

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.hr		
ŽIVOTOPIS PRISTUPNIKA/PRISTUPNICE:			
Obrazovanje (kronološki od novijeg k starijem datumu):	<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 zdravstvena 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>		

<p>Popis radova i aktivnih sudjelovanja na kongresima:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. 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. 3. 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. 4. 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. 5. 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. 6. 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. 7. Vučić, D., Trkulja-Petković, D. (2009) Terenska nastava – oblik edukacije za zdravlje 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. <p>SUDJELOVANJE NA ZNANSTVENIM I STRUČNIM SKUPOVIMA 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 Bjelolasica 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</p> <p>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</p> <p>JAVNA IZLAGANJA 1. Javno izlaganje "Terenska nastava - oblik edukacije za zdravlje i kvalitetniju budućnost mladih", 3. Međunarodna konferencija o naprednim i sustavnim istraživanjima ECNSI "Kineziološka edukacija - Iskorak u budućnost", Zadar, studeni 2009. 2. 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.</p> <p>SUDJELOVANJE NA ZNANSTVENIM I STRUČNIM SKUPOVIMA 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 Bjelolasica 2010. Predavanje o ADHD-u, Zagreb 2009. 3. Međunarodna konferencija o naprednim i sustavnim istraživanjima „Kineziološka edukacija – iskorak u budućnost“, Zadar 2009. Stručni skup za nastavnike TZK „Badminton“, Zagreb 2007. Ljetna škola o europskim integracijama, Pag 2007. 16. Ljetna škola kineziologa RH, Poreč</p>
---	---

NASLOV PREDLOŽENE TEME			
Hrvatski:	Povezanost vremena provedenog u igranju online igara u studentskoj populaciji s tjelesnom aktivnosti i nekim pokazateljima zdravog ponašanja		
Engleski:	The correlation of time spent playing online games in the student population with physical activity and some indicators of healthy behavior		
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 Ćurković	Agronomski fakultet, Sveučilište u Zagrebu	scurkovic@agr.hr
Mentor 2:	doc. dr. sc. Mario Konecki	Fakultet organizacije i informatike, Sveučilište u Zagrebu	mkonecki@foi.hr
KOMPETENCIJE MENTORA - popis do 5 objavljenih relevantnih radova u zadnjih 5 godina^b			
Mentor 1: Sanja Ćurković	<ol style="list-style-type: none"> 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. Caput –Jogunica,R., Ćurković,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. Ćurković, 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. Andrijašević,M., Ćurković,S. (2014). Improvement of tourist offer using the modern tehnology in sport recreation . Zbornik radova 3. Međunarodne konferencije Menadžment turizma i sporta: Tehnološki razvoj u funkciji održivog turizma i sporta, Međimursko Veleučilište u Čakovcu, Sv. Martin na Muri,3(3) 165-170.;ISBN 978-953-56303-8-8 UDK 338.48+004+504(063). Ćurković, 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: Mario Konecki	<ol style="list-style-type: none"> Konecki, M., LaPierre, C., & Jervis, K. (2018). Accessible data visualization in higher education. In 41st International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO), pp. 733-737. IEEE. Milkovic, H., Ivkovic, N., & Konecki, M. (2016). A Real-World Implementation of IoT Automobiles. International Journal of Future Computer and Communication, 5(6), pp. 222-228. Konecki, M., Ivković, N., & Kaniški, M. (2016). Making programming education more accessible for visually impaired. In 39th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO), pp. 887-890. IEEE. Oreski, D., & Konecki, M. (2016). Handling Sparse Data Sets by Applying Contrast Set Mining in Feature Selection. JSW, 11(2), pp. 148-161. Konecki, M., & Sunnes, M. (2016). Representation of Graphical Images for the Visually Impaired. DAAAM International Scientific Book, pp. 113-120. 		
OBRAZLOŽENJE TEME:			

