

Simon Starček*

Mladi v pasti iger na srečo: prevalenca in vedenjski vzorci slovenskih srednješolcev pri igrah na srečo

Izvleček: Igre na srečo med mladostniki postajajo vedno bolj razširjen pojav, ki ga spodbujata dostopnost in digitalizacija ponudbe. Namen raziskave je bil preučiti prevalenco igranja iger na srečo med slovenskimi srednješolci ter analizirati ključne dejavnike, ki vplivajo na njihovo igralniško vedenje. Anketirana skupina 815 dijakov je pokazala, da jih je 40,9 % vsaj enkrat v zadnjem letu igralo igre na srečo za denar, pri čemer so fantje izrazito bolj dejavni kot dekleta. S pomočjo metode *k*-voditeljev smo dijake razvrstili v tri skupine: aktivne igralce, radovedne igralce in nezainteresirane. Rezultati potrjujejo, da je zgodnja izpostavljenost igram na srečo pomemben napovednik kasnejše intenzivnosti igranja. Povezanost igranja iger na srečo z nižjim učnim uspehom in izpostavljenostjo digitalnim vsebinam opozarja na potrebo po regulaciji in preventivnih ukrepih za zaščito mladostnikov pred tveganji problematičnega igranja.

* Dr., docent, Fakulteta za pravo in ekonomijo, Katoliški inštitut, Krekov trg 1, SI-1000 Ljubljana, simon.starcek@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6697-0665.

Ključne besede: mladi, igre na srečo, tvegana vedenja, metoda *k*-voditeljev

Abstract: Gambling among adolescents is becoming an increasingly widespread phenomenon, driven by accessibility and the digitalization of gambling platforms. This study aims to examine the prevalence of gambling among Slovenian high school students and analyse key factors influencing their gambling behaviour. A survey conducted among 815 students revealed that 40.9% had engaged in gambling for money at least once in the past year, with male students being significantly more active than female students. Using the *k*-means clustering method, we classified students into three groups: active gamblers, curious players, and non-gamblers. The results confirm that early exposure to gambling is a strong predictor of later gambling intensity. The observed correlation between gambling, lower academic achievement, and exposure to digital content highlights the need for regulation and preventive measures to protect adolescents from the risks associated with problematic gambling behaviour.

Keywords: youth, gambling, risky behaviour, *k*-means method

Uvod

V sodobni družbi so mladi izpostavljeni številnim tveganjem, ki ogrožajo njihovo psihološko, socialno in čustveno blaginjo. Med temi tveganji so igre na srečo postale vseprisotne in večplasten izziv, ki ga dodatno poglobljata njihova široka dostopnost in vseprisotnost. Igre na srečo so panoga, ki se zaradi družbenih sprememb in tehnološkega razvoja hitro razvija ter prilagaja potrebam uporabnikov. Razširitev ponudbe in dostopnosti iger na srečo – od klasičnih igralnic, igralnih salonov in športnih stavnic do spletnih iger na srečo, socialnih omrežij in videoiger, ki vključujejo elemente iger na srečo – je bistveno povečala njihovo privlačnost in prispevala k normalizaciji njihove uporabe med mladimi. Te igre so dostopne prek računalnikov, mobilnih naprav, igralnih konzol in socialnih omrežij, pogosto brez starostnih omejitev ali drugih oblik nadzora. Napredek digitalne tehnologije je omogočil razvoj in vse širšo ponudbo družbenih igralnic – spletnih mest ali mobilnih aplikacij, ki simulirajo spletne igre na srečo ali demonstracijske igre ter uporabnikom omogočajo igranje za zabavo z virtualnimi valutami (Vinberg, Durbeej in Rosendahl 2023, 766). Te igre, ki postajajo vse bolj priljubljene med mladimi, posnemajo značilnosti pravih iger na srečo, pogosto pa ponujajo preprost prehod na igranje za denar (Hing et al. 2022, 1). Eno najhitreje rastočih področij povezovanja z igrami na srečo predstavljajo tekmovanja v videoigrah, t. i. e-šport (tudi elektronski šport ali tekmovalno igričarstvo), ki privablja predvsem mladostnike. Igranje videoiger in tekmovanja v e-športu postajajo vse bolj priljubljena oblika rekreacije med otroki in mladostniki, pri čemer so tovrstni dogodki vse pogostejše vključeni v stavne ponudbe večine športnih stavnic (Mangat et al. 2023, 894). Ponudba iger na srečo je kmalu po pojavu interneta presegla fizične

lokacije, kot so igralnice, igralni saloni in stavnice, ter skoraj neopazno postala del digitalnega vsakdana. Številne raziskave kažejo, da je spletna ponudba iger na srečo bistveno povečala njihovo dostopnost, zlasti za mlade, ki so aktivni uporabniki mobilnih naprav in spletnih storitev (Reynolds et al. 2023, 579).

