

KOCKANJE SREDNJOŠKOLACA I STUDENATA: UČESTALOST, POVEZANA PONAŠANJA KOJA VODE KA ZAVISNOSTI I PORODIČNE VARIJABLE OD INTERESA

Dr Goran Stojanović, vanredni profesor, Univerzitet u Banjoj Luci, Filozofski fakultet

Mirjana Damjanić Bratić, asistent, Univerzitet u Banjoj Luci, Fakultet političkih nauka

*Dr Draženko Jorgić, redovni profesor, Univerzitet u Banjoj Luci, Filozofski fakultet*¹⁸¹

Apstrakt: Cilj ovog rada je identifikovati učestalost kockanja, vrste igara na sreću koje su danas popularne kod srednjoškolaca i studenata, kao i povezanost učestalosti kockanja sa upotrebom alkohola, cigareta i vejpja, kao i sa ponašanjem roditelja u vezi sa kockanjem i kvalitetom porodičnih odnosa. U istraživanju su učestvovali srednjoškolci III i IV razreda i studenti različitih godina studija Univerziteta u Banjoj Luci i Istočnom Sarajevu iz većine gradova i opština Republike Srpske. Za realizaciju ovog cilja korišćeni su e-upitnik o opštim socio-demografskim podacima i aktivnostima kockanja, te porodičnim varijablama od interesa (Stojanović, Damjanić, Damjanić Bratić i Jorgić, 2022). Anketiranje je bilo usmjereno na formalne oblike igara na sreću, odnosno one igre koje se nude od službeno registrovanih priređivača na području Republike Srpske. Rezultati na 2700 ispitanika (80.3% učenika srednjih škola i 19.7% studenata) pokazuju da je više od dvije trećine ispitanika nekada u toku života kockalo, te da je učestalost kockanja pozitivno povezana sa upotrebom alkohola, cigareta, vejpja, te učestalošću kockanja oba roditelja i finansijskim statusom porodice. Pored toga, pronađena je negativna veza sa doživljajem kvaliteta odnosa sa porodicom. Rezultati ukazuju na to da se kockanje ne može sprečavati niti liječiti kao izolovano problematično ponašanje u adolescenciji, već jedino u kontekstu povezanih ponašanja i odnosa sa salijentnim društvenim grupama.

Ključne riječi: kockanje srednjoškolaca i studenata, zavisnost mladih o kockanju, salijentne društvene grupe.

Uvod

Tradicionalno, kockanjem nazivamo svaku aktivnost ulaganja materijalne vrijednosti, s ciljem njenog uvećanja, u događaje sa slučajnim ishodom. Zakon o igrama na sreću Republike Srpske igre na sreću slično definiše kao „igre u kojima učesnici imaju jednake mogućnosti sticanja dobitaka uz posrednu ili neposrednu uplatu određenog iznosa, a rezultat igre isključivo ili pretežno zavisi od slučaja ili nekog neizvjesnog događaja u igri (Zakon o igrama na sreću, 2019). Dakle, aktivnost kockanja sastoji od prvobitnog uloga, rizika slučajne igre i očekivane nagrade. Kockanje se može definisati i sa aspekta njegove uloge u konzumerističkom društvu, kao oblik potrošnje u kojem potrošači demonstriraju orijentaciju ka zadovoljstvu, želji i slobodnom vremenu (Campbell, 1987; Hannigan, 1998; Kingma, 1997 prema Cosgrave, 2008).

Prema postojećim istorijskim nalazima, onako kako je tradicionalno određeno kockanje se prvi put javlja u Egiptu (4000 p.n.e.) gdje su arheološkim iskopavanjima otkrivene najstarije glinene figure za igranje (Schwartz, 2013). Brojni mitovi i legende drevnih naroda povoljan ishod igara na sreću povezivali su sa blagonaklonošću natprirodnih sila. Stari Grci su vjerovali da je bacanje kocke, otkriveno ljudima od strane samih bogova, najbolji način odlučivanja, jer ljudima ukazuje na predodređenu sudbinu. Prve karte za igranje pronađene su u Kini (IX vijek), dok u isto vrijeme na

¹⁸¹ drazenko.jorgic@ff.unibl.org

prostorima Evrope postaje popularno klađenje na trke i borbe životinja. Prvi kazino, mjesto okupljanja različitih vidova kockarskih aktivnosti otvara se u Veneciji 1638. godine. Evropski doseljenici kazina prenose na novo otkriveni kontinent Amerike stvarajući nove vrste igara (rulet, poker, blekdžek), a krajem XIX vijeka mehanizuju proces kockanja kreiranjem slot mašina. Kazina doživljavaju značajnu ekspanziju nakon Velike depresije krajem dvadesetih godina XX vijeka, kada Las Vegas od pustinjskog gradića postaje poznata metropola, svjetska prestolnica kockarstva. Bingo se pojavljuje polovinom prošloga vijeka sa prvobitnom željom da kroz druženje i igru dobrotvornim priložima prikupi sredstva za izgradnju društveno korisnih objekata, poput škola i mostova. Zbog legalizacije kockanja Monte Karlo u Evropi i Makao u Kini postaju najposjećenije turističke destinacije (Lee i sar., 2017). Razvojem interneta kazina prelaze u digitalnu sferu, čime igre na sreću postoje dostupne svima na našoj planeti, te devedesetih godina XX vijeka postaju globalni fenomen (Cosgrave, 2017). U današnjem, konzumeristički orijentisanom društvu, kockanje se promovise kao aktivnost konzumiranja zabave Cosgrave, 2008).

