

Драженко Л. Јоргић\*  
Универзитет у Бањој Луци  
Филозофски факултет

Горан Ј. Стојановић  
Универзитет у Бањој Луци  
Филозофски факултет

УДК 37.06:316.624-053.6  
DOI: 10.7251/RFFP2324169J  
Оригинални научни чланак

## УЧЕСТАЛОСТ И ПРЕДИКТОРИ ОНЛАЈН И МЈЕШОВИТОГ КОЦКАЊА МЛАДИХ<sup>1</sup>

Иако једна од најсиромашнијих земаља, БиХ има највише кладионица према броју становника у Европи. Посебно популаран вид забаве на овим просторима због своје приступачности и анонимности постало је онлајн коцкање, чије услуге нуди неколико домаћих компанија. Највише се играју слот-машине, покер и клађење на резултате спортских догађаја. За разлику од класичног, онлајн коцкање има неколико предности. Чари игре доживљавају се из удобности и приватности свога дома (24/7 – било када у току дана, односно седмице). Избјегнуто је путовање до касина и чекање у редовима. Агресивна маркетиншка кампања којом се нуди лажна нада инстантне зараде, вјешто заокупља пажњу захтијевајући што чешће и дуже присуство у сајбер свијету.

Циљ овог рада је идентификовати учесталост онлајн и предикторе мјешовитог коцкања младих. У истраживању су учествовали средњошколци III и IV разреда и студенти различитих година студија Универзитета у Бањој Луци и Источном Сарајеву из већине градова и општина Републике Српске. За потребе ове студије коришћен је е-упитник о општим

---

\* drzenko.jorgic@ff.unibl.org

<sup>1</sup> Рад је настао на основу усменог излагања под називом „Превенција овисности младих о онлајн коцкању“ на научном скупу *Наука и стварност*, који је одржан 21. маја 2022. године на Филозофском факултету на Палама.

социо-демографским подацима и активностима коцкања, те породичним варијаблама од интереса за истраживање.

Анкетирање је било усмјерено на формалне облике игара на срећу, односно оне игре које се нуде од службено регистрованих приређивача на подручју Републике Српске. Резултати на 2700 испитаника (80,3% ученика средњих школа и 19,7% студената) показују да студенти значајно више онлајн коцкају у односу на средњошколце и да коцкање младића, учесталост коцкања очева и утрошак новца на коцкарске улоге значајно предвиђају учесталост мјешовитог коцкања младих.

Резултати указују на то да се коцкање не може спречавати нити лијечити као изоловано проблематично понашање у адолесценцији, већ једино у контексту повезаних понашања и односа са салијентним друштвеним групама.

*Кључне ријечи:* онлајн и мјешовито коцкање младих, зависност младих о онлајн коцкању, салијентне друштвене групе

## УВОД

Није било потребно чекати дуго да се након комерцијалне употребе интернета средином 90-их година појави идеја његове употребе у коцкарске сврхе. Остваривање те идеје потпомогла су два техничка изума (Schwartz, 2013). Први је развој софтвера за онлајн играње 1994. године компаније *Microgaming*, а други је дизајнирање енкриптованог комуникацијског протокола за сигуран трансфер новца 1995. године компаније *CryptoLogic*. Због легализације коцкања и ниских пореза, прве интернет странице почињу се отварати на подручју Кариба и Централне Америке. Њихов број нагло је растао, тако је од 15 сајтова 1996. порастао на 200 сајтова до краја 1997, да би тај број скочио на 18000 сајтова 2002. године (Schwartz, 2013). Први онлајн казино *The Gaming Club* ([www.casino.co.za](http://www.casino.co.za)) 1995. године нуди казино игре без уплаћивања новца, док је први сајт који је почео прихватати новац 1996. године *InterCasino*. На подручју Енглеске *Eurobet* ће 1996. године први у Европи понудити интернет уплате на спортске трке, док то у Аустралији исте године чини *Centarbet*. Наредне године са радом почиње први интернет-бинго ([www.bingo.com](http://www.bingo.com)) и покер соба ([www.planetpoker.com](http://www.planetpoker.com)). У почетку, из страха што виртуелни свијет

није одговарајуће правно регулисан, сви сајтови били су у приватном власништву. Тај страх први је пребродио 1999. године казино *Lassters* из Аустралије понудивши своје услуге путем интернета, када настаје и мултиплејер играње, у којем је омогућена интеракција са другим играчима. Број корисника доживио је рапидну експанзију када се 2000. године на нокија телефонима појавила прва коцкарска апликација. Већина сајтова и апликација купује лиценцу за комерцијалне игре, мањи број њих одлучује се за дизајнирање сопственог софтвера. Поред *World Gaminga* и *Playtecha*, најпопуларнији произвођач игара до данас остаје *Microgaming*, са око 850 игара у својој понуди.

Одскора се појављују и нови облици онлајн коцкања као што је размјена клађења ([www.betfair.com](http://www.betfair.com)), у којој се играчи међусобно кладе на исходе одређених свакодневних догађаја као што су побједи на политичким изборима или у ријалити TV емисијама. Такође, новијег датума су игре које захтијевају посебне вјештине и знања попут симулационих игара стварнога живота ([www.seconddlife.com](http://www.seconddlife.com)), аркадних игара и стратешких слагалица. Сви играчи уплаћују улазну квоту док се побједнику исплаћује читав прикупљени новчани добитак. Што се тиче будућности онлајн коцкања, можемо са сигурношћу претпоставити да ће број корисника и размјена новца у овој врсти индустрије расти. Веће компаније интегрисаће мање понуђаче. Тржиште ће се брзо адаптирати на нове технологије попут 5G мреже и интерактивних телевизора (Wood & Williams, 2007). Очекује се да ће свјетско тржиште онлајн коцкања расти по годишњој стопи од 11,6%, тако да ће се од 2021. године, са 57 милијарди до 2030. године повећати на 172 милијарде долара (Consulting, 2022). Тренутно на глобалном тржишту постоји регистровано 4469 коцкарских сајтова, од којих 2391 дозвољава уплате из БиХ ([www.online.casinocity.com](http://www.online.casinocity.com)).