<p>Sažetak na hrvatskom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima):</p>	<p>Prekomjerno igranje online igara je sindrom koji sadrži kognitivne, emocionalne i bihevioralne simptome koji rezultiraju poteškoćama u dnevnom funkcioniranju studentske populacije. Prediktori koji se povezuju s prekomjernim igranjem vežu se za spol, količinu vremena koju igrači provode u online igranju, i motivaciju. Osim negativnih postoje i pozitivni učinci vezani za online igranje igara, pri čemu se razvijaju koordinacija ruka–oko, prostorna orijentacija, brzo donošenje odluka, preciznost i koncentracija na zadatak. Neki pozitivni pokazatelji online igara slični su pozitivnim učincima koje proizvode kineziološke aktivnosti i sport, osobito kad je riječ o psihomotoričkim sposobnostima. Kineziološke aktivnosti su i dobar promotor tjelesnog i mentalnog zdravlja u studentskoj populaciji.</p> <p>Cilj rada je utvrditi povezanost vremena provedenog u igranju online igara u studentskoj populaciji s tjelesnom aktivnosti i nekim pokazateljima zdravog ponašanja. Koristit će se stratificirani uzorak (N= 450) studenata i studentica prediplomskog studija Sveučilišta u Zagrebu. Primijeniti će se instrument u obliku anonimnog upitnika. Za procjenu poremećaja pretjeranog igranja online igara koristit će se Internet Gaming Disorder Skala (IGD-9) i Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) (12 čestica). Motivi za igranje online igara procjenit će se upitnikom Motives for online gaming questionnaire (MOGQ) (27 čestica). Tjelesna aktivnost procjenit će se upitnikom <i>International Physical Activity Questionnaire - IPAQ (7)</i> i Upitnikom dosadašnjeg angažmana u kineziološkim aktivnostima (KINAKT). Procjenu općeg stanja zdravlja ispitat će se upitnikom The General Health Questionnaire – GHQ12. Koristit će se i objektivni pokazatelji morfološkog statusa (BMI, % masne i mišićne mase tijela te razina visceralne masti). Morfološki status odredit će se pomoću mjernog instrumenta OMRON.</p> <p>Za obradu podataka koristit će se strukturno modeliranje koja obuhvaća skup različitih statističkih metoda koje ispituju odnose između jedne ili više nezavisnih varijabli te jedne ili više zavisnih varijabli. Osim toga koristit će se kanonička korelacijska analiza.</p> <p>Rad bi trebao doprinijeti boljem razumijevanju odnosa između prekomjernog igranja online igara i kinezioloških aktivnosti kao promotora zdravog stila života.</p>
<p>Sažetak na engleskom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima):</p>	<p>Excessive online gaming is a syndrome that contains cognitive, emotional and behavioral symptoms that result in difficulties in the daily functioning of the student population. Predictors associated with overplaying are linked to gender, the amount of time that players spend in online gaming, and motivation. Beside the negative, there are also positive effects related to online gaming, where hand-eye coordination, spatial orientation, making quick decision, precision and concentration are developed. Some positive indicators of online games are similar to the positive effects of kinesiological activity and sport, especially when it comes to psychomotor skills. Kinesiological activities are also a good promoter of physical and mental health in the student population.</p> <p>The aim of the research is to determine the correlation between the time spent playing online games in the student population with physical activity and some indicators of healthy behavior. A stratified sample (N = 450) will be used, which is made up of the University of Zagreb undergraduate study students.</p> <p>Anonymous questionnaire will be used as an instrument. In order to evaluate and measure online gaming addiction, the Internet Gaming Disorder Scale (IGD-9) and the Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF) (12 particle) will be used. Motives for playing online games will be evaluated by using the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) (27 particles). Physical activity will be evaluated by the International Physical Activity Questionnaire (IPAQ)(7) and by the questionnaire of the former engagement in kinesiological activities (KINAKT). The General Health Questionnaire (GHQ) will be used to evaluate the general health status. Objective indicators of morphological status (BMI, body fat percentage, muscle tissue percentage and visceral fat level) will be used. The morphological status will be determined by the OMRON measuring instrument.</p> <p>For data processing, structural modeling will be used, including a set of different statistical methods that examine relationships between one or more independent variables and one or more dependent variables. Furthermore, canonical correlation analysis will be used.</p> <p>This work should contribute to a better understanding of the relationship between overplaying online games and kinesiological activities as a healthy lifestyle promoter.</p>
<p>Uvod i pregled dosadašnjih istraživanja (maksimalno 7000 znakova s praznim mjestima)</p>	
<p>Prekomjerno igranje online igara multidimenzionalni je sindrom koji sadrži kognitivne, emocionalne i bihevioralne simptome koji rezultiraju poteškoćama u dnevnom funkcioniranju (Caplan i sur. 2009). Istraživanja ukazuju da prekomjerno i problematično igranje nije jednoznačno jer svaki igrač koji igra online igre nije ujedno i problematičan niti je razvio patološko ponašanje (Blinka i sur. 2016; Gentile, 2009; Bilić i Ljubin Golub, 2011). Termin problematično igranje online igara definira da su uz prekomjerno igranje prisutni i problemi povezani s ponašanjem koje igrač može kasnije odvesti u patološko igranje, odnosno razviti ovisničko ponašanje (Demetrovitz i sur. 2012., Khan i Muqtadir 2016). Problematično igranje manifestira se gubitkom kontrole ponašanja, konfliktima s okolinom, stalnom preokupacijom igranjem, načinom nošenja sa stresom te simptomima povlačenja, a patološko igranje definira se</p>	