Motivi za kockanje su različiti (Hagfors i sar., 2022; Lee i sar., 2007) – monetarni (želja za brzom zaradom), socijalni (želja za druženjem i zabavom), kockanje kao prilika za uzbuđenje (kroz takmičenje sa drugima), kao intelektualni izazov, te prilika za bjeg (rasterećenje od negativnih emocija i mehanizam nošenja sa problemima). Prema dominantnom motivu za kockanje, možemo razlikovati nekoliko vrsta kockara. Profesionalni kockar živi od ove aktivnosti, razvija različite strategije kako bi stalno pobjeđivao igru. Rekreativni kockar je osoba koja igra radi zabave, ima kontrolu nad uloženim novcem i potrošenim vremenom. Igra mu služi prvenstveno za druženje sa prijateljima i opuštanje od svakodnevnog životnog stresa. Patološki kockar je hronični ovisnik (ludomanija), osoba koja nema kontrolu nad svojim ponašanjem što ostavlja značajan uticaj na njegovo zdravstveno stanje i porodični život. Njegove odluke nerijetko vode u finansijsku krizu, kriminalne radnje, depresiju i suicid. (Séguin et al., 2010) Patološki kockari ne uče iz svog iskustva, podložni su iracionalnom ponašanju, nesvjesni posljedica svoga djelovanja traže rizično iščekivanje dobitka što izaziva adrenalin i kockanje čini uzbuđljivim.

Posmatrano etički igre na sreću nisu same o sebi amoralne (Koprek, 2013), ali ove aktivnosti kroz istoriju bez izuzetka prate primjeri zloupotrebe, gdje se izazivanjem visokih uloga i vještih prevara gubila čitava imanja, titule, pa čak i lične slobode. Kockanje prečesto za sobom povlači i ostale poroke, kao što je prekomjerna upotreba i zloupotreba različitih supstanci (Marianović & Miličević, 2013). Narativ koji prati kockanje, karakteriše ovu aktivnost kao lošu naviku i smatra je „prljavim poslom“, a sam kockar se često izjednačava sa lopovom, prevarantom i bezobzirnim sebičnjakom čija je aktivnost povezana sa ostalim oblicima zavisnosti (alkoholizam, narkomanija) i kriminalom (fizičko nasilje, ubistvo, prostitucija). Zalagači za legalizaciju kockanja svjesni su njegove negativnosti i svoj stav opravdavaju principom minimalizovanja štete za same igrače (Nikkinen & Marionneau, 2014; Shani et al., 2014). Kada država zakonima garantuje prava igrača smanjuje se „prljavo kockanje“ u kojem žrtve nemaju nikakvog načina prijavljivanja prevare. Istovremeno država ubiranjem poreza od ponuđača usluge vrši monitoring njegove dobiti i stiče dodatna sredstva za finansiranje. U našoj državi situacija sa kockanjem postala je alarmantna (Bijedić et al., 2015; Orlić & Karović, 2021; Skoko et al., 2015). Registrovano je oko 4000 kladionica, što posmatrano u odnosu na broj stanovnika Bosnu i Hercegovinu stavlja na prvo mjesto po broju uplatnih mjesta u Evropi. Takođe, procjenjuje se da naša država ima ozbiljnih problema sa velikim brojem patoloških kockara (50000), od kojih mnogi odbijaju priznati pa onda i liječiti svoju zavisnost („U BiH ima oko 50.000 patoloških kockara“, 2022). Razlog se prije svega pronalazi u porodičnom vaspitanju, emotivno hladnom i nedosljednom odnosu prema mladima (Radetić-Lovrić & Popović, 2020; Sakoman, 2009).

Na nivou pojedinca, kockanje je aktivnost iza koje se nalazi kompleksan motivacioni sistem, zbog čega su pojedinci koji je upražnjavaju, pod određenim okolnostima skloni razvijanju zavisnosti o ovoj aktivnosti. Ova zavisnost označava se kao kao problemsko kockanje, ludopatija ili ludomanija, što su sve sinonimi koji označavaju nesposobnost pojedinca da odoli kockanju ili klađenju usprkos negativnim posljedicama koje kockanje ima na njegov život (Petry i Roll, 2001, prema Kudrić, 2019).

Među najvažnijim individualnim faktorima rizika razvoja ludopatije su muški pol, niža starosna dob i socioekonomski status, a pored njih i legitimizacija ove aktivnosti unutar primarnih i sekundarnih socijalnih grupa, naročito porodice (Rickwood i sar., 2010). Razmatranje ovih faktora rizika potrebno je, ne samo radi predviđanja vjerovatnoće razvoja ludopatije u pojedinca, već i zbog preduzimanja sistemskih mjera, bez kojih će većina intervencija ka suzbijanju ludopatije na nivou

pojedince imati ograničen uspjeh. Razlozi ograničenog uspjeha intervencija usmjerenih na pojedinca ogledaju se prije svega u raširenosti ove aktivnosti, koja je tokom XX vijeka postala legalizovana u većini zemalja svijeta, te samim tim postala i globalni i kulturološki fenomen. U ovim uslovima, postavlja se pitanje i posljedica odrastanja novih generacija u kulturi u kojoj je kockanje legalizovano, normalizovano i široko dostupno (Derevensky et al., 2003). Pored toga, institucije se ne mogu smatrati neutralnim akterom, jer organi vlasti ohrabruju ovu aktivnost kako bi ubirali dodatne prihode, jer im to omogućava da izbjegnu nepopularne mjere poput povećanja poreskih stopa (Rickwood i sar., 2010). Nalazi, takođe, pokazuju da su rana iskustva u kockanju posredovana salijentnim socijalnim kontekstima kao što su uticaj porodice i društva (Kristiansen i sar., 2014). Iz ovih razloga, kao društvena devijacija, zavisnost od kockanja masovnošću prijeto da preraste u jedan od vodećih problema (Orlić & Karović, 2021) već u toku same adolescencije.

Podaci o učestalosti igranja i zastupljenosti problematičnog kockanja među mladima u Hrvatskoj u periodu od 2011. do 2013. godine pokazuju da čak 12.9% srednjoškolaca zadovoljava kriterije za visok nivo problema povezanih sa kockanjem (Ricijaš i sar., 2016). Istraživanjem u Federaciji BiH se rasvijetlila činjenica, da i pored zakonski uređenog sistema igranja igara na sreću, oko 70% srednjoškolaca urbanih bosanskohercegovačkih sredina je barem jedanput u životu kockalo, što govori o dostupnosti igara na sreću mladima (Bijedić i sar., 2015). Anketiranje srednjoškolaca koje je sprovedeno u periodu od februara 2021. godine do maja 2021. godine na nivou Republike Srpske s ciljem prikupljanja podataka o prisutnosti i učestalosti igranja igara na sreću kod djece i mladih, kao i utvrđivanja mišljenja i stavova djece i mladih o ovoj pojavi, pokazalo je da 16% ispitanika igra neke od igara na sreću, poput lota, sportske prognoze i različitih vrsta klađenja (Ombudsman za djecu Republike Srpske, 2021).