Иако једна од најсиромашнијих земаља, БиХ има највише кладионица према броју становника у Европи (Jelin-Dizdar, 2016). Посебно популаран вид забаве на овим просторима, због своје приступачности и анонимности, постало је онлајн коцкање, чије услуге нуди неколико домаћих компанија (Mozzart, Wwin, Premier, Volcano, SportPlus, MerdianBet, BalkanBet, MaxBet). Највише се играју слот-машине, покер и клађење на резултате спортских догађаја ([www.casinoble.ba](http://www.casinoble.ba)). Законом Републике Српске у класичном коцкању предвиђен је порез на добит преко 1000 КМ у износу од 20% (Закон о играма на срећу Републике Српске, Службени гласник РС, 22/19 члан 70). Према званичним подацима, приход од пореза игара на срећу ове године нарастао је за 38% и износи 46,8 милиона КМ (Podaci Republičke uprave za igre na sreću, 2022). Због тога што у БиХ законом

није уређено опорезивање рада међународних касина, претпоставља се да буџет на годишњем нивоу губи око 150 милиона КМ (BizzMag, 2021). Проблематично је шта треба опорезивати, да ли је то уплата, добитак или укупни приход кладионице. Још један је проблем то што се банковни трансфери из иностранства могу надгледати и блокирати, али исто није случај и с електронским новчаницима (PayPal, Skrill, Neteller).

За разлику од класичног, онлајн коцкање има неколико предности. Чари игре доживљавају се из удобности и приватности свога дома (24/7 – било када у току дана, односно седмице). Избјегнуто је путовање до касина и чекање у редовима. Далеко је већи избор игара и због већег броја играча већа су и примања. Чести су новчани поклони попут бонуса добродошлице, препоруке пријатеља, бесплатних окретања и бонуса лојалности за дугогодишње кориснике. Исплате и уплате обављају се потпуно анонимно коришћењем дебитне картице или електронског новчаника, а могуће је плаћање и у криптовалuti као што је биткоин. У бројним земљама коцкање преко интернета није законски уређено, па нема плаћања ПДВ-а (Cabot, 2006). Са друге стране, онлајн коцкање има и својих недостатака. Због неаутентичне природе виртуелног свијета највећи проблем је придобијање повјерења корисника (Gainsbury et al., 2013; Wood & Williams, 2009). Чак половина играча која редовно учествује у онлајн играма сматра их намјештеним у корист провајдера (Cabot, 2006). Исто тако, приступањем дигиталном свијету изгубио се забавни друштвени карактер коцкања у разговору са другим учесницима и заједничком праћењу преноса игара. Посебан недостатак онлајн коцкања јесте што ставља играча у повећан ризик од развијања зависности него што то чини класично коцкање (Wood et al., 2017). Они који не би коцкали уживо због анонимне природе интернета (McCormack & Griffiths, 2012) и друштвене изолације изазване пандемијом COVID-19, радије приступају онлајн коцкању (Håkansson, 2020). Према једној студији, сваки пети онлајн коцкар развија зависност (Matthews et al., 2009). Симптоми развијене зависности онлајн коцкања јесу: претјерано коришћење интернета под изговором да је потребан за неку другу активност, запуштање личне хигијене и друштвеног живота, занемаривање својих професионалних и приватних дужности, често позајмљивање новца од пријатеља и родбине, интернет постаје уточиште за свакодневне проблеме, зависник одбија прихватити да је зависник, али видно исказује незадовољство уколико му се коцкање ускрати (Stanić, 2010). Дobar предиктор да ће се развити зависност јесте жеља играча да коцкањем поправи своје негативно расположење (Wood &

Griffiths, 2007). Уколико губи, наставља коцкати да би повратио губитак, а уколико добија, наставља у нади за још већим добитком. Коцкање постаје стратегија ескапизма од негативних емоција попут бијеса, разочарења, депресије, презира и гађења (Wood & Griffiths, 2007). Такође, примјетна је веза између поремећаја расположења попут маничне депресије и коцкарске зависности (Kim et al., 2006).

Због тога што виртуелни свијет изгледа мање стваран, добија се погрешан утисак да наше онлајн понашање нема реалне посљедице и не подлијеже моралној одговорности (Gillam & Vartapetianse, 2015). Агресивна маркетиншка кампања којом се нуди лажна нада инстантне зараде, вјешто заокупља пажњу захтијевајући што чешће и дуже присуство у сајбер свијету. Одговорност за наношење штете играчима сноси преваходно провајдер онлајн коцкања (Yani-de-Soriano et al., 2012). Недостатак правне регулативе и сајбер анонимност погодни су тло за аморалне радње попут нефер намјештања, у којима је предодређено да играчи изгубе, неисплаћивање остварених добитака, крађе идентитета као и новца са банковног рачуна играча. Исто тако, омогућава се аморално понашање самих играча варањем игре коришћењем покер ботова (Heaven, 2019), али и уцјењивањем провајдера обећањем да их за редовну новчану накнаду неће хаковати. Етички одговор на ове проблеме захтијева да се створи окружење у којем ће играчи бити свјесни свог утрошеног времена и новца добијањем могућности одређења лимита играња. Мониторингом корисника могуће је на вријеме идентификовати ризично онлајн понашање и имплементирати превентивне мјере (Cemiloglu et al., 2020). Посебно су етички проблематичне игре за вјежбање, гдје је играчима дозвољено да их пробају без уплате новца. Називају се забавним и образовним сајтовима, па их због тога могу законски користити и малолетници. Ова аморална стратегија „тројанског коња“ показала се успјешном за придобијање нових муштерија, пошто 77% бесплатних играча прелази на новчано коцкање (McBride & Derevensky, 2009). Да би се осигурало етички одговорно интернет коцкање и заштитила права његових учесника, формирана је организација *ECOGRA* ([www.ecogra.org](http://www.ecogra.org)), која је од свог оснивања 2003. године до данас сертификат потпуно повјерљивих онлајн кладионица додијелила малом броју сајтова.

