoje neslaganja i različite vrste podjele ovisnosti o internetu. Jedan od razloga tome može biti i postojanje velike količine mogućnosti koje internet nudi. Sukladno tome, problematičnu upotrebu interneta Block (2007., prema Pawlowska i sur., 2015.) dijeli na tri tipa: pretjerano igranje online igara, preokupacija internetskom pornografijom i pretjerano slanje e-pošte te dopisivanja. S druge strane, Young (1999. prema Pawlowska i sur., 2015.) ovisnost o internetu dijeli u pet skupina: ovisnost o internetskim društvenim interakcijama, cyberseksualna ovisnost, opsesivno korištenje interneta, ovisnost o računalu te preopterećenost informacijama (prisila da se dobiju informacije). Određene kritike ovog pristupa su smatrale nužnost razlikovanja specifičnosti različitih modaliteta potencijalne ovisnosti (Davis, 2001., prema Dodig Hundrić, 2018.). Kognitivno-bihevioralni model patološkog korištenja interneta razlikuje ih na specifične i generalizirane. Specifični se odnose na stanje u kojem pojedinac patološki koristi internet za određenu svrhu (online seks ili online kockanje), dok generalizirani opisuje globalniji skup ponašanja (Davis, 2001.).

Također Jurman i sur. (2017.) u svome radu razlikuju vrste ovisnosti o internetu s obzirom na aktivnost kojom je korisnik najviše zaokupljen prilikom korištenja interneta. Stoga razlikuju ovisnost o informacijama (pretraživanje portala s informativnim sadržajem), ovisnost o različitim društvenim mrežama (Facebook, Instagram, Tik Tok), ovisnost o igranju videoigara, ovisnost o online kladenju te ovisnost o pornografskom sadržaju.

Razlike u podjeli ovisnosti o internet ukazuje na potrebu usvajanja standardne definicije kako bi se u znanstvenom pogledu izbjegle zabune i metodološke razlike koje ometaju njegov napredak (Pontes i sur., 2015.).

4.3. Čimbenici razvoja ovisnosti o internetu

Mandarić (2012.) uzrok razvoja ovisnosti o internetu propisuje razvoju društva te sve većoj dostupnosti i nužnosti upotrebe interneta i kompjutera u svakodnevnom životu. Početak razvoja prekomjernog korištenja interneta, jednako kao kod ovisnosti o kockanju, u velikoj većini slučajeva se uočava u kasnom djetinjstvu i ranoj adolescenciji (Jurman i sur., 2017.). Razlog tome možemo pripisati promjenama u dijelovima mozga koja su zadužena za socijalno i emocionalno funkcioniranje pojedinca (Steinberg, 2010., prema Ricijaš i sur., 2016.), stoga korištenje interneta počinje služiti kao mehanizam za lakše suočavanje sa stresnim razdobljem života (Yeap i sur., 2015., prema Jurman i sur., 2017.).

Neke od bioloških promjena, do kojih dolazi kod ovisnika o internetu, su pojačana aktivnost orbitofrontalnog korteksa i smanjena aktivnost anteriornog cingularnog korteksa. Oba korteksa utječu na racionalna odlučivanja i kontrolu emocija (Yen i sur., 2007., prema Jurman i sur., 2017.). U svojem istraživanju Yen i sur. (2007.) kod adolescenata su ustanovili povezanost ovisnosti o internetu sa simptomima ADHD-a i depresivnih poremećaja. Nadalje dostupnost interneta, loši interpersonalni odnosi i/ili slabija potpora obitelji, također služe kao važni čimbenici u nastanku ovisnosti o internetu (Kormas i sur., 2011., prema Jurman i sur., 2017.).

Kognitivno-bihevioralni model govori o problematičnom korištenju interneta kao uključivanje seta kognitivnih procesa (primjerice kognitivnih distorzija) i disfunkcionalnih ponašanja (korištenje interneta za suočavanje sa stresnim situacijama) koja rezultiraju slijedom negativnih posljedica u različitim aspektima života pojedinca (Lam i Peng, 2010., prema Jurman i sur., 2017.).