Kada je riječ o faktorima rizika adolescentskog kockanja, oni su slični onima kod odraslih. Dječaci se češće kockaju od djevojčica, a konzumiranje alkohola, te drugih supstanci poput cigareta i opojnih droga je bilo povezano sa češćim kockanjem među učenicima (Barnes i sar., 2009; Svensson i Sundqvist, 2019). Metaanalitička studija je pokazala da stavovi o kockanju mladih utiče na to da se kockanje u umovima mladih formira kao normalna pojava (Wardle, 2019). Vizuelna i slušna izloženost djece elektronskim aparatima za kockanje doprinosi oblikovanju njihovih stavova prema ovim vrstama potencijalno štetnih proizvoda za kockanje. Ta izloženost utiče na četiri koncepta socijalnog učenja - pažnju, zadržavanje, pojačanje i reprodukciju (Bestman et al., 2017). Za formiranje stavova i percepciju kockanja, naročito kod adolescenata, važni su kulturološki faktori. Na primjer, Ho i saradnici (2016), u svojoj studiji adolescentskog kockanja u Hong Kongu zaključuju da permisivna kultura u kojoj se kockanje smatra zabavom, zajedno sa odobravanjem od strane roditelja i zajednice, te dostupnošću prilika za kockanje ima više uticaja na prisustvo problemskog kockanja kod adolescenata, nego što to imaju individualni faktori. Značaj porodičnih faktora ističu i Vachon i saradnici (2004), u čijem istraživanju je pronađena povezanost između kockanja oca i problemskog kockanja adolescenata, kao i neodgovarajućih roditeljskih praksi kao što su nedovoljan nadzor, ali i previsok nivo neadekvatnih disciplinskih postupaka prema adolescentima.

Zbog sve veće učestalosti kockanja među mladima, ali i rezultata savremenih istraživanja o zavisnosti mladih o kockanju te značaja stavova socijalnih grupa o kockanju za formiranje stavova adolescenata, cilj našeg istraživanja bio je da utvrdimo koliko srednjoškolci i studenti u Republici Srpskoj kockaju i koji su određeni individualni i porodični faktori u vezi sa učestalošću ove aktivnosti među ciljnom populacijom.

Metod

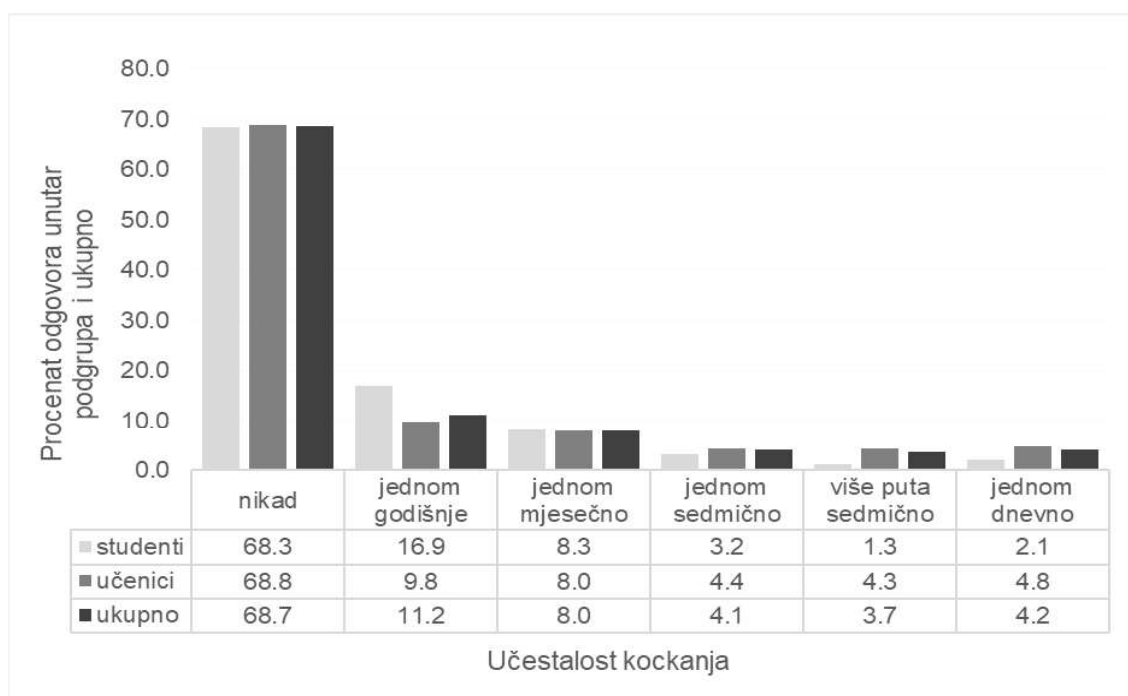
Podaci prikazani u ovom istraživanju dio su podataka koji su prikupljeni onlajn upitnikom putem platforme *Ika.si*. Nakon dobijanja dozvole od strane Ministarstva prosvjete i kulture, ispitanicima su upitnici administrirani u srednjim školama i javnim univerzitetima u Republici Srpskoj. Pored demografskih podataka od interesa, procjenjivana je učestalost igranja igara na sreću od strane samih ispitanika, kao i njihovih roditelja, učestalost upotrebe alkohola, cigareta i vejpja (eng. *vape*) kao najčešće korištenih legalnih supstanci koje izazvaju zavisnost. Učestalost je procjenjivana na šestostepenoj skali odgovora sa frekvencijama od "*nikad*" do "*jednom dnevno*". Od učenika je zatraženo i da procijene finansijsko stanje svoje porodice na petostepenoj skali od "*veoma loše*" do "*veoma dobro*", kao i da daju subjektivnu procjenu kvaliteta odnosa sa porodicom. Pitanje za procjenu kvaliteta odnosa sa porodicom glasilo je "Kako bi opisao/la odnos tebe sa svojom porodicom?", a

ispitanici su odgovarali na petostepenoj skali od “veoma loš, gotovo nikad se ne osjećam sigurno i prihvaćeno u svojoj porodici i stalno imamo ozbiljne sukobe i nesuglasice” do “odličan, gotovo uvijek se osjećam sigurno i prihvaćeno u svojoj porodici, nesuglasice su rijetke, a i kad se dese, riješimo ih na dobar način”.