У посљедњих неколико година широм Европе, па чак и у региону, реализовано је неколико истраживачких студија о проблемима коцкања младих, и то са посебним нагласком када је у питању све присутније тзв. онлајн коцкање или коцкање на интернету (Cabot, 2006; Cemiloglu et al., 2020; Chóliz, 2016; Dudić-Sijamija i Silajdžić,

2021; Escario & Wilkinson, 2020; Gainsbury et al., 2013; Håkansson, 2020; Hing et al., 2014; Jolley et al., 2006; Koivula et al., 2020; López et al., 2021; Mandić i sar., 2020; Marmet et al., 2021; Matthews et al., 2009; McBride & Derevensky, 2009; Sirola et al., 2019; Stanić, 2010; Wood & Williams, 2007; Wood & Williams, 2009; Wood et al., 2017; Yani-de-Soriano et al., 2012). Одлика ових истраживачких студија била је да су истраживачи користили различите методолошке приступе, од трансверзалних, преко лонгитудиналних, па све до комбинованих приступа. Исто тако, у истраживањима су коришћене различите форме инструмената и на различитим узрасним категоријама, од дјече, преко адолесцената, одраслих, па чак и до старих лица. Такође, у наведеним истраживањима (Cabot, 2006; Cemiloglu et al., 2020; Chóliz, 2016; Dudić-Sijamija i Silajdžić, 2021; Escario & Wilkinson, 2020; Gainsbury et al., 2013; Håkansson, 2020; Hing et al., 2014; Jolley et al., 2006; Koivula et al., 2020; López et al., 2021; Mandić i sar., 2020; Marmet et al., 2021; Matthews et al., 2009; McBride & Derevensky, 2009; Sirola et al., 2019; Stanić, 2010; Wood & Williams, 2007; Wood & Williams, 2009; Wood et al., 2017; Yani-de-Soriano et al., 2012) варираше су и величине узорка, крећући се од узорака до 100, неколико стотина, до 1000, па и до неколико хиљада испитаника различитих узрасних категорија. Истраживања су углавном била оријентисана на опште и специфичне аспекте онлајн коцкања, укљученост, односно учесталост онлајн коцкања, везе са социјалним, породичним и личносним факторима, предикцију онлајн коцкања и сличне оријентације.

Што се тиче истраживачких студија о онлајн и мјешовитом коцкању, можемо издвојити неколико специфичних група тих истраживања. То су истраживања типично акцентована на укљученост и учесталост онлајн коцкања, као и на каузалност социјалних, личносних и осталих фактора са проблемима онлајн коцкања. Из групе истраживања укључености и учесталости издвајамо: анкетирање средњошколаца о учешћу у играма на срећу дјече и младих од 14 до 18(19) година старости у Републици Српској (Ombudsman za djecu Republike Srpske, 2021), укљученост у коцкање и проблем коцкања у корелацији међу европским адолесцентима: резултати студије Европске мреже за зависничко понашање (Andrie et al., 2019), млади с проблемима коцкања – колико коцкају и како виде индустрију игара на срећу (Ricijaš, 2020), навике и учесталост (онлајн) коцкања међу младима у Босни и Херцеговини (Dudić-Sijamija & Silajdžić, 2021), коцкање младих одраслих особа у Великој Британији током карантина због COVID-19 (Emond et al., 2022), као и активност коцкања на интернету

у Финској 2006–2016. (Koivula et al., 2020). Из истраживања усмјерених на повезаност социјалних фактора са проблемима онлајн коцкања могуће је издвојити социјалне факторе као што су оглашавање и промовисање онлајн коцкања (Hing et al., 2014) и учинак легализације на повећање зависности о онлајн коцкању (Chóliz, 2016). Што се тиче истраживања повезаности личносних фактора са проблемима онлајн коцкања, из њих издвајамо личносне факторе као што су асоцијације онлајн коцкања (Marmet et al., 2021), импулсивност, недостатак предумишљаја и дугови (López-Torres, León-Quismondo & Ibáñez, 2021), навика и задовољство (Jolley, Mizerski & Olaru, 2006), као и усамљеност и учешће младих корисника друштвених мрежа у онлајн коцкању (Sirola et al., 2019). Од истраживања у којима неки други фактори детерминишу проблеме онлајн коцкања, издвајамо студију о коцкању младих из перспективе стручних сарадника у средњим школама (Mandić, Lamešić & Ricijaš, 2020), систематски преглед превентивних интервенција за сузбијање проблема коцкања младих на интернету (Lozano & Rodríguez, 2022), као и истраживање предиктора коцкања на интернету на национално репрезентативном узорку шпанских адолесцената (Escario & Wilkinson, 2020).

На основу прегледа савремене литературе, емпиријских студија и специфичних алармантних резултата у неким студијама о проблемима онлајн и мјешовитог коцкања, одлучили смо се да на простору Републике Српске (ентитет Босне и Херцеговине) истражимо проблем онлајн и мјешовитог коцкања средњошколаца и студената. Циљ истраживања је био идентификовати удио учесталости онлајн коцкања у односу на укупну учесталост коцкања и идентификовати предикторе учесталости мјешовитог коцкања средњошколаца и студената у Републици Српској.