Istraživanjem Puharić i sur. (2014.) konstatiraju značajne čimbenike u razvoju ovisnosti o internetu kao primjerice korištenje interneta od strane roditelja (povećan

rizik za 1,9 puta) i mjesto kompjutera u sobi učenika/ce (povećan rizik za 2,8 puta). Nasuprot tome, postoje čimbenici koji smanjuju šansu nastanka ovisnosti kao što su zadovoljstvo učenika/ce školom (68% manja šansa za jako zadovoljne učenike), znanje roditelja o sadržaju koje njihova djeca gledaju (smanjenje šanse za pretjeranim korištenjem internet za 93%) i znanje roditelja o stranicama koje djeca gledaju (za 53% smanjuje šansu). Također u istraživanju nije dobivena statistički značajna razlika po spolu, dok se u istraživanju Rakić-Bajić i Hedrih (2012.) pokazuje da kod muških ispitanika postoji statistički značajna viša razina ovisnosti/prekomjerne upotrebe interneta. Nadalje u svom radu Bugarski (2003.) utvrđuje veću stopu muškaraca koji imaju potrebu za duži boravak na internetu, većom željom za uspostavom socijalne interakcije putem interneta te doživljavanju interneta kao izvor zadovoljstva, no, također kod muškaraca prevladavaju subjektivne žalbe na tjelesne smetnje prilikom dužeg korištenja interneta.

4.4. Epidemiologija

Svjetska statistika korištenja interneta procjenjuje da je 30. lipanj 2022. godine na svijetu 5 473 055 736 korisnika interneta. Značajno je za istaknuti da od 2000. godine do 2022. godine na svjetskoj razini porast korištenja interneta iznosi 1 416%. Kada je riječ o Hrvatskoj, procjenjuje se da je 3 787 838 milijuna stanovnika koristilo internet u srpnju 2022. godine, što čini 93,2% populacije (Internet World Stats, 2022.).

Meta-analiza provedena u 31 zemlji u sedam regija svijeta procjenjuje da prevalencija ovisnosti o internetu u općoj populaciji iznosi 6%. Najveća prevalencija bila je na Bliskom istoku s 10,9%, a najmanja u sjevernoj i zapadnoj Europi s 2,6%. Analiza, također, navodi da veća potrošnja vremena u prometu, zagađenje regije i općenito nezadovoljstvom životom utječe na veću prevalenciju ovisnosti o internetu (Cheng, 2014.).

Istraživanja u Kini pokazuju da 10,2% mladih ima umjerenu razinu ovisnosti o internetu te da njih kriterije za ozbiljnu razinu problema zadovoljava 0,6% (Lam i

sur., 2009.). U Sjedinjenim Američkim Državama stope se dosta razlikuju. Tako u istraživanju Christakis i sur. (2011.) stopa studenata koji imaju povremeno problematičan ili ovisnički raspon na IAT-u (Internet Addiction Test) je 4%, dok je u istraživanju Forston i sur. (2007.) otprilike polovica uzorka ispunjavala kriterije za zlouporabu interneta te njih 25% ispunjava kriterije za ovisnost o internetu. Po pitanju Europe, utvrđena je prevalencija od 4,4% provedbom istraživanja na uzorku od jedanaest zemalja (Durkee i sur., 2012.).

Stanić (2010.) u svome radu govori o prvom hrvatskom istraživanju o internetskim iskustvima djece. Istraživanje je provela prof.dr. Gordana Buljan-Flader sa svojim timom stručnjaka u sklopu Hrabrog telefona i Poliklinike za djecu Grada Zagreba 2005. godine. U uzorku je sudjelovalo 4000 učenika (4.-8. razreda iz devetnaest osnovnih te dva prva i dva druga razred srednje škole) iz deset gradova Hrvatske. Prema rezultatima oko 90% djece u dobi od deset do šesnaest godina koristi kompjuter i internet te 58% to rade svakodnevno. Nadalje Rogina (2016., prema Dodig Hundrić i sur., 2018.) u svom istraživanju ustanovljuje da 33,4% studenata zadovoljava kriterije za blagu ovisnost, njih 8,4% za umjerenu te 0,1% za tešku ovisnost o internetu. Vejmelka i sur. (2017.) na uzorku srednjoškolaca su dobile udio od 36,2% mladih s identifikacijom nekih znakova ovisnosti o internet te njih 50,7% sudjeluje u različitim oblicima elektroničkog nasilja. U Splitsko-dalmatinskoj županiji, Vejmelka i Matković (2018., Vejmelka, 2021.) istraživanjem navika korištenja interneta prikazuju da oko 4% djece ima jaku ovisnost o internetu te njih 1/3 je u riziku od razvoja ozbiljne ovisnosti o internetu. Drugo istraživanje provedeno na učenicima (15 do 20 godina) iako ne pokazuje probleme s ovisnosti o internetu, udio sa srednjim rizikom (32,4%) te s visokim rizikom (3,4%) nije neznatan (Černja i sur., 2019.).