Analiza podataka rađena je u programskom okruženju R (R Core Team, 2020), uz pomoć programskih paketa “XLConnect” (Mirai Solutions GmbH, 2021), “naniar” (Tierney et al., 2021), “rcompanion” (Mangiafico, 2022) i “car” (Fox, 2019). S obzirom na kategoričku prirodu varijabli od interesa, od statističkih pokazatelja su korištene apsolutne frekvencije i procenti, kao i ukrštene tabele. Za statističko zaključivanje, korišten je χ^2 test, kao i Kramerov V koeficijent za procjenu veličine povezanosti kategoričkih varijabli, te standardizovani reziduali za tumačenje odstupanja u pojedinačnim ćelijama ukrštenih tabela.

Rezultati

U istraživanju je učestvovalo ukupno 2700 ispitanika, od čega je 39.04% muškog pola. Među ispitanicima je bilo 80.3% učenika srednjih škola i 19.7% studenata.



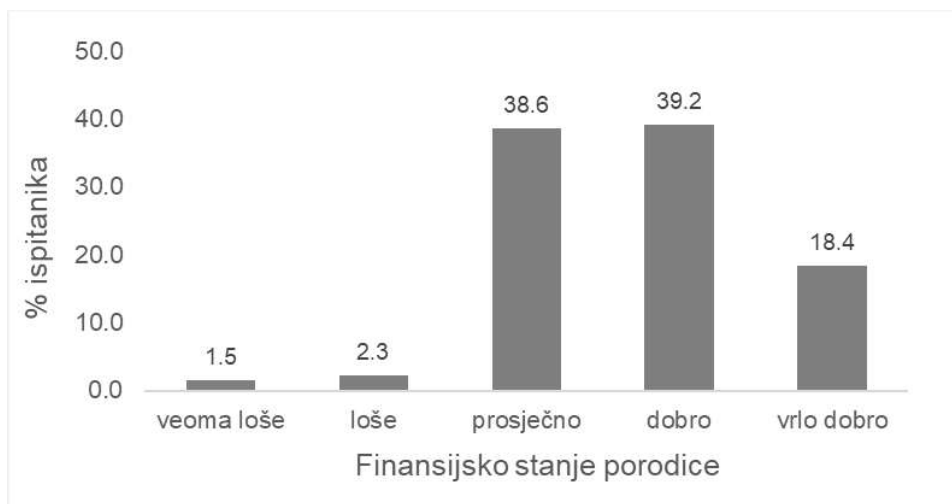
Grafikon 1. Učestalost igranja igara na sreću u zavisnosti od statusa ispitanika (učenici ili studenti)

Kao što se može vidjeti sa *Grafikona 1*, oko 70% učenika i studenata je saopštilo da nikada nije kockalo. Među učenicima i studentima postoje određene razlike u distribuciji odgovora ($\chi^2(5) = 38.393$, $p = <0.001$, $V_{\text{Cramer}} = 0.112$). Analiza standardizovanih reziduala pokazala je da značajna odstupanja¹⁸² postoje u kategorijama „jednom godišnje“ te u dvije kategorije koje upućuju na igranje češće od jednom sedmično. Odstupanja su takva da studenti češće saopštavaju da igraju jednom godišnje, a učenici češće saopštavaju da igraju češće od jednom sedmično.

¹⁸² Apsolutna vrijednost standardizovanog reziduala koja je veća od 2 posmatrana je kao značajno odstupanje dobijene vrijednosti od očekivane u datoj ćeliji.

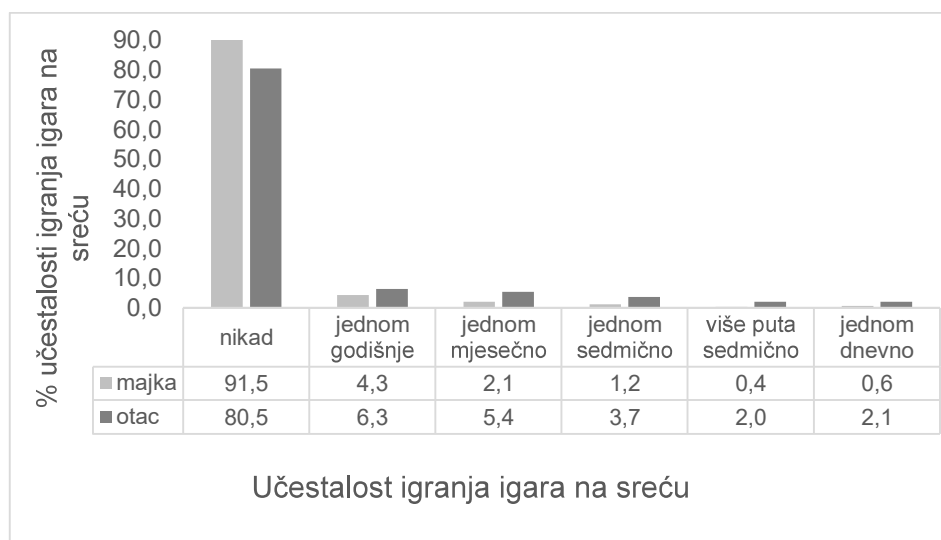
Vrste igara na sreću, učestalost igranja, finansijsko stanje i odnos sa porodicom

Od ispitanika koji igraju igre na sreću, najveći procenat njih (45.0%) je saopštio da bar jednom godišnje ode u kladionicu, kazino, kiosk ili kafić da odigra neku igru na sreću. Onlajn igranje igara na sreću zastupljeno je u nešto manjem obimu, te je 20.7% njih saopštilo da najmanje jednom godišnje igra online igre na sreću. Najzastupljenije igre i kod direktnog i kod onlajn igranja su bingo, sportsko klađenje i slot. Oko 3.5% ispitanih igre igra i u krugu prijatelja u kućnoj atmosferi, a najčešće se igra poker.