kao trenutna i trajna nemogućnost kontrole navike prekomjernog igranja unatoč povezanosti sa socijalnim i/ili emocionalnim problemima (Lemmens i sur., 2015; Ferguson i Ceranoglu, 2014). Patološko igranje veže se uz povećanu količinu vremena provedenog u igranju pri čemu igra postaje centralna aktivnost, a pokušaj prestanka praćen je krizom te se tako veže s pojmom ovisnosti. Općenito, svaka ovisnost se definira kao ponavljajući obrazac ponašanja koji povećava rizik razvoja bolesti ili je povezan s osobnim i socijalnim problemima. Ovisnost se definira kao gubitak kontrole nad svojim ponašanjem koji se nastavlja unatoč pokušajima da se prekine ili koristi umjereno (LaRose, Lin i Eastin, 2003). Patološko igranje obično je praćeno anksioznošću, depresijom i osamljenošću (Kuss i Griffiths, 2012). Osim toga, igrači subjektivno izjavljuju da ih takva radnja opušta, pruža im mogućnost bijega od stvarnosti te je virtualni svijet okruženje koje im daje mogućnost brojnih socijalnih interakcija (Wan i Chiou, 2006). Takvi igrači teže se suočavaju s većim izazovima (Wan i Chiou, 2006) kao i s emocijama, te igru koriste kao strategiju za popravljanje raspoloženja (Bilić i Ljubić Golub, 2011). Većina mladih prođe kroz odrastanje bez značajnih posljedica online igara no istraživanja pokazuju da prekomjerno igranje u kombinaciji s psihološkim poteškoćama može razviti ozbiljne posljedice na tjelesno i mentalno zdravlje, dnevno funkcioniranje i društvene odnose. Prediktori koji se povezuju s prekomjernim igranjem vežu se za spol (Merelle i sur., 2017), količinu vremena koju online igrači provode u igranju (Markey i Ferguson, 2017; Khan i Muqtadir, 2016) i motivaciju. Online igrači se vežu uglavnom za muški spol no novija istraživanja ukazuju da se razlike između igrača muškog i ženskog spola smanjuju i da ove grupe igrača postaju gotovo podjednake (Yoon i sur. 2013). Motivacija se smatra važnim rizičnim faktorom povezanim s razvojem problematičnog ili patološkog obrasca igranja (Khan i Muqtadir, 2016). Prema Wan i Chiou, (2006) generirane su četiri potrebe za igranjem: zabava u slobodno vrijeme, nošenje s emocijama, traženje uzbuđenja i bijeg od realnosti. Motivi koji se često ističu kod problematičnog igranja su potreba za nagradom, socijalna interakcija i regulacija raspoloženja (Haagsma, i sur. 2013). Muškarci su usmjereniji na postignuće, a žene na socijalnu interakciju (Yee, 2006). Udubljenost, kojoj pripadaju bijeg od stvarnosti, bijeg od problema i opuštanje (Yee, 2006), također se smatra dobrim prediktorom problematičnog igranja online igara osobito kada je riječ o *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Gaming)* igrama. To je žanr koji obiluje socijalnim interakcijama zbog velikog broja igrača. Naglasak se stavlja na razvoj strategija i timski rad. Zbog svoje zanimljivosti postaje čest način provođenja slobodnog vremena kod mladih. Prema Bilić (2010) 81% djece i mladih u Hrvatskoj sudjeluje u igranju online igara na ovaj način.