Bez obzira na različite zemlje, kulture te različite metodologije rada, podatci pokazuju da je prevalencija ovisnosti o internetu najniža među adolescentima (4,6% - 4,7%) te raste na 6% do 15% u općoj populaciji. Daleko najviša prevalencija od 13% do 18,4% je među studentskom populacijom (Kuss i sur., 2013., prema Jurman i sur., 2017.).

Prikazani rezultati predstavljaju pregled generalne zastupljenosti ovisnosti o internetu kao relativno novom uočenom problemu. Prema već navedenom, ovisnost o internetskim videoigrama (eng. Internet Gaming Disorder - IGD) je jedna od najzastupljenijih skupina ovisnosti o internetu. Sukladno s time, u sljedećem poglavlju govorimo o njoj.

5. OVISNOST O INTERNETSKIM VIDEOIGRICAMA

5.1. Pojam i klasifikacija

U svim već navedenim oblicima bihevioralne ovisnosti poznato je konstantno povećavanje slučajeva, a ovisnost o internetskim videoigricama nije iznimka. Danas, pogotovo kod djece i adolescenata, igranje videoigara postaje čest način provođenja vremena (Willoughby, 2008., prema Bilić i Ljubić Golub, 2011.). Iako postoje pozitivni učinci videoigara (primjerice bolja koordinacija oko-ruka (Griffith i sur., 1983., prema Bilić i Ljubić Golub, 2011.), dobro terapijsko sredstvo (Wilkinson i sur., 2008., prema Bilić i Ljubić Golub, 2011.)) intenzivnije igranje može prouzrokovati i samu ovisnost.

Za razliku od ovisnosti o internetu, ovisnost o internetskim videoigricama kao klasificirani poremećaj pojavljuje se prvi puta u DSM-5 Američkog psihijatrijskog društva (APA) 2013. godine. U navedenom izdanju naveden je pod „Stanja za buduća istraživanja“, što nam govori da nema dovoljno empirijskih istraživanja za standardiziranu kliničku upotrebu. Za dijagnozu ovisnosti o internetskim videoigricama potrebno je da postoji minimalno pet od devet sljedećih kriterija u rasponu od zadnjih najmanje dvanaest mjeseci:

1. Zaokupljenost igranjem video igara (igra postaje dominantna u svakodnevnom životu).
2. Simptomi odvikavanja prilikom prekida igranja.

3. Pojava tolerancije (potreba za provođenjem sve veće količine vremena igranjem).
4. Bezuspješni pokušaji kontroliranja ili smanjenja sudjelovanja u igrama.
5. Gubitak interesa za odnose u stvarnom životu, prijašnje hobije i druge oblike zabava kao rezultat igara.
6. Nastavak ekscesivnog igranja unatoč poznavanju psihosocijalnih posljedica.
7. Laganje članova obitelji, doktora i drugih osoba u vezi s količinom igranja video igara.
8. Korištenje video igre kao bijeg ili ublažavanje negativnog raspoloženja.
9. Osoba ugrožava ili je izgubila značajnu vezu, posao ili priliku za napredovanje u karijeri i obrazovanju zbog sudjelovanja u igrama (Gentile i sur., 2017.).

Bitno je za napomenuti da ovisnost o internetskim videoigricama ovisi o stupnju prekida svakodnevnih normalnih aktivnosti te u skladu s time dijeli se na blagu, umjerenu ili tešku (Awad i sur., 2021.).