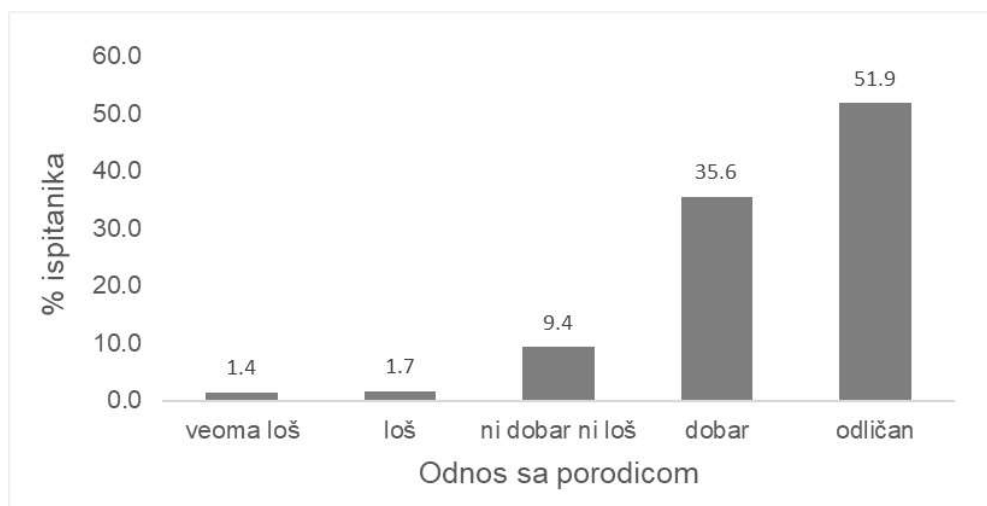
Grafikon 2. Procjena finansijskog stanja porodice

Većina ispitanika je svoje finansijsko stanje procijenila kao prosječno ili bolje od prosjeka, dok je tek 3.8% ispitanika reklo da im je finansijsko stanje loše ili veoma loše (*Grafikon 2*).



Grafikon 3. Procjena učestalosti igranja igara na sreću roditelja

Na *Grafikonu 3* možemo vidjeti da majke manje igraju igre na sreću od očeva ($\chi^2(4) = 369.891$, $p < 0.001$, $V = 0.272$). 13.2% očeva ispitanika igra igre a sreću jednom mjesečno ili češće, za razliku od majki kod kojih ovaj procenat iznosi 4.3%.



Grafikon 4. Subjektivni doživljaj kvaliteta odnosa ispitanika sa porodicom

Više od polovine studenata saopštilo je da ima odličan odnos sa svojom porodicom, u kojem se gotovo uvijek osjećaju sigurno i prihvaćeno u svojoj porodici, naspram 3.1% ispitanika koji su kvalitet odnosa sa porodicom procijenili kao veoma loš ili loš (*Grafikon 4*).

Povezanost učestalosti igranja igara na sreću sa upotrebom supstanci koje izazivaju zavisnost

Tabela 1

Učestalost konzumiranja alkohola, cigareta i vejp od strane ispitanika

Varijabla	Učestalost konzumiranja						
	nikad	jednom godišnje	jednom mjesečno	jednom sedmično	više puta sedmično	jednom dnevno	
Alkohol	n	623	332	884	690	85	86
	%	23.1	12.3	32.7	25.6	3.1	3.2
Cigarete	n	1900	84	129	79	413	95
	%	70.4	3.1	4.8	2.9	15.3	3.5
Vejp	n	2216	121	154	83	83	43
	%	82.1	4.5	5.7	3.1	3.1	1.6

Kada je u pitanju upotreba supstanci koje izazivaju zavisnost, čak 64.6% ispitanika je saopštilo da alkohol konzumira jednom mjesečno ili češće, dok duvan i vejp većina ispitanika ne konzumira (Tabela 1).

Povezanost učestalosti igranja igara na sreću sa porodičnom situacijom i konzumiranjem alkohola, cigareta i vejsa

S obzirom na relativno niske frekvencije unutar kategorija visoke učestalosti igranja igara na sreću koje su prilikom ukrštanja u tabelama kontingencije sa drugim kategoričkim varijablama često proizvođile ćelije sa niskim frekvencijama ili nulom, skale varijabli od interesa su sažete u trostepene skale sa kombinovanim kategorijama.

Tabela 2

Odnos pola i varijabli povezanih sa porodicom sa učestalošću igranja igara na sreću ispitanika

Varijabla	Kategorija	Učestalost igranja igara na sreću (%)			$\chi^2(df)$	p	V
		nikad	jednom mjesечно ili rjeđe	ćešće od jednom mjesечно			
Pol	ženski	69.5	53.9	23.3	262.273 (2)	<0.001	0.31
	muški	30.5	46.1	76.7			
Finansijsko stanje porodice	veoma loše/loše	3.2	3.3	8.3	27.665 (4)	<0.001	0.07
	prosječno	38.8	42.6	31.3			
	dobro/veoma dobro	58.1	54.1	60.4			
Učestalost igranja - majka	nikad	95.7	82.7	83.9	219.871 (4)	<0.001	0.21
	jednom mjesечно ili rjeđe	3.9	15.3	6.3			
	ćešće od jednom mjesечно	0.4	2.0	9.9			
Učestalost igranja - otac	nikad	88.5	64.8	59.2	298.236 (4)	<0.001	0.24
	jednom mjesечно ili rjeđe	7.2	25.4	16.3			
	ćešće od jednom mjesечно	4.3	9.9	24.5			
Kvalitet odnosa sa porodicom	veoma loš/loš	2.2	2.9	8.6	38.684 (4)	<0.001	0.09
	ni dobar ni loš	9.1	10.4	9.5			
	dobar/odličan	88.7	86.7	81.9			

Napomena: svijetlo sivo obojena polja označavaju ćelije za koje je vrijednost standardizovanih reziduala veća od 2, dok su sivo obojene ćelije za koje je vrijednost standardizovanih reziduala manja od -2; V – Cramerov V koeficijent korelacije.