Otroci in mladostniki so danes bolj kot kdaj koli prej obdani z medijskimi sporočili, ki oblikujejo njihove vrednote, stališča, izkušnje ter trenutno in prihodnje vedenje v potrošniško naravnani družbi. Posebej močan vpliv nanje ima oglaševanje prek sodobnih komunikacijskih kanalov. Ponudniki izdelkov in storitev pri oblikovanju komunikacijskih strategij pogosto izkoriščajo najnovejša dognanja s področja kognitivnega in socialnega razvoja otrok in mladostnikov (Brusdal in Frønes 2014, 1428; Spotswood in Nairn 2016, 3; Šramová 2017, 99). Hkrati z razmahom ciljnega oglaševanja se povečuje tudi privlačnost iger na srečo. Oglasi za igre na srečo pogosto uporabljajo prepričljive strategije, kot so povezovanje igranja z zabavo, glamurjem, hitrim in enostavnim načinom za doseg uspeha ter s priložnostmi za vzpostavljanje socialnih stikov, kar je še posebej privlačno za mladostnike. Ta izpostavljenost ni omejena le na tradicionalne medije; družbena omrežja in platforme za pretakanje vsebin pogosto služijo kot kanali za promocijo iger na srečo in prispevajo k oblikovanju kulture, v kateri se igre na srečo dojemajo kot družbena norma (Kaakinen et al. 2020, 152–153). To je še dodatno okrepljeno s tesno povezanostjo industrije iger na srečo in športa. Sponzoriranje pomembnih športnih dogodkov in organizacij s strani prirediteljev iger na srečo je postalo temelj športne industrije. S tem se ustvarja močna povezava med športom in igrami na srečo, kar subtilno vpliva na mlade, da športne stave dojemajo kot sestavni del športne kulture (Rial et al. 2023, 143).

Tveganja igranja iger na srečo so med mladimi okrepljena z vseprisotnostjo in aktivno uporabo digitalnih tehnologij. Prekomerna uporaba mobilnih naprav in interneta ne pomeni le stalne izpostavljenosti igralniškim vsebinam, ampak ustvarja pogoje za impulzivna vedenja. Številne aplikacije na mobilnih napravah in spletna mesta pogosto vsebujejo elemente, ki posnemajo igre na srečo, kot so nagradne igre ali kolesa sreče, ki subtilno spodbujajo prevzemanje tveganj in normalizirajo igralniško vedenje (Miałkowska-Kozaryna 2023, 195). Poleg tega integracija iger na srečo s platformami družbenih medijev, kjer lahko vplivneži in vrstniki predstavijo svoje igralniške aktivnosti, ohranja zvezo s posnemanjem in družbenim potrjevanjem. Rial s sodelavci (2023, 146) opozarja, da prekomerna uporaba digitalnih tehnologij predstavlja tveganja, ki so tesno povezana z vedenjem pri igrah na srečo. Stalna prisotnost in potrebna pozornost uporabnika do vsebin spodbujata občutek povezanosti in zadovoljstva; gre za značilnosti, ki jih izkoriščajo ponudniki iger na srečo. Obvestila, pojavna okna in ciljno usmerjene promocije ustvarjajo okolje vključenosti in prisotnosti, zaradi česar se mladi uporabniki težko ločijo od tega okolja. Dolgotrajna digitalna izpostavljenost, ki lahko privede do odvisnosti, vpliva na slabše sprejemanje odločitev, zmanjšuje samokontrolo in povečuje ranljivost za zasvojenost, vključno z igrami na srečo.

Posledice prekomerne udeležbe mladih v igrah na srečo presegajo zgolj tveganje za finančne izgube. Problematično igralniško vedenje je pogosto povezano s številnimi negativnimi posledicami, vključno s poslabšanjem šolskega uspeha, težavami v medosebnih odnosih ter duševnimi motnjami, kot sta anksioznost in depresija. Raziskave so pokazale, da je igranje iger na srečo med mladimi pogosto povezano tudi z

drugimi tveganimi oblikami vedenja, kot so uživanje alkohola, kajenje, zloraba prepovedanih substanc in prekomerno igranje videoiger, kar povečuje njihovo ranljivost za razvoj kemičnih in nekemičnih zasvojenosti (Molinaro et al. 2018, 1864; Vinberg, Durbeej in Rosendahl 2023, 776; Zhai et al. 2020, 1302). Pandemija COVID-19 je ta tveganja še dodatno okrepila, saj so dolgotrajna izolacija, povečana raven stresa in podaljšan čas pred zasloni prispevali k porastu udeležbe mladih v spletnih igrah na srečo (Emond et al. 2022, 4–5; Mohamed et al. 2022, 253; Scafuto et al. 2023, 245).