## МЕТОД

Проблем овог истраживања односио се на онлајн и мјешовито коцкање младих у Републици Српској. Циљ истраживања био је идентификовати учесталост онлајн коцкања и предикторе мјешовитог коцкања младих. Истраживање је било детерминисано дјелом хипотезама. Првом хипотезом тврдило се да млади учесталије играју игре на срећу уживо него онлајн, а другом се претпостављало да су статистички значајни предиктори мјешовитог (комбинованог) коцкања пол, учесталост коцкања очева и утрошак новца на коцкарске улоге. У истраживању су учествовали средњошколци III и IV разреда и студенти различитих година студија Универзитета у Бањој Луци и Источ-

ном Сарајеву из већине градова и општина Републике Српске. За реализацију овог циља коришћен је е-упитник о општим социо-демографским подацима и активностима коцкања, те породичним варијаблама од интереса за истраживање. Анкетирање (реализовано у мају 2022. године) било је усмјерено на формалне облике игара на срећу, односно оне игре које се нуде од службено регистрованих приређивача на подручју Републике Српске. Узорак истраживања обухватио је 2700 испитаника (80,3% ученика средњих школа и 19,7% студената). Подаци и резултати приказани у овом истраживању дио су података (Stoјanović i sar., 2022) који су прикупљени онлајн упитником путем платформе *1ka.si*. Након добијања сагласности од стране Министарства просвјете и културе<sup>2</sup>, испитаницима су упитници администрирани у средњим школама и јавним универзитетима у Републици Српској. Поред демографских података од интереса за ово истраживање, процјењивана је учесталост играња игара на срећу од стране самих испитаника, као и њихових родитеља. Учесталост је процјењивана на шестостепеној скали одговора са фреквенцијама од „никад” до „једном дневно”.

Анализа података рађена је у програмском окружењу JASP, R (R Core Team, 2020), уз помоћ програмских пакета “XLConnect” (Mirai Solutions GmbH, 2021), “naniar” (Tierney et al., 2021), “rcompanion” (Mangiafico, 2022) и “car” (Fox, 2019)<sup>3</sup>. С обзиром на категоричку природу варијабли од интереса за процес овог истраживања, од статистичких показатеља коришћене су апсолутне фреквенције и проценти. За статистичко закључивање, односно идентификовање предиктора учесталости мјешовитог коцкања користили смо мултиплу регресиону анализу.

## РЕЗУЛТАТИ

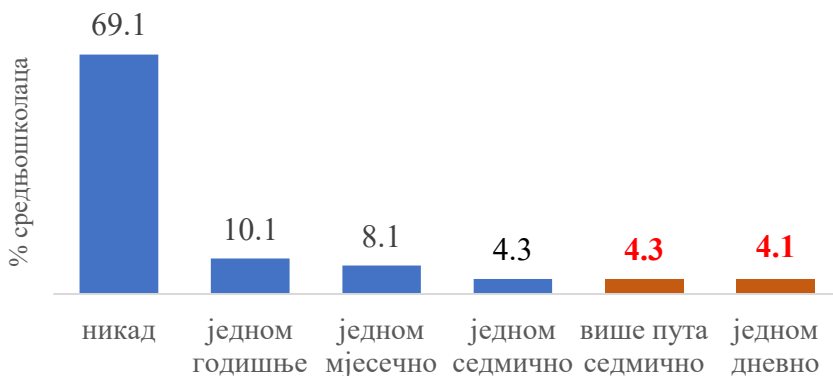
Након завршетка наставе у средњим школама и на универзитетима у јуну 2022. године и затварања онлајн анкете у истраживању је евидентирано укупно 2700 испитаника, од чега је око 39% мушког пола. Међу испитаницима је било око 80% ученика средњих школа и око 20% студената. У наредна четири графикана приказујемо учесталост коцкања средњошколаца и студената уопштено те удио учесталости онлајн коцкања у односу на укупно учешће у коцкању уопште.

---

<sup>2</sup> Број сагласности: 07.05/052-3277/22 од 10.05.2022. године.

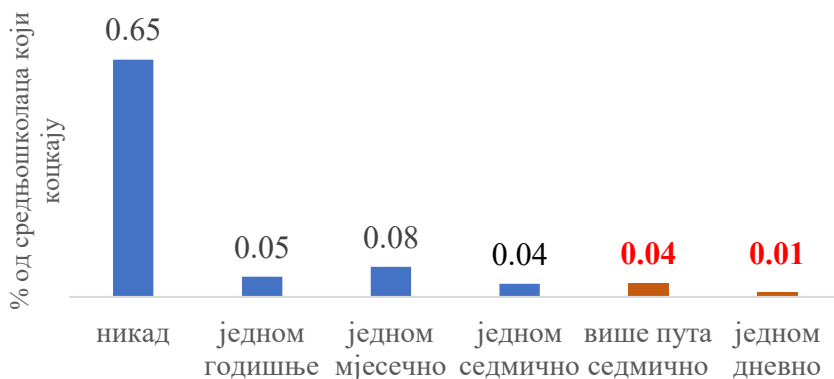
<sup>3</sup> Статистичку обраду података обавила је Милана Дамјенић, мастер психологије, те јој и овим путем срдечно захваљујемо.





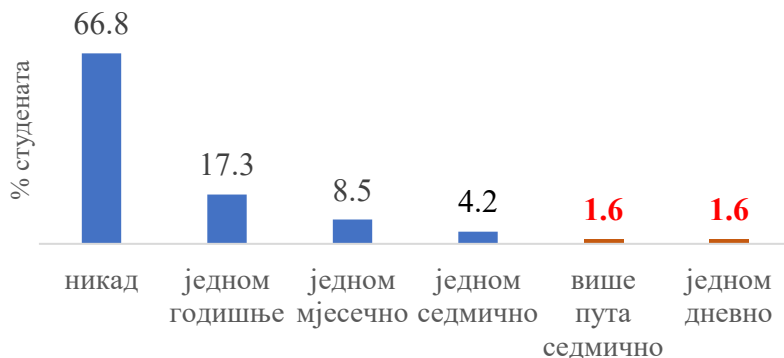
Графикон 1. Учесталост игара на срећу међу средњошколцима

Посматрајући *Графикон 1*, можемо уочити да око 69% средњошколцаца никад није играло игре на срећу. Овај података је на неки начин оптимистичан с обзиром на резултате неких ранијих истраживања у региону (Dudić-Sijamija i Silajdžić, 2021; Mandić i sar., 2020; Ombudsman za djecu Republike Srpske, 2021; Ricijaš, 2020). С друге стране, преко 8% средњошколцаца могу се сврстати у неку врсту тзв. проблематичних коцкара, односно оних који већ показују значајан ниво зависности о истом. У погледу бројности на нивоу једног одјељења, то би значило да у просјеку у сваком одјељењу средњих школа имамо по два ризична ученика, односно два проблематична коцкара.