MKB-11 (Međunarodna klasifikacija bolesti i srodnih zdravstvenih problema engl. International Classification of Diseases - ICD) je, također, ovisnost o internetskim videoigricama uvrstila 2019. godine (Rojnić Palavra, 2021).

5.2. Čimbenici ovisnosti o internetskim videoigricama

Jedan od naglašanih rizičnih čimbenika za razvoj ovisnosti o internetskim videoigricama na koji upućuju istraživanja Wölfling i sur. (2008, prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.), Chiu i sur. (2004., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.) je muški spol. Objašnjenje se nalazi u tome što dječaci češće igraju videoigrice jer je većina videoigrice prilagođena interesima dječaka (primjerice elementi borbe, natjecateljski aspekti) te su zbog toga i više izloženi ovisnosti (Lucas i Sherry, 2004., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.).

Neki od rizičnih čimbenika ustanovljenih u longitudinalnom istraživanju Mihara i Higuchi (2017.) su učestalo provođenje vremena igrajući videoigrice, rana dob početka igranja, muški spol, pozitivan stav prema igranju, disfunkcionalna obitelj, usamljenost, impulzivnost, manja socijalna angažiranost i integracija, nisko samopouzdanje, problematično ponašanje, nezadovoljstvo vlastitim životom te psihijatrijski komorbiditeti.

Skupina koje ima najviše u ovisnima o videoigricama su dječaci sa slabijim školskim postignućima (Wölfling i sur., 2008., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.). To može objasniti pojam kompenzacijski mehanizam koji nam govori da uspjeh u igranju videoigara služi kao kompenzacija za lošu sliku sebe, neuspjeh u školi ili izvanškolskim aktivnostima (Long, 1983., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.).

Istraživanje “Co - Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming” (“Istodobna pojava ovisničkog ponašanja: čimbenici ličnosti povezani s upotrebom psihoaktivnih tvari, kockanjem i računalnim igrama”) (Walther i sur., 2012.) ističe usporedbu problematičnih igrača i problematičnih kockara gdje se kod obje skupine pojavljuju rizični čimbenici visoke razine impulzivnosti te su problematični igrači prijavili simptome ADHD-a, visoku razdražljivost/agresivnost i nisko samopoštovanje.

5.3. Epidemiologija

Zastupljenost ovisnosti o internetskim videoigramama varira zbog upotrebe različitih upitnika te kriterija za uspostavu dijagnoze. S tim na umu u nastavku navodim nekolicinu država i njihove stope. U Mađarskoj stopa iznosi 3,4% (15,2% u riziku za razvoj ozbiljnijih problema) (Demetrovics i sur. 2012.), dok u SAD-u prema istraživanju Gentile (2009.) iznosi 8,5% (raspon godina od 8 do 18). U Australiji je istraživanjem King i sur. (2013.) ustanovljena stopa od 6,4% mladih rizičnih/patoloških igrača.

Mihara i Higuchi (2017.) analiziranjem brojnih istraživanja zaključili su da sveukupna prevalencija ovisnosti o internetskim videoigricama varira između 0,7% i

27,5%. Posebno dijele sveukupnu prevalenciju kod muškog spola koja je između 2,0% i 22,7% te kod ženskog spola gdje je stopa između 0% i 14,9%.

Bilić i Ljubin Golub (2011.) u svom istraživanju, koje su provele u srednjim školama u Zagrebu i okolici Zagreba, dobile su rezultat koji govori da 13,1% muških ispitanika i 1,8% ženskih ispitanika zadovoljava kriterije za patološko igranje internetskih videoigara.

Kao i u ostatku svijeta tako i u Hrvatskoj, istraživanja o prevalenciji ovisnosti o internetskim videoigricama su oskudna i teško ih je uspoređivati zbog varijacija u provođenju istraživanja. Sukladno tome ovo područje iziskuje daljnja empirijska istraživanja koja bi pomogla u boljem definiranju preventivnih aktivnosti.