V prispevku najprej preučimo aktualne podatke in raziskave o prevalenci igranja iger na srečo med mladimi. Na podlagi teoretičnih dognanj iz literature smo oblikovali izhodišča za empirično raziskavo prevalence in vedenjskih vzorcev pri igrah na srečo. Prispevek obravnava podatke, kako srednješolci preživljajo svoj prosti čas, katere igre in ponudnike iger na srečo poznajo ter kje najpogosteje pridobijo informacije o igrah na srečo. Posebno pozornost smo namenili pogostosti in lokacijam igranja iger na srečo med slovenskimi srednješolci ter motivacijskim dejavnikom, ki jih spodbujajo k igranju. Dijake smo razvrstili v skupine in analizirali dejavnike, ki najizraziteje vplivajo na njihovo igralniško vedenje. Ključne ugotovitve raziskave povzemamo v sklepnih razpravi.

Mladi in tveganja, povezana s ponudbo in dostopnostjo iger na srečo

Adolescenca je razvojno obdobje, v katerem je pri mladostnikih povečano tveganje za različna tvegana vedenja, tudi igranje iger na srečo (Messerlian, Gillespie in Derevensky 2007, 199; Raisamo et al. 2019, 597; Vegni et al. 2019, 4). V

zadnjih letih je močno narasla uporaba sodobnih digitalnih tehnologij med mladostniki. Po podatkih Statističnega urada RS (2024) je v prvem četrtletju leta 2024 internet v Sloveniji večkrat na dan uporabljalo 85 % oseb, starih 16–74 let, pri čemer je bil delež najvišji med mladimi, starimi 16–24 let (99 %). Tehnološke in družbene spremembe vplivajo na življenjski slog mladostnikov in način preživljanja prostega časa ter prinašajo nove izzive in težave na področju zdravja in z zdravjem povezanih vedenj. Prekomerna in problematična uporaba digitalnih tehnologij lahko negativno vpliva na različna področja mladostnikovega življenja in zdravja ter vodi v razvoj različnih oblik zasvojenosti, vključno z zasvojenostjo z videoigami, spletnimi socialnimi omrežji in igami na srečo. V Sloveniji je v starostni skupini 15–19 let kar 19,1 % problematičnih uporabnikov interneta, kar predstavlja najvišji delež med vsemi starostnimi skupinami (Macur 2017, 33).

Posamezniki, ki se prekomerno vključujejo v igre na srečo, so izpostavljeni povečanemu tveganju za razvoj stresnih bolezni, kot so povišan krvni tlak, motnje spanja, bolezni srca in ožilja ter peptični ulkus (Chamberlain, Grant in Baldwin 2023, S2; Dumitrescu in Pleavă 2016; Rahim et al. 2023, 46–47). Posledice pretiranega igranja iger na srečo vključujejo pojav depresije in anksioznih motenj ter posledično povečano tveganje za uporabo različnih psihoaktivnih substanc. Pri problematičnih igralcih so pogosti občutki krivde in sramu, deviantna vedenja, povečana impulzivnost ter oslABLJENA sposobnost odločanja. Dolgoročno lahko to vodi tudi v zmanjšano delovno uspešnost in produktivnost, poslabšanje medosebnih odnosov ter splošno znižanje kakovosti življenja (Burge et al. 2004, 1439; Fong 2005, 27; van der Maas 2016, 287–288; Welte et al. 2004, 330–332). Raziskave kažejo, da se vse več mladostnikov sooča s težavami, povezanimi z zdravjem in vedenjskimi tve-

ganji (Jeriček Klanšček et al. 2018, 33; 66; Jeriček Klanšček et al. 2019, 51; 119; 144). Težave v duševnem zdravju, ki se pojavijo v otroštvu in mladostništvu, se pogosto nadaljujejo v odraslo dobo ter pomembno vplivajo na kakovost življenja.

Pregled dosedanjih raziskav

Udeležba otrok in mladostnikov v igrah na srečo, ki so jim dostopne prek interneta in mobilnih naprav kadarkoli in kjerkoli, zaradi zdravstvenih in drugih tveganj postaja vse pomembnejša tema na področju javnega zdravja v številnih državah po svetu (Armitage 2021, e143) ter vse pogostejše predmet strokovnih in znanstvenih razprav (Wardle 2019, 100). Povečana dostopnost in razpoložljivost iger na srečo sta privedli do večjega števila mladih, ki sodelujejo v igrah na srečo, ter do povečanja deleža posameznikov, pri katerih so zaznane resne težave z njimi (Kristiansen in Trajberg 2017, 1; Messerlian, Gillespie in Derevensky 2007, 199; Ricijaš et al. 2016, 33–34). Raziskave kažejo, da so ključni dejavniki tveganja za razvoj težav z igrami na srečo nasilje v družini, zanemarjanje, razširjenost igranja med starši in vrstniki, nižji dohodek in izobrazba, družbeno sprejemanje iger, njihova dostopnost in razpoložljivost, prisotnost pomembnih stresorjev, pomanjkanje podpornih sistemov ter enostaven dostop do iger na srečo brez ustreznih zaščitnih ukrepov, bodisi na legalnem bodisi na črnem trgu (Floros 2018, 47; Haefeli, Lischer in Schwarz 2016, 282; Ricijaš, Maglica in Dodig Hundrić 2019, 341).