U istraživanjima se ističe i pozitivan utjecaj online igara pružajući igračima primamljiva socijalna, kognitivna i emocionalna iskustva (Ferguson, 2013). Istraživanja upućuju na četiri glavna potencijala: kognitivni (npr. pozornost), motivacijski (npr. otpornost), emocionalni (npr. upravljanje raspoloženjima) i socijalni (pro-socijalno ponašanje) (Granic i sur., 2014). Pozitivan učinak igre na tjelesno i mentalno funkcioniranje dokumentiran je brojnim istraživanjima (Piaget, 1962; Erikson, 1977; Vygotsky, 1978; prema Granic i sur., 2014; Bjorklund & Pellegrini, 2010). Prije svega, igrači online igara nauče jezik i razvijaju vještine logičkog zaključivanja.

"Akcijske igre" potiču na brzo procesuiranje informacija i zahtijevaju brzo donošenje odluka, preciznost i koncentraciju na zadatak i veću prostornu orijentaciju (Green & Bavelier, 2012). Navedene vještine prenose se i u druge prostorne poslove izvan konteksta online igara. Wai i sur. (2010) navode važnost razvoja prostorne orijentacije i specijalnih mogućnosti u području znanosti, tehnologije, inženjerstva i matematike (STEM). Također, istraživanja obrade informacija i učinkovitosti povezuju se s online igrama naglašavajući da igrači učinkovitije filtriraju nevažne informacije (Bavelier i sur., 2012).