Finansijsko stanje porodice povezano je sa igranjem igara na sreću na način da su ispitanici koji igraju igre na sreću jednom mjesечно ćešće prosječnog materijalnog stanja nego što bi se to očekivalo da veza između ovih varijabli ne postoji, dok su u kategoriji onih koji igraju ćešće od jednom mjesечно najzastupljeniji ispitanici sa dobrim i vrlo dobrim finansijskim stanjem porodice. Dalje, što ispitanici ćešće kockaju, to oni ćešće i saopštavaju da im, kako otac, tako i majka, ćešće kockaju. Pored toga, subjektivni doživljaj kvaliteta odnosa sa porodicom pokazuje isti obrazac povezanosti sa učestalošću igranja igara na sreću, kao što je to slučaj sa finansijskim stanjem. U ispitanika koji ne igraju igre na sreću, dobijene frekvencije igraju igre na sreću ćešće od jednom mjesечно, u 8.6% slučajeva saopštavaju da imaju veoma loš ili loš odnos sa porodicom, dok je kod ispitanika koji nikada ne igraju igre na sreću 2.2%, a kod ispitanika koji igraju jednom mjesечно ili rjeđe 2.9% (Tabela 2).

Tabela 3

Odnos konzumiranja alkohola, cigareta i vejp sa učestalošću igranja igara na sreću

Varijabla	Kategorija	Učestalost igranja igara na sreću (%)			χ^2 (df)	p	V
		nikad	jednom mjesечно ili rjeđe	češće od jednom mjesечно			
Učestalost konzumiranja alkohola	nikad	29.5	11.5	8.4	299.390 (4)	<0.001	0.24
	jednom mjesечно ili rjeđe	49.0	49.0	24.9			
	češće od jednom mjesечно	21.5	39.5	66.7			
Učestalost konzumiranja cigareta	nikad	88.5	71.5	61.8	202.657 (4)	<0.001	0.210
	jednom mjesечно ili rjeđe	7.2	17.5	10.3			
	češće od jednom mjesечно	4.3	10.9	27.9			
Učestalost konzumiranja vejp	nikad	89.2	74.9	73.4	140.152 (4)	<0.001	0.164
	jednom mjesечно ili rjeđe	8.1	18.5	11.6			
	češće od jednom mjesечно	2.6	6.6	15.0			

Napomena: svijetlo sivo obojena polja označavaju ćelije za koje je vrijednost standardizovanih reziduala veća od 2, dok su sivo obojene ćelije za koje je vrijednost standardizovanih reziduala manja od -2; V – Cramerov V koeficijent korelacije.

U Tabeli 3 možemo vidjeti da između učestalosti igranja igara na sreću i upotrebe alkohola, cigareta i vejp postoji izražena pozitivna povezanost, umjerena za alkohol i cigarete i nešto manja za vejp. Kada je riječ o upotrebi alkohola, ispitanici koji nikada ne kockaju ili kockaju jednom mjesечно ili rjeđe, većinom rjeđe od jednom mjesечно konzumiraju alkohol, dok od onih koji kockaju češće od jednom mjesечно, njih čak 66.7% izjavljuje da alkohol konzumira takođe češće od jednom mjesечно. Pušenje je manje učestalo kod ispitanika od upotrebe alkohola, ali je i tu jasna tendencija da se sa povećanjem učestalosti kockanja povećava i učestalost upotrebe cigareta, a sličan obrazac uočava se i za vejp, sve češću zamjenu za cigarete.

Diskusija

Više od dvije trećine učenika i studenata izjavilo je da nikad nije učestvovalo u nekoj vrsti igre na sreću, a jedna petina ispitanih izjavila je da igra igre na sreću jednom mjesечно ili češće. Ovo su podaci koji uveliko premašuju nalaze istraživanja u Republici Srpskoj iz 2021. godine (Ombudsman za djecu Republike Srpske, 2021), a slični su podacima za Federaciju Bosne i Hercegovine (Bijedić i sar., 2015). Varijabilni rezultati kada su u pitanju istraživanja učestalosti kockanja upućuju na različitost metodologije procjene učestalosti (Floros, 2018). Aktivnosti kockanja najčešće se odvijaju u kladionicama, kafićima i sl., ali nije zanemarljiv ni obim kockanja putem interneta.

U skladu sa brojnim dosadašnjim istraživanjima (na primjer: Barnes i sar., 2009; Svensson i Sundqvist, 2019), pronađena je umjerena povezanost između upotrebe različitih legalnih vrsta supstanci koje mogu da izazovu zavisnost i učestalosti igara na sreću, s tim da je povezanost najizraženija za alkohol i kockanje, a nešto slabija, premda i dalje visoka, za cigarete i vejp, što su nalazi koji su u skladu sa nalazima u drugim zemljama (npr. Floros, 2018). Ova povezanost ukazuje na to da je kockanje potrebno razmatrati sa drugim ponašanjima zavisnosti, naročito s obzirom na to da se smatra da imaju sličnu neurološku i psihološku etiologiju, te se stoga mogu međusobno jačati i slabiti učinak intervencija koje adresiraju samo kockanje.