Obsežen sistematični pregled raziskav o prevalenci mladostnikov s težavami, povezanimi z igrami na srečo, je pokazal, da 0,2 % do 12,3 % mladih izpolnjuje merila za težave z igrami

na srečo, ne glede na razlike med ocenjevalnimi instrumenti, metodološkimi omejitvami in časovnimi obdobji raziskav (Calado, Alexandre in Griffiths 2017, 397). Raziskave so tudi pokazale, da so odrasli z igralniškimi težavami pogosto začeli igrati že v otroštvu (Blinn-Pike, Worthy in Jonkman 2010, 226–228). Raziskava britanske Komisije za igralništvo (Gambling Commission 2024) je pokazala, da je kljub zakonski prepovedi 27 % vprašanih, starih med 11 in 17 let, v zadnjem letu pred raziskavo porabilo lasten denar za igre na srečo. V Italiji ima izkušnje z igrami na srečo 33,6 % mladoletnikov in 44,2 % mladostnikov, starih med 15 in 19 let (Ferrara, Franceschini in Corsello 2018, 2), pri čemer jih 19,8 % kaže težave z igranjem (Capitanucci in Tomei 2022, 22). Nacionalna raziskava na Danskem je pokazala, da je 1,3 % danskih mladostnikov prepoznanih kot problematični igralci, 4,5 % pa jih je opredeljenih kot ogroženi igralci iger na srečo (Kristiansen in Jensen 2014, 93). Castrén s sodelavci (2015, 5) ugotavljajo, da na Finskem 7,9 % mladih kaže težave, povezane z igrami na srečo, oz. jih lahko opredelimo kot problematične igralce. Na Hrvaškem ima 25,5 % igralcev, starih med 15 in 24 let, težave, povezane z igrami na srečo (Glavak Tkalić, Miletić in Sučić 2017, 54), pri čemer jih 12,9 % (fantje 23,7 %) doživlja resne psihosocialne posledice, povezanih z igranjem, dodatnih 17,3 % pa zmerne posledice (Ricijaš et al. 2016, 34; 40).

Podatki iz drugih držav kažejo podobne vzorce. Na Češkem se s škodljivimi posledicami igranja srečuje 7,4 % mladih, starih med 15 in 24 let (Mravčík et al. 2014, 92), v Bosni in Hercegovini pa je prepoznanih 8,3 % mladih z resnimi psihosocialnimi posledicami zaradi igranja iger na srečo (Bijedić et al. 2015, 26). Evropska raziskava o alkoholu in preostalih drogah med 15- in 16-letniki (ESPAD) je pokazala, da je v povprečju 22,6 % vprašanih v zadnjih 12 mesecih pred raziskavo igralo

igre na srečo za denar, pri čemer je bil delež najvišji v Črni Gori (41,8 %), Grčiji (39,3 %) in Makedoniji (36,9 %). Raziskava je tudi pokazala, da mladi, ki igrajo igre na srečo, pogosteje čezmerno uživajo alkohol, kadijo, izostajajo od pouka in ponočujejo. Ugotovitve kažejo, da so mladi, ki se ukvarjajo s tekmovalnimi športi, bolj izpostavljeni tveganju za igranje iger na srečo. Poleg tega je za mlade, ki igrajo igre na srečo, značilno, da v prostem času manj berejo knjige in imajo pomanjkljivo čustveno podporo staršev. Prav tako njihovi starši izvajajo šibkejši nadzor nad njihovimi dejavnostmi ob sobotah zvečer ter postavljajo ohlapnejše omejitve glede zagotavljanja finančnih sredstev, kot je žepnina (Molinaro et al. 2018, 3–8).

V primerjavi z drugimi državami v Evropi in po svetu je v Sloveniji empiričnih raziskav o udeležbi mladih v igrah na srečo razmeroma malo. Krek (2010, 95) v raziskavi, izvedeni na širšem območju Kopra, ugotavlja, da so 4 % dijakov, sodelujočih v raziskavi, navedli, da že imajo težave z igrami na srečo, medtem ko jih je 7,5 % imelo takšne težave v preteklosti. Raziskava Macurjeve (2016, 65), izvedena med osmošolci zdravstvene regije Koper, je pokazala, da je v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave 19,8 % osmošolcev igralo loto, 18,8 % jih je stavilo na športne dogodke, 8,3 % pa jih je igralo biljard, kegljanje ali golf za denar. Avtorica opozarja, da je mogoče problematične in celo patološke igralce iger na srečo najti že med osnovnošolci. Raziskava Besednjak Valič in Makarovič (2017, 28–30), izvedena med 1113 dijaki zaključnih letnikov srednjih šol v osmih slovenskih mestih, je pokazala, da so dijaki najpogosteje kupovali loterijske srečke (27,04 % anketirancev), kartali za denar s prijatelji (21,48 %) ter igrali loto (19,21 %) in športne stave (18,82 %). Raziskava je še pokazala, da 12,58 % igralcev iger na srečo igra z določenim