Primjećuje se da su neki pozitivni pokazatelji online igara slični pozitivnim učincima koje proizvode kineziološke aktivnosti i sport osobito kad je riječ o psihomotoričkim sposobnostima, koordinaciji ruka-oko, prostornoj orijentaciji. Osim na tjelesno zdravlje, bavljenje kineziološkim aktivnostima i sportom utječe i na psihološku dobrobit kao i na neke individualne značajke pojedinca (Gorman, 2002). Tjelesna aktivnost je iznad svega prepoznata kao jedan od glavnih pokretača poboljšanja kvalitete života (Huddleston i sur., 2002; prema Čurković 2010). Izvješće o tjelesnoj aktivnosti i zdravlju (Center for Disease Control and Prevention, 1997) pokazuje da svega 15% odraslih sudjeluje u nekom obliku TA u slobodno vrijeme, u minimalnoj frekvenciji i trajanju (3 puta tjedno najmanje 30 minuta), koju je preporučio American College of Sports Medicine (Huddleston i sur., 2002; prema Čurković, 2010). Poznati su podaci o djelovanju tjelovježbe na: raspoloženje, stupanj općeg prilagođavanja, sliku o vlastitom tijelu, samopoimanje, samopouzdanje, kognitivno i perceptivno procesiranje, vještinu suočavanja sa stresom, tenziju, različita patopsihološka stanja i poremećaje. Većina radova ukazuje na pozitivne pomake u navedenim osobinama pod utjecajem tjelesnog vježbanja. Ranija istraživanja su pokazala da sportaši imaju bolje razvijene kognitivne funkcije od nesportaša što se objašnjava činjenicom da što je sport strukturalno složeniji, da sportaši moraju obrađivati veću količinu informacija, da moraju uspoređivati više parametara, da moraju znati prepoznati protivnikovu namjeru itd. (Horga, 1993; Colcombe i Kramer, 2003). Kineziološke aktivnosti odnosno sport utječu i na konativne osobine, odnosno na promjenu osobina ličnosti sportaša što se manifestira jačanjem samopouzdanja i razvojem samokontrole te prihvaćanjem prosocijalnih stavova. Bavljenje sportom potpomaže proces socijalizacije djece i adolescenata time što ih se od malena uči da prihvaćaju norme ponašanja, vrijednosti i stavove, a osim toga osigurava im modele za imitaciju i identifikaciju (Horga, 1993). Nadalje, u nekim radovima autori su se bavili proučavanjem utjecaja tjelovježbe na zadovoljstvo životom (Bađim, 1997; Tenenbaum i Eklund, 2007; Yazicioglu i sur. 2012;). Rezultati su pokazali da vježbanje pridonosi zadovoljstvu životom. Zdravo ponašanje koje pogoduje zdravlju i psihosocijalno dobro osjećanje, važne su determinante zdravstvenog statusa. Mladi ljudi su općenito, a osobito studenti, u dinamičkom tranzicijskom periodu rasta i razvoja, tako da prijelaz iz djetinjstva u odraslost karakteriziraju velike promjene kako u tjelesnom smislu tako i u stavovima, razmišljanjima i socijalnim odnosima. Od mladih se očekuje odgovorno ponašanje prema vlastitu zdravlju. Iako se mladi u tom periodu uglavnom dobro osjećaju, njihove usvojene životne navike su različite i nisu uvijek povoljne za zdravlje, a često su skloni i nezdravim i rizičnim ponašanjima (cigareta, alkohol i droga, pretjerano igranje igara i sl.). (Čurković, 2010).

Negativne posljedice pretjeranog igranja u studentskoj populaciji očituju se u niskoj kvaliteti i kvantiteti sna, preskakanju obroka i/ili konzumiranju nezdrave hrane, padu imuniteta i podložnosti bolestima, a zbog sedentarnog načina života moguć je čitav niz lokomotornih disfunkcija, razvoj lošeg držanja ili deformacija, pretilost i posljedice koje se vežu uz nju, kao i otežano funkcioniranje u svim sferama života (Jurman i sur., 2017; Kalmus i sur., 2014; Haagsma i sur., 2013; Bilić i Ljubić - Golub, 2011; Caplan i sur., 2009). Pregledom znanstvene literature uočava se razmjerno manji broj istraživanja iz područja kineziologije koja su se bavila povezanošću i odnosima između igranja online igara, kinezioloških varijabli i varijabli koje se odnose na zdravlje studentske populacije. Ovaj rad je

usmjeren na istraživanje tih odnosa s kineziološkog aspekta te s aspekta promocije tjelesne aktivnosti i aktivnog zdravog stila života. Ovim radom želi se utvrditi činjenično stanje u studentskoj populaciji Sveučilišta u Zagrebu i pokušava se doći do novih spoznaja koje bi bolje rasvijetlile međuodnos pretjeranog igranja online igara i poveznica s kineziološkim aktivnostima i sedentarnim stilom života koji je prisutan u studentskoj populaciji.

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

Cilj rada je utvrditi povezanost vremena provedenog u igranju online igara u studentskoj populaciji s tjelesnom aktivnosti i nekim pokazateljima zdravog ponašanja

Parcijalni ciljevi su:

- utvrditi količinu vremena provedenog u igranju online igara kako bi se detektiralo prekomjerno igranje i rizični potencijal
- utvrditi motive i razloge igranja online igara koji dovode do potencijalno rizičnog ponašanja
- utvrditi razinu angažmana u kineziološkim aktivnostima
- utvrditi subjektivnu procjenu zdravlja studenata
- utvrditi neke objektivne mjere morfološkog statusa koje ukazuju na neodgovorno ponašanje prema zdravlju

Temeljem cilja istraživanja postavljaju se sljedeće hipoteze:

H1: U studentskoj populaciji prisutna je pojava prekomjernog igranja online igara koja ometa radno i socijalno funkcioniranje studenata oba spola.