6. ZAKLJUČAK

Važnost teme ovog rada sve se više prepoznaje u zdravstvu pa i u širem društvenom okruženju. To možemo vidjeti kroz napredak u suglasnosti stručnjaka. 2013. se pojam bihevioralne ovisnosti pojavljuje u DSM-V s bitnim promjenama: "Patološko kockanje" je preimenovano u "ovisnost o kockanju" te premješteno iz kategorije „Nespecificirani disruptivni poremećaj, poremećaj kontrole poriva i poremećaj ophođenja“ u kategoriju „Poremećaji vezani uz psihoaktivne tvari i ovisnosti“ te ovisnosti o internetskim igrama uvrštene su u "Stanja za daljnja istraživanja" (Awad i sur., 2021.).

Pod konceptom bihevioralnih ovisnosti podrazumijevaju se ovisnost o kockanju, ovisnost o internetu i ovisnost o internetskim videoigricama kao najrasprostranjenije.

Sve tri ovisnosti pokazuju rast koji se očekuje da će nastaviti. Tako je prevalencija ovisnosti o kockanju 1-3% populacije odraslih (Bagarić, 2021.). Porastom broja korisnika interneta, koji je narastao na 5,4 milijardi ljudi, prema procjeni Svjetske statistike korištenja interneta u lipnju 2022., izgledno je da će doći i do porasta broja ovisnih korisnika u bliskoj budućnosti. Zasada je prema istraživanju Cheng (2014.) procjena stope ovisnosti o internetu u općoj populaciji 6%. Nadalje samim porastom broja korisnika interneta dolazi do veće mogućnosti porasta ovisnosti o internetskim

videoigricama. Sveukupna prevalencija ovisnosti o internetskim videoigricama varira između 0,7% i 27,5% (Mihara i Higuchi, 2017.).

Dva glavna problema koja su istaknuta u radu su: problem variranja rezultata koja ovise o metodologiji istraživanja, sociološkom i kulturnom kontekstu u kojoj se istraživanje provodi te veća prevalencija mladih osoba s bihevioralnim ovisnostima.

LITERATURA

1. Awad, H., Brdarević-Šikić, M. i Skelić, Dž. (2021). Bihevioralne ovisnosti. *Bilten Ljekarske komore*, 1(31), 24-27.
2. Bagarić, A. (2021). *Ovisnost o kockanju*. (Power Point prezentacija). Posjećeno 17.08.2021. na mrežnoj stranici Merlin 2020/21: <https://moodle.srce.hr/2020-2021/mod/resource/view.php?id=1880774>
3. Bagby, R., M., Vachon, D., D., Bulmash, E., L., Toneatto, T., Quilty, L., C., i Costa, P., T. (2007). Pathological gambling and the five-factor model of personality. *Personality and Individual Differences*, 43(4), 873–880.
4. Bijedić, M., Kuralić-Čišić, L., Kovačević, R., Vardo, E. (2015). Navike kockanja srednjoškolaca u dvije urbane sredine u Bosni I Hercegovini. *Socijalne teme*, 1(2), 44.
5. Bilić, V. i Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47 (2), 1-13.
6. Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S. i Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242–250.
7. Bugarski, V. (2003). Zavisnost od interneta – na putu ka novoj dijagnostičkoj kategoriji. *Aktuelnosti iz neurologije, psihijatrije i graničnih područja*, 11, 50-56.
8. Cheng, C. i Li, A., Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(12), 755–760.
9. Chóliz, M. (2016). The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction. *J Gambl Stud*, 32, 749–756.
10. Christakis, D., A., Moreno, M., M., Jelenchick, L., Myaing, M., T. i Zhou, C. (2011). Problematic internet usage in US college students: a pilot study. *BMC*

medicine, 9, 77.