tveganjem, 4,25 % jih je mogoče opredeliti kot problematične in 3,15 % kot patološke igralce iger na srečo. Podatki Evropske raziskave o alkoholu in drugih drogah med 15- do 16-letniki (ESPAD) za Slovenijo kažejo, da sta visoka stopnja normalizacije iger na srečo v družbi in prisotnost igralniške kulture v družinah pomembna dejavnika zgodnjega vključevanja mladostnikov v igre na srečo in razvoja problematičnega igralniškega vedenja v tej starostni skupini. Rezultati raziskave kažejo, da je igre na srečo za denar v zadnjih 12 mesecih pred raziskavo igralo 13 % vprašanih, pri čemer so fantje (21 %) igrali pogostejše kot dekleta (5,3 %). Med 15- do 16-letniki v Sloveniji so najpogostejša izbira športne stave in loterijske igre, sledijo igre s kartami in kockami ter spletni igralni avtomati. Igre na srečo na spletu je v zadnjih 12 mesecih pred raziskavo igralo 8,3 % slovenskih vprašanih, kar je nekoliko nad povprečjem držav ESPAD (7,9 %). Presejalna vprašanja za oceno problematičnega igranja iger na srečo so pokazala, da bi to dejavnost lahko opredelili kot pretirano pri 2,7 % slovenskih anketirancev, in sicer pri 5,1 % fantov in 0,5 % deklet. Pri dijakih in dijakinjah, ki pretirano igrajo igre na srečo, so pogostejša tudi druga tvegana vedenja (Urdih Lazar in Stergar 2022, 31–32). Podatki Nacionalne raziskave o tobaku, alkoholu in drugih drogah (ATADD) kažejo, da je 28,3 % anketirancev, starih med 15 in 24 let, v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave igralo igre na srečo za denar (povprečje za starostno skupino 15–64 let znaša 18,4 %). Raziskava je prav tako pokazala, da je tveganje za razvoj zasvojenosti večje pri mlajših igralcih. V starostni skupini 15–19 let je bil zaznan najvišji delež posameznikov, ki kažejo izrazite znake zasvojenosti z igrami na srečo (19,4 %, medtem ko je povprečje za starostno skupino 15–64 let 4,3 %). Podoben trend je opazen tudi med 20- do 24-letniki, kjer znake zasvojenosti kaže 14,5 % igralcev (Selak et al. 2022, 37–44).