H2: U studentskoj populaciji prisutan je nedovoljan angažman u kineziološkim aktivnostima kod oba spola.

H3: Vrijeme provedeno u online igrama povezano je s nižom razinom angažmana u kineziološkim aktivnostima kod oba spola.

H4: Motivacija i razlozi igranja online igara negativno su povezani s većim angažmanom u kineziološkim aktivnostima kod oba spola.

H5: Količina vremena provedenog u igranju online igara značajno utječe na studente oba spola u smislu tjelesnog i mentalnog funkcioniranja s obzirom na njihov dosadašnji angažman u kineziološkim aktivnostima.

H6: Vrijeme provedeno u online igranju igara povezano je s lošijim morfološkim statusom kod oba spola.

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. Istraživanje će se provesti u ljetnom semestru akademske godine 2018/2019. Primijeniti će se instrument u obliku anonimnog upitnika koji sadrži demografske varijable (4 varijable) i 3 cjeline, koje obuhvaćaju i pokrivaju 3 smjera istraživanja: online igre, kineziološke aktivnosti i sport te tjelesno i mentalno zdravlje.

1. Online igre obuhvaćaju varijable koje ispituju prisutnost pretjeranog (rizičnog) igranja online igara te motiva koji potiču studente na igranje istih. Osnovni motivi za igranje online igara procijenit će se Upitnikom motiva za igranje online igara **Motives for online gaming questionnaire (MOGQ)** (Demetrovics i sur. 2011), koji se sastoji se od 27 čestica koje mjere široki raspon mogućih motiva igranja online igara po modelu 7 motivacijskih faktora. Ponuđeno je 5 odgovora u rasponu – od "nikad" do "uvijek".

Za procjenu poremećaja pretjeranog igranja online igara temeljenog na DSM-5 dijagnostičkim kriterijima koristit će se **Internet Gaming Disorder Skala (IGD-9)** (Lemmens i sur. 2015). Mjerenje na IGD-9 skali temelji se na igranju igara duže od 12 mjeseci, a svaka čestica predstavlja jedan od kriterija uključenih u DSM-5. Ponuđeno je 5 odgovora u rasponu – od "u potpunosti se odnosi na mene" do "u potpunosti se ne odnosi na mene".

Isto tako koristit će se **Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form (POGQ-SF)** (Demetrovics i sur., 2012), koji se sastoji se od 12 čestica koje mjere široki raspon problematičnog igranja online igara. Odgovori su Likertovog tipa u rasponu – od "nikad" do "uvijek". Viši rezultat ukazuje na veću učestalost jedne od šest dimenzija problematične upotrebe.

2. Za subjektivnu procjenu tjelesne aktivnosti koristit će se međunarodni upitnik za procjenu tjelesne aktivnosti **International Physical Activity Questionnaire (IPAQ) 7** – kraća verzija, koji služi za procjenu razine tjelesne 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 i 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 zadnjih mjesec dana i zadnjih sedam dana te samoprocjenu korisnosti različitog nivoa angažiranosti za poboljšanje zdravstvenog stanja.

3. Za procjenu općeg stanja zdravlja koristit će se **The General Health Questionnaire - GHQ** (Goldberg (1997) koji se koristi kao zdravstveni upitnik za samoprocjenu zdravlja. Koristit će se kraća verzija upitnika GHQ-12. Osim subjektivne mjere procjene zdravlja koristit će se i objektivni **pokazatelji morfološkog statusa** i to BMI, postotak mišićne i masne mase tijela te razina visceralne masti. Morfološki status odredit će se pomoću mjernog instrumenta Omron vage koja radi po metodi bioelektrične impedancije i rutinski se koristi u ovakvim istraživanjima (Mladineo, 2011.)