Učenici i studenti su saopštili da njihovi roditelji igraju igre na sreću rjeđe od njih, kao i da majke igraju rjeđe od očeva. Takođe, većina smatra da ima dobar ili odličan odnos sa porodicom, te saopštavaju da imaju prosječno ili bolje od prosjeka porodično finansijsko stanje. Sve varijable u vezi sa porodicom bile su povezane sa učestalošću kockanja adolescenata, na način da veća učestalost kockanja roditelja upućuje i na učestalije kockanje adolescenata, što upućuje na normalizaciju ove aktivnosti unutar porodice kao primarne društvene grupe kao jedan od važnih faktora za predikciju

učestalosti kockanja (Rickwood i sar., 2010). Među učenicima i studentima koji doživljavaju svoj odnos sa roditeljima kao lošiji, češća je učestalost igranja igara na sreću. Za pretpostaviti je da lošiji odnos sa roditeljima, na način na koji smo ga mi procijenili uključuje i neke aspekte roditeljskog postupanja kao što su nedovoljan nadzor i neadekvatna disciplina, za koje je već utvrđeno da su povezani sa problemskim kockanjem adolescenata (Vachon i sar., 2004). Bolje finansijsko stanje porodice takođe upućuje na veću učestalost kockanja, vjerovatno iz razloga što adolesenti roditelja boljeg finansijskog stanja imaju veća sredstva na raspolaganju za igre na sreću.

Naše istraživanje bilo je usmjereno na utvrđivanje učestalosti kockanja, te povezanosti učestalosti sa upotrebom legalno dostupnih supstanci i porodičnim varijablama. Ove preliminarne nalaze, koji upućuju na sistemski problem kockanja među srednjoškolicima i studentima, potrebno je u sljedećim istraživanjima nadopuniti sa podacima o učestalosti problemskog i patološkog kockanja i povezanosti ovih vidova problema sa ostalim problematičnim ponašanjima i porodičnim karakteristikama. Pored toga, potrebno je prikupiti objektivnije i detaljnije podatke o odnosima unutar porodice i finansijskom stanju porodice, s obzirom da način na koji su oba pitanja postavljena, kao i distribucija odgovora u našem istraživanju upućuju na moguću izraženu socijalnu poželjnost u odgovaranju.

Zaključak

U zadnjih nekoliko godina istraživanja pokazuju da se trend igranja igara na sreću, odnosno kockanja, uopšte ne smanjuje. Naprotiv, čak istraživanja pokazuju da i maloljetnici „uspjevaju“ da se kockaju, i ključno problemsko pitanje je koliko se mladi danas učestalo kockaju i sa kojim ulozima novca to čine. Takođe, istraživanja pokazuju da je učestalost kockanja povezana i sa učestalošću konzumiranja alkohola, cigareta i drugih konzumenata, ali i da je povezana i sa nekim sociodemografskim i porodičnim obilježjima kockara.

Našim istraživanjem prikazan je dio podataka koji su prikupljeni onlajn upitnikom putem platforme *Ika.si*. U istraživanju je učestvovalo ukupno 2700 ispitanika, od čega je 39.04% muškog pola. Među ispitanicima je bilo 80.3% učenika srednjih škola i 19.7% studenata. Pored demografskih podataka od interesa, procjenjivana je učestalost igranja igara na sreću od strane samih ispitanika, kao i njihovih roditelja, vrste igara koje igraju, učestalost upotrebe alkohola, cigareta i vejpa (eng. *vape*) kao najčešće korištenih legalnih supstanci koje izazivaju zavisnost, kao i procjene finansijskog stanja i kvaliteta odnosa sa porodicom. Rezultati pokazuju da se očevi ispitanika učestalije kockaju od njihovih majki i da postoji povezanost učestalosti kockanja roditelja sa učestalošću kockanja srednjoškolaca i studenata. Takođe, srednjoškolci više kockaju od studenata, a najzastupljenije igre i kod direktnog i kod onlajn igranja su bingo, sportsko klađenje i slot. Isto tako, evidentna je bila značajna povezanost učestalosti konzumiranja alkohola, cigareta i vejpa, ali i porodičnih obilježja kao što su finansijsko stanje porodice i kvalitet odnosa sa porodicom sa učestalošću kockanja.

Pošto je u ovom istraživanju iskorišten samo jedan dio podataka, ali i zbog ograničenosti prostora za interpretaciju drugih nalaza za buduća istraživanja preporučujemo ispitivanje drugih prediktora učestalosti kockanja. Takođe, preporučujemo i istraživanja povezanosti upravljanja novcem (ulozima) sa učestalošću kockanja, kao i eksperimentalne provjere dugoročne efikasnosti programa prevencije zavisnosti o kockanju.

Literatura

- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Tidwell, M. C. O. (2009). Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *Journal of studies on alcohol and drugs*, 70(1), 134-142.
- Bestman, A., Thomas, S., Randle, M., & Pitt, H. (2017). Children's attitudes towards electronic gambling machines: an exploratory qualitative study of children who attend community clubs. *Harm reduction journal*, 14(1), 1-11.

- Bijedić, M., Kuralić-Ćosić, L., Kovačević, R., & Vardo, E. (2015). Navike kockanja srednjoškolaca u dvije urbane sredine u Bosni i Hercegovini. *Socijalne teme: Časopis za pitanja socijalnog rada i srodnih znanosti*, 1(2), 43-65.
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. *InPsych*, 32(6), 11-21.
- Cosgrave, J. F. (2017). Sociological Perspectives on Gambling. In J. A. Vela-McConnell & K. Korgen (Eds.), *The Cambridge Handbook of Sociology* (pp. 424–432). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316418369>.
- Cosgrave, J. (2008). Goffman revisited: Action and character in the era of legalized gambling. *International Journal of Criminology and Sociological Theory*, 1(1), 80-96.
- Derevensky, J., Gupta, R., Hardoon, K., Dickson, L., & Dequire, A-E. (2003). Youth Gambling: Some Social Policy Issues. In G. Reith (Eds.), *Who Wins? Who Loses?* (pp.239-257). Amherst, NY: Prometheus Books.
- Floros, G. D. (2018). Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and treatment challenges. *Adolescent health, medicine and therapeutics*, 9, 43-51.
- Fox J., & Weisberg S. (2019). An {R} Companion to Applied Regression, Third Edition. Thousand Oaks CA: Sage. URL: <https://socialsciences.mcmaster.ca/jfox/Books/Companion/>.
- Frey, J. H. (1984). Gambling: A sociological review. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 107-121.
- Hagfors, H., Castrén, S., & Salonen, A. H. (2022). How gambling motives are associated with socio-demographics and gambling behavior – A Finnish population study. *Journal of behavioral addictions*, 11(1), 63-74.
- Ho, K. W. (2017). Risk factors of adolescent pathological gambling: Permissive gambling culture and individual factors. *Deviant behavior*, 38(5), 533-548.
- Koprek, I. (2013). Sreća i igre na sreću—Etički okvir za razumijevanje jednoga fenomena današnjice. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*, XI(3), 367–376.
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: Early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150.
- Kudrić, D. (2019). *Odnos impulzivnosti i kockanja kod adolescenata i muškaraca mlađe odrasle dobi* (Doctoral dissertation, University of Zadar. Department of Psychology).
- Lee, H.-P., Chae, P. K., Lee, H.-S., & Kim, Y.-K. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry Research*, 150(1), 21–32. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2006.04.005>.
- Li, J. (Justin), Wong, I. A., & Kim, W. G. (2017). Re-segmenting a gaming destination market: A fresh look at Mainland Chinese tourists in Macau. *Journal of Vacation Marketing*, 23(3), 205–216. <https://doi.org/10.1177/1356766716647438>.
- Lovrić, S. R., & Popović, S. (2020). Razlikuju li se vaspitni stavovi roditelja djece koja igraju igre na sreću i koja ne igraju? *Društvene devijacije*, 5(1), 306-317.
- Mangiafico, S. (2022). rcompanion: Functions to Support Extension Education Program Evaluation. R package version 2.4.16. <https://CRAN.R-project.org/package=rcompanion>.