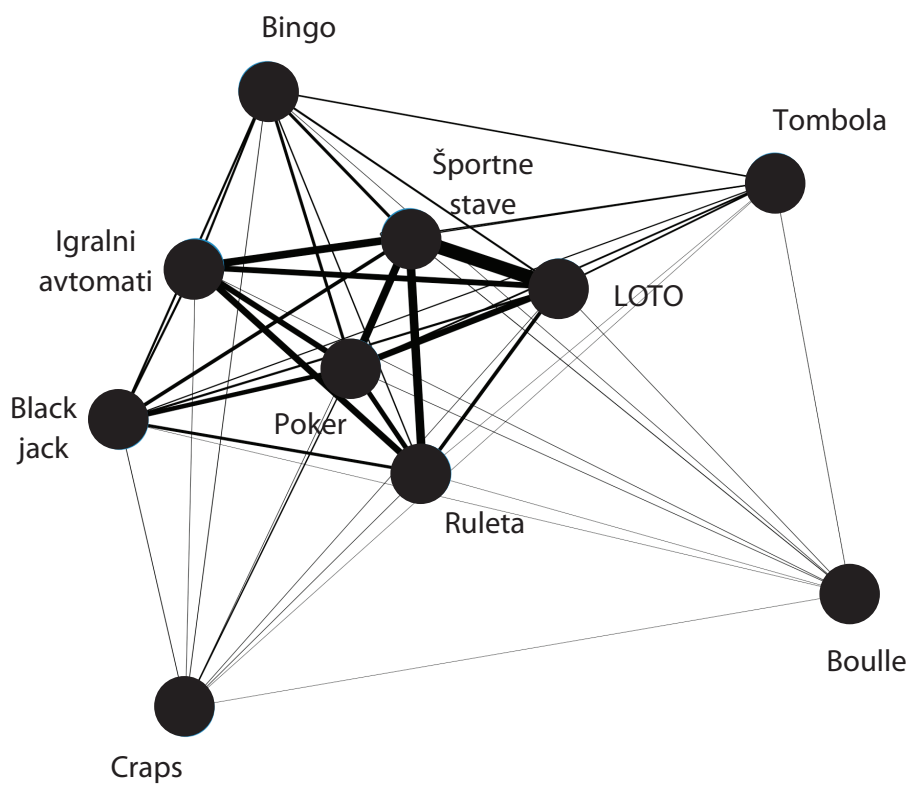
Empirična raziskava

Metodologija

Kvantitativna raziskava je potekala na srednjih šolah in gimnazijah v Ljubljani (32,5 % anketirancev), Mariboru (18,7 % anketirancev), Celju (40,0 % anketirancev), Kranju (2,0 % anketirancev) in Trbovljah (6,7 % anketirancev). Za ta namen je bil izdelan vprašalnik z vprašanji zaprtega in polodprtega tipa. Ob socio-demografskih dejavnikih nas je še zanimalo, kje in kako pogosto so dijaki igrali igre na srečo, koliko so bili stari, ko so prvič odigrali igro na srečo za denar, katere igre na srečo so najpogostejše igrali ter kako pogosto in kje so zasledili informacije o igrah na srečo. Določena vprašanja temeljijo na vprašalnikih, uporabljenih v nekaterih predhodnih raziskavah, in se nanašajo na preživljanje prostega časa mladih (Nilsson 2021, 14), poznavanje iger na srečo (Ricijaš et al. 2016, 33) in vedenje pri igranju iger na srečo (Felsher, Derevensky in Gupta 2004, 132; Cotichini et al. 2021, 48). Za analizo podatkov smo uporabili nehierarhično metodo k -voditeljev in hi -kvadrat test (χ^2 test), s katerima smo identificirali in statistično ovrednotili vzorce igranja iger na srečo med dijaki. Na podlagi izbranih spremenljivk, kot so poznavanje iger, pogostost igranja, razlogi za igranje in starost prvega igranja, smo identificirali tri glavne skupine igralcev: aktivni igralci (tisti, ki igre na srečo igrajo redno), radovedni igralci (tisti, ki igre poznajo in jih občasno igrajo) ter nezainteresirani igralci (tisti, ki iger na srečo ne igrajo ali jih igrajo zelo redko). Testirali smo, ali obstajajo statistično značilne povezave med razvrstitvijo dijakov v skupine in ključnimi demografskimi ter vedenjskimi dejavniki, kot so spol, način preživljanja prostega časa, šolski uspeh in starost, ko so prvič igrali igre na srečo za denar. Statistična značilnost rezultatov je bila ovrednotena na ravni $p < 0,05$.

Rezultati raziskave

V nadaljevanju povzemamo ključne ugotovitve raziskave, v kateri je sodelovalo 815 srednješolcev, od tega 545 fantov (68,3 %) in 252 deklet (31,6 %), 18 dijakov ni navedlo spola (2,2 %). Povprečna starost anketirancev je bila 17,1 leta (14 let: 0,1 %; 15 let: 4,7 %; 16 let: 25,8 %; 17 let: 31,6 %; 18 let: 25,1 %; 19 let: 12,7 %; $\sigma = 1,09$). Anketiranci so v šolskem letu pred izvedbo raziskave dosegli v povprečju dober do prav dober učni uspeh ($M = 3,51$; 1 – nezadosten, 5 – odličen; $\sigma = 0,92$). Dijaki najboljše poznajo igre loto, športne stave in poker, poleg tega pa še igro bingo, igre na igralnih avtomatih in ruleto (te igre pozna v povprečju najmanj 80 % dijakov). Dijaki so poročali, da jih je 40,9 % v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave igralo igre na srečo za denar. Med njimi jih je v povprečju največ stavilo na športne dogodke (53,6 %), 43,1 % jih je igralo igro loto, 26,3 % pa poker. V povprečju so v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave anketiranci, ki imajo izkušnjo z igrami na srečo, igrali po dve igri ($\bar{x} = 1,92$; $\sigma = 1,37$). Med vsemi, ki so igrali igre na srečo, jih je 91,5 % igralo do tri različne igre. Obstaja pozitivna in statistično značilna povezava med igranjem športnih stav in igranjem vseh drugih iger na srečo, z izjemo igre craps (Slika 1). Igralci športnih stav najpogosteje igrajo igro loto (koeficient povezanosti $\rho = 0,275$, $p < 0,01$) in igre na igralnih avtomatih ($\rho = 0,211$, $p < 0,01$). Tisti, ki igrajo ruleto, pogosto igrajo tudi igre na srečo na igralnih avtomatih ($\rho = 0,458$, $p < 0,01$), podobna statistično značilna soodvisnost je tudi med igranjem na srečo poker in blackjack ($\rho = 0,349$, $p < 0,01$).



Slika 1: Omrežni graf povezav med igrami na srečo (debelina črte pomeni pogostost igranja povezanega para iger na srečo).