11. Černja, I., Vejmelka, L., i Rajter, M. (2019). Internet addiction test: Croatian preliminary study. *BMC psychiatry*, 19(1), 388.
12. Davis, R., A. (2001). A cognitive-behavioural model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195.
13. Dodig, D. i Ricijaš, N. (2011). Obilježja kockanja zagrebačkih adolescenata. *Ljetopis socijalnog rada*, 18(1), 103-125.
14. Dodig Hundrić, D., Ricijaš, N. i Vlček, M. (2018). Mladi i ovisnost o internetu - pregled suvremenih spoznaja 1. *Hrvatska Revija za Rehabilitacijska Istraživanja*, 54(1), 123-137.
15. Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M., D., Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K. i Oláh, A. (2012). The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PloS one*, 7(5), e36417.
16. Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., Apter, A., Balazs, J., Barzilay, S., Bobes, J., Brunner, R., Corcoran, P., Cosman, D., Cotter, P., Despalins, R., Graber, N., Guillemin, F., Haring, C., Kahn, P. J., Mandelli, L., Marušić, D., Meszaro, G., Musa J., G., Postuvan, V., Resch, F., Saiz, P., A., Sisask, M., Varnik, A., Sarchiapone, M., Hoven, C., W. i Wasserman, D. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors. *Addiction (Abingdon, England)*, 107(12), 2210–2222.
17. Eisen, S., A., Lin, N., Lyons, M., J., Scherrer, J., F., Griffith, K., True, W., R., Goldberg, J., i Tsuang, M., T. (1998). Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3359 twin pairs. *Addiction (Abingdon, England)*, 93(9), 1375–1384.
18. el-Guebaly, N., Mudry, T., Zohar, J., Tavares, H., Potenza, M. N. (2012). Compulsive features in behavioural addictions: the case of pathological gambling. *Addiction (Abingdon, England)*, 107(10), 1726-1734.
19. Fineberg, N., A., Demetrovics, Z., Stein, D., J., Ioannidis, K., Potenza, M., N., Grünblatt, E., Brand, M., Billieux, J., Carmi, L., King, D. L., Grant, J., E.,

- Yücel, M., Dell'Osso, B., Rumpf, H., J., Hall, N., Hollander, E., Goudriaan, A., Menchon, J., Zohar, J., Burkauskas, J., Martinotti, G., Ameringen, M., V., Corazza, O., Pallanti, S. i Chamberlain, S., R. (2018). Manifesto for a European research network into Problematic Usage of the Internet. *European neuropsychopharmacology : the journal of the European College of Neuropsychopharmacology*, 28(11), 1232–1246.
20. Fortson, B., L., Scotti, J., R., Chen, Y., C., Malone, J. i Del Ben, K., S. (2007). Internet use, abuse, and dependence among students at a Southeastern Regional University. *Journal of American College Health*, 56(2), 137–144.
21. Gainsbury, S.M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep*, 2, 185–193.
22. Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychol Sci.*, 20(5), 594-602.
23. Gentile, D., A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J., F., Cash, H., Coyne, S., M., Doan, A., Grant, D., S., Green, C., S., Griffiths, M., Markle, T., Petry, N., M., Prot, S., Rae, C., D., Rehbein, F., Rich, M., Sullivan, D., Woolley, E. i Young, K. (2017). Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. *Pediatrics*, 140(2), S81–S85.
24. Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
25. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje (2021). *Internet*. Posjećeno 17.08.2021. na mrežnoj stranici Hrvatska enciklopedija: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=27653>
26. International Advisory Group for the Revision of ICD-10 Mental and Behavioural Disorders (2011). A conceptual framework for the revision of the ICD-10 classification of mental and behavioural disorders. *World psychiatry: official journal of the World Psychiatric Association (WPA)*, 10(2), 86-92.

27. Internet World Stats (2022). Internet Stats and Facebook Usage in Europe 2022 Mid-Year Statistics [datoteka s podacima]. Dostupno na mrežnoj stranici Internet World Stats: <https://www.internetworldstats.com/stats4.htm?fbclid=IwAR1-pGMNiSKLCCGa92Rjwg-OjyaiuaZw-3YNtsMGjxsxEQ0-AbIH43nhU5PU#links>
28. Internet World Stats (2022). World internet usage and population statistics 2022 Year Estimates [datoteka s podacima]. Dostupno na mrežnoj stranici Internet World Stats: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm?fbclid=IwAR0a2x3DeweQRdO6p3fN654ZT5fbarxQ6oCqOZ-ZjELLExT3N1WYlwzigo>
29. Jurman, J., Boričević Maršanić, V., Paradžik, Lj., Karapetrić Bolfan, Lj. i Javornik, S. (2017). Ovisnost o internetu i video igrama. *Socijalna psihijatrija*, 45(1), 36-42.
30. King, D., L., Delfabbro, P., H., Zwaans, T. i Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 47(11), 1058–1067.
31. Koić, E. (2009). Problematično i patološko kockanje. Virovitica: Zavod za javno zdravstvo.
32. Lam, L., T., Peng, Z., W., Mai, J., C., i Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 12(5), 551–555.
33. Lorains, F., K., Cowlshaw, S., i Thomas, S., A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction (Abingdon, England)*, 106(3), 490–498.
34. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149.