Neki od upitnika koji će se primijeniti nisu do sada korišteni u Hrvatskoj. Stoga će se prema protokolu koji postoji za takve slučajeve (Beaton i sur., 2000.) provesti dvostruki prijevod neovisnih prevoditelja s engleskog na hrvatski jezik te će se temeljem razlika koje se

eventualno mogu pojaviti korigirati završna verzija. Zatim će se prije samog istraživanja za koje je napravljen spomenuti prijevod provesti pilot istraživanje na uzorku koji neće biti uključen u glavno istraživanje, u okviru kojeg će se provesti analiza pouzdanosti i valjanosti mjernog instrumenta konfirmativnom faktorskom analizom.

Obrada podataka:

Za sve varijable izračunat će se centralni i disperzivni parametri: aritmetička sredina (AS), standardna devijacija (SD), minimum (MIN), maksimum (MAX), raspon rezultata i asimetrija distribucije. Normalnost distribucije testirat će se Kolmogorov-Smirnovljevim testom. Konfirmatorna faktorska analiza koristit će se za validaciju prevedenih upitnika.

Koristiti će se strukturno modeliranje kao multivarijatna metoda statističke analize koja se koristi za analizu strukturnih odnosa. Strukturno modeliranje obuhvaća skup različitih statističkih metoda koje ispituju odnose između jedne ili više nezavisnih varijabli i jedne ili više zavisnih varijabli. Osim toga, koristit će se kanonička korelacijska analiza. Prema potrebi koristit će se i druge multivarijatne metode obrade podataka.

Plan istraživanja:

Prikupljanje podataka: 1. kvartal 2019.

Obrada i interpretacija rezultata: 2. kvartal 2019.

Pisanje rada: 2. kvartal 2019.

Obrana doktorskoga rada: rujan 2019.

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

Istraživanje prekomjernog igranja i parametri koji utječu na igrače u online igrama doprinjet će boljem razumijevanju i detekciji prekomjernog i patološkog igranja te boljem razumijevanju motivacijskog prostora kao mogućeg rizičnog potencijala.

Rezultati ovog istraživanja pomoći će u razumijevanju odnosa prekomjernog igranja online igara kao nezdravog ponašanja s jedne strane, te bavljenja kineziološkim aktivnostima kao zdravog ponašanja u studentskoj populaciji s druge strane. Temeljem rezultata istraživanja dobit će se bolji uvid na temelju kojeg mogu nastati smjernice za edukativni preventivni materijal specifičan za studentsku populaciju. S obzirom na to da se radi o još uvijek relativno neistraženom području i budući da postoje oprečna mišljenja, rezultati ovog istraživanja trebali bi doprinjeti boljem razumijevanju i interpretaciji aktualnog stanja tjelesnog i mentalnog zdravlja u studentskoj populaciji. Rad će također doprinjeti ukupnom znanstvenom opusu kineziološke znanosti.

Popis citirane literature (maksimalno 30 referenci)