Informacije o igrah na srečo so anketiranci zaznali na številnih mestih, med njimi najpogosteje na internetu (81,8 %), na televiziji (79,1 %), na socialnih omrežjih (61,6 %), v filmih (56,8 %) in na bencinskih servisih (45,9 %). Dekleta pogosteje kot fantje zasledijo informacije o igrah na srečo na televiziji in v filmih ter v poštnih poslovalnicah. Digitalni mediji (televizija, splet in socialni mediji) predstavljajo mladim najpogostejši vir informacij o igrah na srečo. Na televiziji so reklamni oglasi za igre na srečo običajno predvajani v najbolj gledanih terminih in tudi v času predvajanja vsebin, ki so zanimive za mlade – med filmi, športnimi dogodki in različnimi oddajami. Mladostniki so izpostavljeni intenzivnemu oglaševanju iger na srečo tudi v nakupovalnih središčih in barih, ki so mesta njihovega druženja. Podatki raziskave kažejo na pozitivno, statistično značilno povezavo med poznavanjem iger na srečo in tem, na koliko mestih zasledijo igre na srečo ($p = 0,374$, $p < 0,01$). Zaznana je sicer šibka, a pozitivna statistično značilna povezavo med zaznavanjem iger na srečo in številom iger na srečo, ki so jih mladostniki odigrali v zadnjih 12-ih mesecih pred izvedbo raziskave ($p = 0,086$, $p < 0,05$). Izpostavljenost igram na srečo vpliva na njihovo višjo zaznavanje, kar pa spodbuja večjo intenzivnost igranja iger na srečo med mladostniki.

Udeleženci raziskave najpogosteje svoj prosti čas preživljajo s prijatelji (povprečje 61 %; fantje: 57 %, dekleta: 64 %), se športno udejstvujejo (povprečje 46 %; fantje: 54 %, dekleta: 37 %) in gledajo televizijo (povprečje 39 %; fantje: 25 %, dekleta: 53 %). Podatki kažejo, da tisti, ki intenzivneje zaznavajo informacije o igrah na srečo, pogosteje igrajo video igre ($p = 0,091$, $p < 0,01$) in se v prostem času družijo s prijatelji ($p = 0,077$, $p < 0,05$). Mladi se s prijatelji pogosto »družijo« na spletu, preko spletnih klepetalnic, aplikacij na telefonu,

mesta druženja pa pogosto predstavljajo tudi nakupovalni centri in bari, kjer so izpostavljeni intenzivnim sporočilom o igrah na srečo. V raziskavi sodelujoči dijaki so najpogostejše igrali športne stave na bencinskih servisih in v trafikih ter spletne igre na srečo preko mobilne naprave. Podatki kažejo, da imajo dijaki, ki igrajo več iger na srečo, v povprečju slabši učni uspeh ($\rho = -0,093$, $p < 0,01$). Podobno je tudi v primeru igralcev športnih stav ($\rho = -0,157$, $p < 0,01$) in pri dijakih, ki igrajo igre na srečo na igralnih avtomatih ($\rho = -0,076$, $p < 0,05$) (Tabela 1). Igre na srečo loto, športne stave, igre na igralnih avtomatih in poker v povprečju igra več fantov kot deklet. Statistično pomembne razlike med mladoletnimi in polnoletnimi dijaki je zaznati zgolj pri igranju iger na igralnih avtomatih, rulete in igre boules, ki so v Sloveniji dostopne v igralnicah in igralnih salonih, kjer se vrši nadzor nad starostjo obiskovalcev. Pri ostalih igrah, ki so mladim dostopne v manj nadzorovanih okoljih, predvsem preko spleta in na prodajnih mestih na bencinskih črpalkah in v poštnih poslovalnicah, med tema dvema skupinama statistično pomembnih razlik ni.

Tabela 1: Starost, spol in učni uspeh anketirancev, ki so igrali igre na srečo za denar v preteklih 12 mesecih (vir: lastni).

Igra	Udeležba po spolu		Povprečna starost (v letih)	Uspeh (1-nezadosten, 5-odličen)
	Fanti	Dekleta		
Loto	64,6 %	35,4 %	16,99	3,55
Športne stave	89,9 %	10,1 %	17,05	3,28
Igralni avtomati	86,9 %	13,1 %	17,54	3,31
Poker	82,9 %	17,1 %	17,05	3,41

Med razlogi, zakaj so igrali določeno igro na srečo za denar v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave, so anketiranci najpogosteje navedli, da so igrali za zabavo, iz radovednosti in za zaslužek. Najmanj jih je igralo iz razloga izogibanja osebnim težavam. Za zaslužek so igrali pretežno fantje, stari v povprečju 17,2 leta, s povprečnim šolskim uspehom 3,4 v preteklem šolskem letu. Med dijaki z izkušnjo igranja iger na srečo jih je v povprečju 15,4 % prvič igralo igre na srečo pred dopolnjenim 10. letom starosti (fantje: 9,7; dekleta: 21,1 %). Polovica jih je igre na srečo prvič igrala v starosti med 10 in 15 let, okrog tretjina pa pred dopolnjenim 18. letom starosti. Le 5 % v raziskavi sodelujočih dijakov je prvič igralo igre na srečo v obdobju polnoletnosti. Med spoloma obstaja statistično razlika ($\chi^2 = 58,462$; $df = 5$, $p < 0,01$). Velja poudariti, da je v skladu z določili Zakona o igrah na srečo (2011) v Sloveniji udeležba v spletnih igrah na srečo, v igralnicah in igralnih salonih dovoljena le starejšim od 18 let. V zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave sta med tistimi, ki so igrali igre na srečo, v povprečju 2 % igrala igre na srečo vsak dan (fantje: 3,1 %; dekleta: 1,2 %), 3,5 % jih je igre na srečo igralo tedensko (fantje: 5,3 %; dekleta: 1,6 %) in 8,7 % mesečno (fantje: 12,5 %; dekleta: 4,8 %). Med spoloma obstaja statistično značilna razlika ($\chi^2 = 47,566$; $df = 4$, $p < 0,01$). Izkazalo se je tudi, da dijaki, ki intenzivneje igrajo igre na srečo, dosegajo nižji učni uspeh ($\rho = -0,093$, $p < 0,01$).