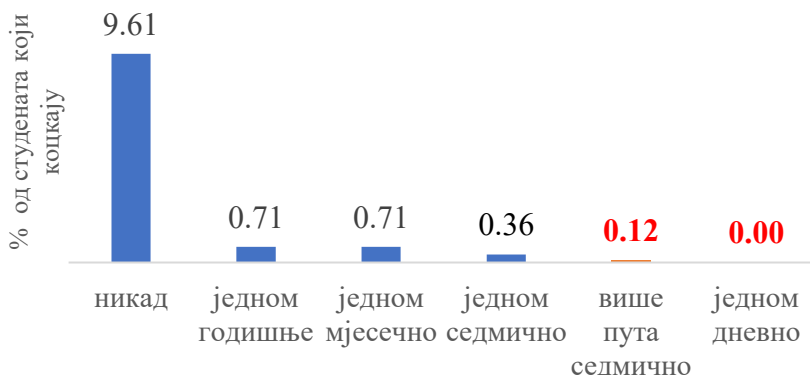
Графикон 2. Удио учесталости онлајн коцкања средњошколцаца у односу на укупно учешће у играма на срећу

У *Графикону 2* од свих средњошколаца који коцкају, издвојени су и они који играју онлајн игре на срећу, или тзв. мјешовити коцкари. Од свих који уобичајено коцкају уживо, издваја се њих 0,22% који то чине онлајн једном годишње или чешће, односно који се коцкају преко интернета. Од свих средњошколаца који коцкају, њих 0,65% никад није играло онлајн игре на срећу.



Графикон 3. Учесталост игара на срећу међу студентима

Слика учесталости коцкања студената значајно је оптимистичнија. Посматрајући *Графикон 3*, можемо уочити да око 67% студената никад није играло игре на срећу. У овом случају, преко 3% студената можемо сврстати у проблематичне коцкаре. У погледу бројности на нивоу једног студијског програма који је величине око 100 активних студената, то би значило да у просјеку на сваком студијском програму такве величине имамо по три ризична студента, односно три проблематична коцкара.



Графикон 4. Удио учесталости онлајн коцкања студената у односу на укупно учешће у играма на срећу

У *Графикону 4*, од свих студената који коцкају, издвојени су они који играју и онлајн игре на срећу. Од свих који уобичајено коцкају уживо, издваја се њих око 2% који то чине и онлајн једном годишње или чешће. Од свих студената који коцкају, њих око 10% никад није играло онлајн игре на срећу. Увидом у *Графиконе 2* и *4* јасно се уочава значајно већа учесталост онлајн коцкања студената у поређењу са средњошколцима, што значи да је и значајно више потенцијално зависних проблематичних мјешовитих коцкара у студентској популацији.

На нашем узорку идентификовали смо само 54 „чиста“ онлајн играча игара на срећу. Тачније, њих 2% играју игре на срећу само на интернету. Пошто већина средњошколаца и студената ипак игра игре на срећу директно (уживо) и повремено преко интернета, из тог разлога смо се определијели да путем мултипле регресионе анализе идентификујемо предикторе који статистички значајно предвиђају учесталост мјешовитог коцкања младих. Подаци у *Табели 1*. указују да је за анализу критеријумске варијабле *Учесталости мјешовитог коцкања младих* могуће узети у обзир три регресиона модела. У сва три случаја вриједности ANOVA указују на постојање статистички значајне валидности регресионих модела. На основу тога закључујемо да *пол*, *учесталости коцкања очева* и *дневни трошак на коцкарске улоге* представљају предикторе учесталости мјешовитог коцкања средњошколаца и студената. Мултипла корелација највиша је у трећем моделу који укључује сва три поменута предиктора и износи  $R=0,80$ , што значи да овај модел може објаснити 65% варијансе зависне или критеријумске варијабле.

*Табела 1.* Регресиони модели  
(зависна варијабла: Учесталост мјешовитог коцкања младих)

Модел	R	R <sup>2</sup>	Прилагођени R <sup>2</sup>	RMSE	ANOVA	
					F	p
1	0,714(a)	0,509	0,509	1,356	702,692	<0,001
2	0,797(b)	0,635	0,634	1,170	588,258	<0,001
3	0,804(c)	0,646	0,645	1,154	410,817	<0,001

(a) *предиктор*: пол; (b) *предиктори*: пол и учесталост коцкања очева; (c) *предиктори*: пол, учесталост коцкања очева и дневни трошак на коцкарске улоге.

У *Табели 2*. наведени су нестандардизовани и стандардизовани бета коефицијенти, те њихова статистичка значајност. Стандардизовани бета коефицијент ( $\beta$ ) у првом моделу је веома висок и позитиван, у

другом су бета коефицијенти средње високи и позитивни, док су у трећем моделу углавном средње високи и позитивни. Вриједности  $t$ -омјера указују да је утицај предиктора на зависну варијаблу статистички значајан.

Табела 2. Коефицијенти у регресионим моделима  
(зависна варијабла: Учесталост мјешовитог коцкања младих)

Модел	Предиктори	B	SE	B	t	p
1	Пол	1,887	0,071	0,823	26,508	<0,001
2	пол	1,225	0,075	0,534	16,297	<0,001
	учесталост коцкања очева	0,371	0,024	0,433	15,265	<0,001
3	пол	1,203	0,074	0,525	16,205	<0,001
	учесталост коцкања очева	0,357	0,024	0,417	14,795	<0,001
	утрошак новца на улоге	0,005	0,001	0,179	4,588	<0,001

Сваки од три модела може се засебно протумачити, али издвајамо трећи модел, по којем коцкање младића, пораст учесталости коцкања очева и повећање утрошка новца на коцкарске улоге, утиче на пораст учесталости мјешовитог коцкања средњошколаца и студената. Овај регресиони модел указује, у ствари, на један типичан модел понашања младих. У очима мушких средњошколаца и студената вјероватно је кроз искуство породичног живота из дана у дан видљива учесталост коцкања њихових очева, а што је вјероватно и образац понашања који они с временом усвајају као прихватљив, па ако могу очеви тако често коцкати, онда могу и они. Што се тиче повезаности утрошка новца на коцкарске улоге с учесталашћу мјешовитог коцкања, по логици ствари произлази да што се младићи чешће коцкају, самим тим имају и чешће трошкове који се, нажалост, повећавају, јер су чешћи губици него добици у тзв. мјешовитом коцкању.