1. 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.
2. Bilić, V., Ljubin Golub, T. (2011). *Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine*. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47 (2), pp. 1-13.
3. Beaton, D.E., Bombardier, C., Guillemin, F., Ferraz, M.B., (2000). *Guidelines for the Process of Cross-Cultural Adaptation of Self-Report Measures*. SPINE Volume 25, Number 24, pp 3186–3191.
4. Bjorklund, D. F.; Pellegrini, A. D. (2010). *Evolutionary perspectives on social development*. In P. K. Smith & C. H. Hart (Eds.), *The Wiley- Blackwell handbook of childhood social development* (pp. 64–81). Oxford, England: Wiley-Blackwell.
5. Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). *Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement*. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3), article 5. doi:10.5817/CP2016-3-5 / preuzeto 08.07.2018.
6. Caplan S, Williams D, Yee N (2009) *Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players*. *Comput Human Behav* 25, pp. 1312–1319.
7. Colcombe, S. i Kramer, A. F. (2003). *Fitness effects on the cognitive function of older adults a meta-analytic study*. *Psychological science*, 14(2), 125-130.
8. Čurković, S. (2010). *Kineziološke aktivnosti i rizična ponašanja studenata*. Disertacija, Kineziološki fakultet, Sveučilište u Zagrebu.
9. Demetrovics, Z.; Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M.D., Papay, O., Kokonyei, G., Felvinczi, K. Olah, A. (2012). *The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ)*. *PLOS one*, www.ploseone.org. (preuzeto 8.8.2018).
10. Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... and Harmath, E. 2011. *Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ)*. *Behavior Research Methods*, 43: 814–825.
11. Ferguson, C. J. (2013). *Violent video games and the Supreme Court*. *American Psychologist*, 68, pp. 57–74. doi:10.1037/a0030597.
12. Gentile, D.A., (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study*. *Psychological Science* 20(5), 594-602.
13. Goldberg, D.P., Gater, R., Satorius, N., Üstün, T.B., Piccinelli, M., Gureje, O., Rutter, M. (1997). *The validity of two versions of the GHQ in the WHO study of mental illness in general health care*. *Psychological Medicine*, 27, pp. 191-197.
14. Gorman, J. M. (2002). *A guide to treatments that work* (2nd ed., pp.288-318). London: Oxford University Press .
15. Granić, 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 02.08.2018.
16. Green, C. S., Bavelier, D. (2012). *Learning, attentional control, and action video games*. *Current Biology*, 22, pp. 197–206.

- doi:10.1016 / preuzeto 07.08.2018.
17. 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.
 18. 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.
 19. Horga, S. (1993). *Psihologija sporta*. Zagreb: Sportska stručna biblioteka FISAH.
 20. Jurman, J., Boričević-Maršanić, V., Paradžik, Lj., Karapetrić- Bolfan, Lj., Javornik, S. (2017). *Ovisnost o internetu i video igrama*. *Socijalna psihijatrija*, pp. 36-42.
 21. Kalmus, V., Siibak, A., & Blinka, L. (2014). *Internet and child well-being*. In A. Ben-Arieh, I. Frønes, F. Casas & J. E. Korbin (Eds.), *Handbook of Child Well-Being* (pp. 2093–2133). Dordrech: Springer.
 22. Khan, A., Muqtadir, R. (2016). *Motives of problematic and nonproblematic online gaming among adolescents and young adults*. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31(1), 119–138.
 23. Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 10(2), pp. 278–296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
 24. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). *The Internet Gaming Disorder Scale*. *Psychological Assessment*, 27, 567-582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>.
 25. Markey, P.M., Ferguson, C.J. (2017). *Internet Gaming Addiction: Disorder or Moral Panic?*. *Am J Psychiatry*. 174(3):195-196. doi: 10.1176/appi.ajp.2016.16121341.
 26. Mladineo, M.B., Duplančić, D., Marinović, M. (2011). *Primjena vage OMRON BF-500 u dijagnostici tjelesne konstitucije studentica*. U V. Findak (ur.) *Zbornik radova 20. ljetne škole kineziologa Republike Hrvatske*, 139–143. Poreč: Hrvatski kineziološki savez.
 27. Pápay, O., Urban, R., Griffiths, M.D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, G., Felvinczi, K., Oláh, A., Elekes, Z., Demetrovics, Z. (2013). *Psychometric Properties of the Problematic Online Gaming Questionnaire Short-Form and Prevalence of Problematic Online Gaming in a National Sample of Adolescents*. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 16(5), 340–348. doi: 10.1089/cyber.2012.0484.
 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. Wan, C. i Chiou, W. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. *Cyberpsychology & Behavior*, 9 (6), 762-766.
 30. Yee, N. (2006). *Motivations of Play in Online Games*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9 (6), 772-775.

Procjena ukupnih troškova predloženog istraživanja (u kunama)

IZJAVA

Odgovorno izjavljujem da nisam prijavila/o doktorsku disertaciju s istovjetnom temom ni na jednom drugom Sveučilištu.

U Zagrebu, _____ **Potpis** _____
Ime i prezime

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).

Obrazac DR.SC.-01 Prilog prijavi teme doktorskog rada i popunjava ga pristupnik/pristupnica uz pomoć mentora