- Marijanović, Dušica, & Miličević, Željko. (2013). *Droga, alkohol, kocka - Neprijatelji života, priručnik za prevenciju bolesti zavisnosti u osnovnim školama*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Mirai Solutions GmbH (2021). XLConnect: Excel Connector for R. R package version 1.0.5. <https://CRAN.R-project.org/package=XLConnect>.
- Nikkinen, J., & Marionneau, V. (2014). Gambling and the common good. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*, 26(1), 3–19. <https://doi.org/10.3316/informit.820177312012393>.
- Ombudsman za djecu Republike Srpske (2021). *Poseban izvještaj: Učešće djece i mladih u igrama na sreću*.
- Orlić, S., & Karović, S. (2021). Kockanje i kazneno-pravna zaštita mladih u Bosni i Hercegovini. *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, 58(4), 1261-1284.
- R Core Team (2020). R: A language and environment for statistical computing. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. URL <https://www.R-project.org/>.
- Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A., & Kranželić, V. (2016). Kockanje mladih u Hrvatskoj—učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, 24(2), 24-47.
- Sakoman, S. (2009). Uloga obitelji u razvoju ovisničkih ponašanja. *Medicus*, 18(2_Adolescencija), 193–204.
- Schwartz, D. G. (2013). *Roll The Bones: The History of Gambling* (2nd edition). Winchester Books.
- Séguin, M., Boyer, R., Lesage, A., McGirr, A., Suissa, A., Tousignant, M., & Turecki, G. (2010). Suicide and gambling: Psychopathology and treatment-seeking. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(3), 541–547. <https://doi.org/10.1037/a0019041>.
- Shani, A., Nang Fong, L. H., Leung, D., Law, R., Gavriel-Fried, B., & Chhabra, D. (2014). Ethics of Gambling? *Tourism Recreation Research*, 39(3), 453–486. <https://doi.org/10.1080/02508281.2014.11087011>.
- Skoko, I., Topić Stipić, D., & Primorac, M. (2015). Problem zavisnosti o kladjenju—Sportske kladionice u Mostaru. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 70.(4.), 499–518.
- Svensson, J., & Sundqvist, K. (2019). Gambling among Swedish youth: Predictors and prevalence among 15-and 17-year-old students. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 177-189.
- Tierney N., Cook D., McBain M., & Fay C., (2021). naniar: Data Structures, Summaries, and Visualizations for Missing Data. R package version 0.6.1. <https://CRAN.R-project.org/package=naniar>.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398-401. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.4.398>.
- Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive behaviors*, 90, 99-106.

U BiH ima oko 50.000 patoloških kockara. (2022). BN. <https://www.rtvbn.com/4020605/u-bih-ima-oko-50000-patoloskih-kockara>.

Zakon o igrama na sreću Republike Srpske (Službeni glasnik RS, br. 22/19).

***HIGH SCHOOL AND COLLEGE GAMBLING: FREQUENCY, ASSOCIATED BEHAVIORS
LEADING TO ADDICTION, AND FAMILY VARIABLES OF INTEREST***

***Dr. Goran Stojanović, associate professor, University of Banja Luka, Faculty of Philosophy
Mirjana Damjanić Bratić, assistant, University of Banja Luka, Faculty of Political Sciences
Dr. Draženko Jorgić, full professor, University of Banja Luka, Faculty of Philosophy***

Abstract: *The aim of this paper is to identify the frequency of gambling, the types of games of chance that are popular among high school and university students today, as well as the connection between the frequency of gambling and the use of alcohol, cigarettes and vapes, as well as the behavior of parents regarding gambling and the quality of family relationships. III and IV grade high school students and students of different years of study at the University of Banja Luka and East Sarajevo from most cities and municipalities of Republika Srpska participated in the research. To realize this goal, an e-questionnaire was used on general socio-demographic data and gambling activities, as well as family variables of interest (Stojanović, Damjanić, Damjanić Bratić and Jorgić, 2022). The survey was focused on formal forms of games of chance, that is, those games offered by officially registered organizers in the territory of Republika Srpska. The results of 2,700 respondents (80.3% of high school students and 19.7% of university students) show that more than two-thirds of the respondents have gambled at some point in their lives, and that the frequency of gambling is positively related to the use of alcohol, cigarettes, vapes, and the frequency of gambling by both parents and financial status of the family. In addition, a negative relationship was found with the experience of the quality of the relationship with the family. The results indicate that gambling cannot be prevented or treated as an isolated problematic behavior in adolescence, but only in the context of related behaviors and relationships with salient social groups.*

Keywords: *high school and university students' gambling, young people's gambling addiction, salient social groups.*