35. Martinić, T. (1975). Suvremeno društvo: fizis ili povijest? Zbilja potrošačkog društva. *Revija za sociologiju*, 5(1-2), 19-31.
36. Mihara, S. i Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry Clin Neurosci*, 71(7), 425-444.
37. Miliša, Z. i Tolić, M. (2010). Kriza odgoja i ekspanzija suvremenih ovisnosti. *MediAnali*, 4(8), 135-164.
38. Pawłowska, B., Zygo, M., Potemska, E., Kapka-Skrzypczak, L., Dreher, P., i Kędzierski, Z. (2015). Prevalence of Internet addiction and risk of developing addiction as exemplified by a group of Polish adolescents from urban and rural areas. *Annals of agricultural and environmental medicine*, 22(1), 129–136.
39. Petry, N., M. i O'Brien, C., P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction (Abingdon, England)*, 108(7), 1186-1187.
40. Pontes, H., M., Kuss, D., J. i Griffiths, M., D. (2015). Clinical psychology of internet addiction: a review of its conceptualization, prevalence, neuronal processes, and implications for treatment. *Neuroscience and Neuroeconomics*, 4, 11-23.
41. Puharić, Z., Stašević, I., Ropac, D., Petričević, N. i Jurišić, I (2014). Istraživanje čimbenika nastanka ovisnosti o internetu. *Acta Med Croatica*, 68(4-5), 361-373.
42. Rakić-Bajić, G. i Hedrih, V. (2012). Prekomjerna upotreba interneta, zadovoljstvo životom i osobine ličnosti. *Suvremena psihologija*, 15(1), 119-130.
43. Reilly, C. i Smith, N. (2013). The evolving definition of pathological gaming in the DSM-5. *National center for responsible gaming*, 1, 1-6.
44. Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A. i Kranželić, V. (2016). Kockanje mladih u Hrvatskoj - učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja. *Kriminologija & socijalna integracija*, 24(2), 24-47.

45. Rojnić Palavra, I. (2021). *Ovisnost o internetu i videoigrama* (Power Point prezentacija). Posjećeno 17.08.2021. na mrežnoj stranici Merlin 2020/21: https://moodle.srce.hr/2020-2021/pluginfile.php/5169860/mod_resource/content/1/Internet-soc.%20rad%20dr%20rojnic%20Palavra.pdf
46. Rosenberg, P., K. i Feder, C., L. (2014). *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*. Cambridge:Academic Press.
47. Shields, R. (2001). Kulture interneta – Virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela. Zagreb: Jesenski i Turk.
48. Slutske, W., S., Zhu, G., Meier, M., H. i Martin, N., G. (2010). Genetic and environmental influences on disordered gambling in men and women. *Archives of general psychiatry*, 67(6), 624–630.
49. Stanić, I. (2010). Ovisnost o internetu, cyberkockanju – kako ih sprječavati. *Napredak*, 151(2), 214-235.
50. Vejmelka, L., Strabić, N. i Jazvo, M. (2017). Online aktivnosti i rizična ponašanja adolescenata u virtualnom okruženju. *Društvena istraživanja*, 26(1), 59-78.
51. Vejmelka, L. (2021). *Problematična upotreba interneta - Konceptualizacija i operacionalizacija ovisnosti o internetu* (Power Point prezentacija). Posjećeno 17.08.2021. na mrežnoj stranici Merlin 2020/21: https://moodle.srce.hr/2020-2021/pluginfile.php/5169866/mod_resource/content/1/PUI%20FINAL%2021-Doc.%20Vejmelka.pdf
52. Yen, J., Y., Ko, C., H., Yen, C., F., Wu, H., Y. i Yang, M., J. (2007). The comorbid psychiatric symptoms of Internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD), depression, social phobia, and hostility. *The Journal of adolescent health : official publication of the Society for Adolescent Medicine*, 41(1), 93–98.
53. Young, K., S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, (3), 237-244.