## ДИСКУСИЈА

Наше истраживање је потврдило да млади у Републици Српској поред класичног играња игара на срећу, у кафићима, кладионицама, на продајним мјестима гдје се нуде разне врсте игара на срећу, играју исте игре и на интернету. Потврђено је, а што су и раније показали стручни сарадници (Mandić, Lamešić & Ricijaš, 2020), млади (Ricijaš, 2020) и резултати сличних истраживања у региону (Dudić-Sijamija & Silajdžić, 2021), да је тзв. онлајн коцкање постало све више доступно и приступачно.

У истраживању смо потврдили да млади данас играју игре на срећу класично у кафићима, кладионицама и сличним мјестима, али паралелно и значајно рјеђе на интернету. Тачније, евидентан је и податак да су све више присутни и тзв. мјешовити коцкари (Marmet et al., 2021), односно они који коцкају уживо и на интернету у разним онлајн касинима. Увидом у резултате нашег истраживања јасно се уочава значајно већа учесталост онлајн коцкања студената у поређењу са средњошколцима, што значи да је и значајно више потенцијално зависних проблематичних мјешовитих коцкара у студентској популацији. То много чешће раде младићи који су под снажним утицајем њихових очева као непожељних образаца понашања, а успут, са порастом учесталости мјешовитог коцкања, имају и пораст трошкова за коцкарске улоге. Ипак, у нашем случају значајно је мање младих који коцкају путем интернета него у ранијим истраживањима гдје су резултати показали да се млади онлајн коцкају приближно три пута више него у нашем случају међу студентском популацијом (Andrie et al., 2019; Escario & Wilkinson, 2020). Као што смо претходно истакли, у нашем истраживању је евидентан пораст удјела онлајн коцкања у укупном коцкању уопште у односу на узраст, с тим што је тај удјел веома висок на прелазу са средње школе на студирање, тачније са 0,22% у средњим школама на 2% у студентској популацији на оба универзитета. Пораст броја онлајн коцкара такође је идентификован и у ранијим истраживањима (Chóliz, 2016; Emond et al., 2022; Koivula et al., 2020).

Нашим истраживањем смо обухватили и још неке феномене онлајн и мјешовитог коцкања које нисмо овдје приказали због ограничења у обиму рада. Ти феномени су раније истраживани, а односе се на разне каузалне варијације новчаних улагања у игре на срећу (Ombudsman za djecu Republike Srpske, 2021), као и на студије о превентивним интервенцијама (Lozano & Rodríguez, 2022). Оно што нисмо обухватили истраживањем, а свакако је изазов и препорука за наредна истраживања на нашим просторима, односи се на релације дуговања и учесталости коцкања (López-Torres, León-Quismondo & Ibáñez, 2021), утицај реклама и промоција на учесталост онлајн коцкања (Hing et al., 2014), утицај навика на задржавање активности онлајн коцкања (Jolley, Mizerski & Olaru, 2006), повезаност усамљености и онлајн коцкарских заједница (Sirola et al., 2019), и слична истраживања.

## ЗАКЉУЧАК

Све учесталије ТВ рекламе, те рекламе на билбордима, аутобусима, такси аутомобилима, интернету и другим мјестима гдје се оглашавају онлајн касина, указују да је у позадини свега тога у игри велики новац. Нажалост, те рекламе свакодневно гледају средњошколци и студенти и неки насједну на њихове поруке или на убјеђивања вршњака, па тако закораче у широк спектар игара на срећу уживо и на интернету. Међутим, неки од њих временом постану и проблематични коцкари, што за собом повлачи и низ других асоцијалних и друштвено непожељних понашања младих. У посљедњих неколико година истраживања показују да се тренд играња игара на срећу, односно коцкања, а поготово коцкања на интернету, не смањује. Напротив, истраживања показују да чак и малољетници „успијевају“ да се коцкају, па је кључно проблемско питање колико се млади данас учестало коцкају, са којим улозима новца то чине и како се то све рефлектује на вршњаке и квалитет породичних односа. Такође, истраживања показују да је учесталост коцкања повезана са учесталошћу конзумирања алкохола, цигарета и других средстава, као и да је повезана и са неким социо-демографским и породичним обиљежјима коцкара.

У нашем истраживању приказан је дио података који су прикупљени онлајн упитником путем платформе *1ka.si*. У истраживању је учествовало укупно 2700 испитаника, од чега је 39,04% мушког пола. Међу испитаницима било је 80,3% ученика средњих школа и 19,7% студената. Поред демографских података од интереса, процјењивана је и учесталост играња игара на срећу уживо и на интернету средњошколаца и студената. Резултати су показали да су средњошколци и студенти углавном тзв. мјешовити коцкари, односно да играју игре на срећу уживо и на интернету. Идентификована је значајно већа учесталост онлајн коцкања студената у поређењу са средњошколцима, па је тиме и значајно више потенцијално зависних проблематичних мјешовитих коцкара у студентској популацији. Ипак, у односу на ранија истраживања, код нас је значајно мање младих онлајн коцкара него у региону и шире. Од тестираних варијабли које статистички значајно предвиђају учесталост мјешовитог коцкања, као значајни предиктори издвојили су се пол, учесталост коцкања очева и утршак новца на коцкарске улоге.

