

Poznavanje psiholoških karakteristika igrača video-igara daje veće mogućnosti dizajnerima video-igara za razvijanje personalizovanog igračkog iskustva. U ovom istraživanju ispitivane su relacije između preferirane uloge i pozicije u video-igri *League of Legends* (LoL) i bazičnih osobina ličnosti, empatije i stilova socijalne kompeticije. U istraživanju je učestvovalo 3232 igrača LoL-a iz celog sveta. Primećena je kanonička analiza kovarijansi gde su levi set varijabli činile preferencije pozicija i uloga u LoL-u (pozicije *top*, *mid*, *jungle*, *bottom*, *support*; uloge *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman* i *support*), a desni set su predstavljale osobine ličnosti iz HEXACO modela (poštenje/skromnost, emocionalnost, ekstraverzija, saradljivost, savesnost i otvorenost), tri dimenzije empatije (kognitivna empatija, afektivna rezonanca, afektivna disonanca) i stilovi socijalne kompeticije (dominantno liderstvo, građenje koalicija i bezobzirna samopromocija). Izdvojena su tri para značajnih kvazikanoničkih funkcija. Struktura prvog para kvazikanoničkih funkcija sugeriše da je preferencija asasina, fajtera i u manjoj meri džanglera, kao i izbegavanja suporta povezano sa nedostatkom afektivne rezonance, visokom afektivnom disonancom, emocionalnom stabilnošću, nedostatkom poštenja/skromnosti, bezobzirom samopromocijom, izbegavanjem građenja koalicija i nesaradljivošću. Drugi par kvazikanoničkih funkcija pokazuje da je preferencija džanglera, povezana sa dominantnim liderstvom, ekstraverzijom, kognitivnom empatijom i otvorenošću ka iskustvu. Treći par kvazikanoničkih funkcija implicira da je preferencija mida, mejdža i marksmena, uz nepreferiranje džanglera, povezana sa bezobzirom samopromocijom, emocionalnom nestabilnošću i nedostatkom poštenja/skro-

Psihološke odlike igrača *League of Legends* koji preferiraju različite pozicije i uloge u igri

Nemanja Šajinović

Fakultet za pravne i poslovne studije dr Lazar Vrkatić, Novi Sad
sajinovic.nemanja@gmail.com

Bojana Bodroža

Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
bojana.bodroza@ff.uns.ac.rs

mnosti. Rezultati ovog istraživanja govore o tome da postoje tri „profila” igrača, s obzirom na njihov pristup igri i psihološke karakteristike. Profil nesaosećajnog, hladnog, agresivnog i bezobzirnog igrača preferira pozicije koje omogućavaju lično isticanje i borbu prsa u prsa (*melee combat*). Igrači koji prvenstveno preferiraju junglera pokazuju usmerenost na druge i razumevanje njihovog ponašanja, ali i liderske veštine (*hybrid combat*). Igrači koji preferiraju borbu iz daljine (*ranged combat*) su emocionalno reaktivni i skloni isticanju.

Ključne reči: *League of Legends*, HEXACO, empatija, stilovi socijalne kompeticije



Video-igre i mentalno zdravlje: narcizam, usamljenost i zavisnost od video-igara

Leo M. Ivanišević

Nezavisni istraživač
dreamheart89@hotmail.com

Tema ovog rada je zavisnost od video-igara i povezanost ovog problema sa narcističkim crtama ličnosti i osećanjem usamljenosti. Prvi deo rada pruža teorijski okvir kojim definišemo osnovne pojmove. Pojasnićemo, najpre, pojam narcizma kroz teoriju objektnih odnosa Hajnca Kohuta. Definisaćemo razlike između zdravog i patološkog narcizma, opisaćemo narcizam iz razvojnog ugla i pokazati kako je narcizam povezan sa formiranjem zdravih, recipročnih i sigurnih veza sa spoljašnjom sredinom i drugim ljudima. Zatim, narcizmu ćemo pristupiti iz medicinskog ugla i dati prikaz dijagnostičkog kriterijuma za narcisoidni poremećaj ličnosti (DSM-5). Na kraju, izlištaćemo osnovna obeležja narcizma kao obrasca ličnosti na osnovu pristupa Durvasule Ramani, kliničkog psihologa i vodećeg svetskog stručnjaka za ovu temu. Problem zavisnosti definisaćemo iz me-