Пошто је у овом истраживању искоришћен само један дио података, а због ограничености простора за интерпретацију других налаза овом приликом, за будућа истраживања препоручујемо испити-

вање повезаности новчаних улагања у игре на срећу са зависношћу о онлајн коцкању, релације дуговања и учесталости коцкања, утицаја реклама и промоције на учесталост онлајн коцкања, утицаја навика на задржавање активности онлајн коцкања, повезаност усамљености и онлајн коцкарских заједница, и слична истраживања. Такође, препоручујемо и експерименталне провјере дугорочне ефикасности програма превенције зависности о коцкању.

## Литература

- Andrie, E. K., Tzavara, C. K., Tzavela, E., Richardson, C., Greydanus, D., Tsolia, M., & Tsitsika, A. K. (2019). Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: Results from the European Network for Addictive Behavior study. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 54 (11), 1429-1441.
- BizzMag. (2021). PDV na kockanje je nemoguće uvesti? *Business Magazine*. Доступно на: <http://business-magazine.ba/2021/06/19/pdv-kockanje-nemoguće-uesti/>, приступљено 13.09. 2022.
- Cabot, A. (2006). *Internet Gambling Report 4 (9th edition)*. Trace Publications.
- Cemiloglu, D., Arden-Close, E., Hodge, S., Kostoulas, T., Ali, R., & Catania, M. (2020). Towards Ethical Requirements for Addictive Technology: The Case of Online Gambling. *2020 1st Workshop on Ethics in Requirements Engineering Research and Practice (REthics)*, 1–10. <https://doi.org/10.1109/REthics51204.2020.00007>.
- Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: the effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32 (2), 749-756.
- Consulting, A. R. and. (2022, July 11). Online Gambling Market Size to Achieve USD 172 Billion by 2030 growing at 11.6% CAGR due to the Increasing Penetration of Mobile Phones Globally—Exclusive Report by Acumen Research and Consulting. GlobeNewswire News Room. Доступно на: <https://www.globenewswire.com/news-release/2022/07/11/2477692/0/en/Online-Gambling-Market-Size-to-Achieve-USD-172-Billion-by-2030-growing-at-11-6-CAGR-due-to-the-Increasing-Penetration-of-Mobile-Phones-Globally-Exclusive-Report-by-Acumen-Research.html>, приступљено 15. 09.2022.

- Dudić-Sijamija, A., & Silajdžić, L. (2021). Habits and frequency of (online) gambling among young people in Bosnia and Herzegovina. *Socijalna Politika Social Policy Časopis za teoriju i praksu socijalne politike i socijalnog rada*, 3/56, 85-105. Preuzeto sa <https://www.ips.ac.rs/rs/publications/habits-and-frequency-of-online-gambling-among-young-people-in-bosnia-and-herzegovina/>.
- Emond, A., Nairn, A., Collard, S., & Hollén, L. (2022). Gambling by young adults in the UK during COVID-19 lockdown. *Journal of Gambling Studies*, 38 (1), 1-13.
- Escario, J. J., & Wilkinson, A. V. (2020). Exploring predictors of online gambling in a nationally representative sample of Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 102, 287–292.
- Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 235–245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.08.010>.
- Gillam, L., & Vartapetian, A. (2015). Gambling with Laws and Ethics in Cyberspace [Chapter]. *Human Rights and Ethics: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications; IGI Global*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6433-3.ch004>.
- Håkansson, A. (2020). Impact of COVID-19 on Online Gambling – A General Population Survey During the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11. Доступно на: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.568543> приступљено 18.09.2022.
- Heaven, D. (2019). No limit: AI poker bot is first to beat professionals at multiplayer game. *Nature*, 571(7765), 307–309.
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S. M., & Lubman, D. I. (2014). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies*, 14 (3), 394–409.
- Jelin-Dizdar, T. (2016). BiH ima najviše kladionica u Evropi – prihod 597 miliona KM. N1. Preuzeto sa <https://ba.n1info.com/vijesti/a83234-bih-ima-najvise-kladionica-u-evropi/>.
- Jolley, B., Mizerski, R., & Olaru, D. (2006). How habit and satisfaction affects player retention for online gambling. *Journal of Business Research*, 59(6), 770–777.



- Kim, S. W., Grant, J. E., Eckert, E. D., Faris, P. L., & Hartman, B. K. (2006). Pathological gambling and mood disorders: Clinical associations and treatment implications. *Journal of Affective Disorders, 92*(1), 109–116. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2005.12.040>.
- Koivula, A., Räsänen, P., Koiranen, I., & Keipi, T. (2020, July). Online gambling activity in Finland 2006–2016. In G. Meiselwitz (Ed.), *International Conference on Human-Computer Interaction* (569–583). Springer, Cham.
- López-Torres, I., León-Quismondo, L., & Ibáñez, A. (2021). Impulsivity, lack of premeditation, and debts in online gambling disorder. *Frontiers in Psychiatry, 11*, 618148.
- Lozano, J. M. G., & Rodríguez, F. M. M. (2022). Systematic Review: Preventive Intervention to Curb the Youth Online Gambling Problem. *Sustainability, 14* (11), 6402.
- Mandić, S., Lamešić, L., & Ricijaš, N. (2020). Kockanje mladih iz perspektive stručnih suradnika u srednjim školama. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu, 69*(2), 349–371.
- Mangiafico, S. (2022). rcompanion: Functions to Support Extension Education Program Evaluation. R package version 2.4.18. Доступно на: <https://CRAN.R-project.org/package=rcompanion> приступљено 17.07.2022.
- Marmet, S., Studer, J., Wicki, M., Khazaa, Y., & Gmel, G. (2021). Online Gambling's Associations With Gambling Disorder and Related Problems in a Representative Sample of Young Swiss Men. *Frontiers in Psychiatry, 12*.
- Matthews, N., Farnsworth, B., & Griffiths, M. D. (2009). A Pilot Study of Problem Gambling among Student Online Gamblers: Mood States as Predictors of Problematic Behavior. *CyberPsychology & Behavior, 12*(6), 741–745. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0050>.
- McBride, J., & Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction, 7*, 149–167. <https://doi.org/10.1007/s11469-008-9169-x>.
- McCormack, A., & Griffiths, M. D. (2012). What Differentiates Professional Poker Players from Recreational Poker Players? A Qualitative Interview Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10* (2), 243–257. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9312-y>.

- Mirai Solutions GmbH (2021). XLConnect: Excel Connector for R. R package version 1.0.5. Доступно на: <https://CRAN.R-project.org/package=XLConnect>, приступљено 16.07.2022.
- Ombudsman za djecu Republike Srpske (2021). *Poseban izvještaj: Učešće djece i mladih u igrama na sreću.*
- Podaci Republičke uprave za igre na sreću: Prihod ove godine veći za 38%. (2022). Доступно на: <https://ba.ekapija.com/news/3799628/podaci-republicke-uprave-za-igre-na-srecu-prihod-ove-godine-vesi-za-pristupljeno,15.09.2022>.
- R Core Team (2020). R: A language and environment for statistical computing. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. Доступно на: <https://www.R-project.org/>, приступљено 15.07.2022.
- Ricijaš, N. (2020). Mladi s problemima kockanja – koliko kockaju i kako vide industriju igara na sreću. *Klinička psihologija – Naklada Slap*, 13 (1–2), 47–62. <https://doi.org/10.21465/2020-KP-1-2-0004>.
- Schwartz, D. G. (2013). *Roll The Bones: The History of Gambling (2nd edition)*. Winchester Books.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2019). Loneliness and online gambling-community participation of young social media users. *Computers in Human Behavior*, 95, 136–145.
- Stanić, I. (2010). Ovisnost o internetu, cyber kockanju – kako ih sprječavati. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151 (2), 214–235.
- Stojanović, G., Damjanić Bratić, M. i Jorgić, D. (2022). Kockanje srednjoškolaca i studenata: Učestalost, povezana ponašanja koja vode ka zavisnosti i porodične varijable od interesa. *Društvene devijacije (Zbornik radova sa VII Međunarodne naučne konferencije „Poremećaji u ponašanju djece i mladih“)*, 7/1, 442–453.
- Tierney N., Cook D., McBain M., & Fay C., (2021). naniar: Data Structures, Summaries, and Visualizations for Missing Data. R package version 0.6.1. Доступно на: <https://CRAN.R-project.org/package=naniar>, приступљено 16.07.2022.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80(1), 107–125. <https://doi.org/10.1348/147608306X107881>.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Internet Gambling: Past, Present and Future. *In Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 491–514). Elsevier.

- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). *Internet gambling: Prevalence, Patterns, problems, and policy options*. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre; Guelph, Ontario.
- Wood, R. T., Williams, R. J., & Parker, J. (2017). The relationship between Internet gambling and problem gambling. *In Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge.
- Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling. *Journal of Business Ethics*, 110(4), 481–497. <https://doi.org/10.1007/s10551-012-1495-z>.
- Закон о играма на срећу Републике Српске, *Службени гласник РС*, 22/19, члан 70.

#### Веб-странице

- [www.betfair.com](http://www.betfair.com) betfair
- [www.bingo.com](http://www.bingo.com) bingo.com
- [www.casino.co.za](http://www.casino.co.za) The Best Online Casinos in South Africa
- [www.online.casinocity.com\\_online](http://www.online.casinocity.com_online) Casino City Your Guide to Gaming Excitement!
- [www.planetpoker.com](http://www.planetpoker.com) planetpoker.com
- [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) SECOND LIFE

Draženko L. Jorgić  
Goran J. Stojanović

## FREQUENCY AND PREDICTORS OF ONLINE AND MIXED YOUTH GAMBLING

### Summary

Since the Internet's commercial use in the mid-1990s, the idea of using it for gambling purposes did not have to wait long. The realisation of this idea was supported by two technical inventions. The first was the development of online gaming software in 1994 by Microgaming, and the second was the design of an encrypted communication protocol for secure money transfer in 1995 by CryptoLogic. Although it is one of the poorest countries, Bosnia and Herzegovina has the most betting shops per population in Europe. Online gambling, whose services are offered by several domestic companies, has become a particularly popular form of entertainment in these areas due to its accessibility and anonymity. Unlike traditional gambling, online gambling has several advantages. The magic of the game can be experienced from the comfort and privacy of your home 24/7. A trip to the casino and waiting in lines are avoided. There is a much larger selection of games and due to the larger number of players, the earnings are also higher.

Based on a review of contemporary literature, empirical studies, and specific alarming results in some studies on the problems of online and mixed gambling, we decided to investigate the problem of online and mixed gambling among high school and university students in the territory of the Republic of Srpska (an entity of Bosnia and Herzegovina). The aim of our research was to identify the share of the frequency of online gambling in relation to the total frequency of gambling and to identify the predictors of the frequency of mixed gambling among high school and university students in the Republic of Srpska. The data and results presented in this research are part of the data collected through an online questionnaire via the 1ka.si platform. After the approval from the Ministry of Education and Culture, questionnaires were administered to respondents in secondary schools and public universities in the Republic of Srpska. In addition to the demographic data of interest, the frequency of playing these games of chance by the subjects themselves, as well as their parents, were assessed on a six-point response scale with frequencies ranging from „never“ to „once a day“.

Our research confirmed that young people in Republika Srpska, in addition to the gambling in cafes, betting shops, and at sales points where various types of games are sold, also play the same games on the Internet. Our research confirmed that young people today traditionally gamble in cafes, betting shops and similar places, but significantly less often on the Internet. A look at the results of our research clearly shows a significantly higher frequency of online gambling among university students compared to high school students, which means there are more potentially dependent mixed gamblers in the student population. The most affected are young men under the strong influence of their fathers' undesirable patterns of behaviour, and along with the increase in the frequency of mixed gambling, we also see an increase in spending.

*Key words:* online and mixed youth gambling, youth addiction to online gambling, salient social groups