S pomočjo metode *k*-voditeljev smo razvrstili dijake v tri skupine, in sicer »aktivni«, »radovedni, a neaktivni« in »neza-interesirani«. Za prvo skupino dijakov je značilno, da igrajo več različnih vrst iger na srečo, igrajo zelo intenzivno, dobro poznajo ponudnike, aktivno zaznavajo informacije o igrah na srečo in imajo zelo zgodnje izkušnje z igranjem. Igrajo za zabavo, pod vplivom vrstnikov in so finančno motivirani.

Imajo tudi razmeroma nizek učni uspeh. Za skupino »radovedni, a neaktivni« je značilno, da so seznanjeni z igrami na srečo, vendar jih ne igrajo aktivno in imajo boljši učni uspeh od dijakov v skupini »aktivni«. Za tretjo skupino dijakov je značilno, da se najmanj ukvarjajo z igrami na srečo in imajo najvišji učni uspeh. Analiza podatkov je pokazala pomembne povezave med igranjem iger na srečo pri mladih ter ključnimi demografskimi in vedenjskimi dejavniki. Spol se je izkazal kot statistično značilen dejavnik pri razvrstitvi dijakov v skupine igralcev ($\chi^2 = 45,132$, $p < 0,001$). Fantje so v večji meri pripadali skupini aktivnih igralcev, medtem ko so bila dekleta pogosteje uvrščena med radovedne ali nezainteresirane igralce. To potrjuje splošne trende iz preteklih raziskav, ki kažejo, da so fantje bolj nagnjeni k tveganeemu vedenju in v večji meri sodelujejo v igrah na srečo. Po drugi strani način preživljanja prostega časa ni pokazal statistično značilne povezave z igranjem iger na srečo ($\chi^2 = 6,140$, $p = 0,189$). Šolski uspeh se je izkazal kot pomemben dejavnik pri igranju iger na srečo ($\chi^2 = 23,795$, $p = 0,022$). Dijaki z nižjim šolskim uspehom (ocene 1 in 2) so bili pogosteje prisotni v skupini aktivnih igralcev. Dijaki z višjim šolskim uspehom (ocene 4 in 5) so se v večji meri nahajali v skupinah radovednih igralcev in nezainteresiranih. To potrjuje ugotovitve drugih raziskav, ki kažejo, da je višja učna uspešnost pogosto povezana z bolj odgovornim vedenjem in manjšo nagnjenostjo k tveganeemu vedenju, kot so igre na srečo. Najmočnejša povezava je bila ugotovljena pri starosti prvega igranja iger na srečo ($\chi^2 = 117,254$, $p < 0,001$). Dijaki, ki so igre na srečo prvič igrali pred 15. letom starosti, so bistveno pogosteje pripadali skupini aktivnih igralcev, kar potrjuje hipotezo, da zgodnji stik z igrami na srečo povečuje verjetnost za pogostejše igranje v kasnejših obdobjih. Najbolj izrazita je bila razlika pri tistih, ki so prvič igrali med 10. in 15. letom, saj so se kar 68-krat

pogostejše znašli v skupini aktivnih igralcev, kot bi bilo pričakovano naključno. Po drugi strani so dijaki, ki so igre na srečo prvič preizkusili po 18. letu, v večji meri pripadali skupini nezainteresiranih igralcev. Ta ugotovitev potrjuje številne raziskave, ki poudarjajo, da je zgodnje izpostavljanje igram na srečo eden ključnih dejavnikov pri oblikovanju vzorcev igranja v odrasli dobi.

Zaključek in razprava

V Sloveniji je z enajstimi igralnicami in 24 igralnimi saloni ter več kot 1.700 vplačilnimi mesti za udeležbo v igrah na srečo (na bencinskih servisih, poštnih poslovalnicah, nakupovalnih centrih, gostilnah in barih, pogosto tudi v bližini šol in dijaških domov) dosežena visoka raven raznovrstne ponudbe in dostopnosti iger na srečo. Hkrati je dosegljiva nenadzorovana in nezakonita ponudba spletnih iger na srečo na več deset tisoč spletnih straneh. Izrazito enostaven dostop do spletnih iger na srečo, nezadostna zaščita mladoletnikov ter razširjenost in pestrost ponudbe v okolju, za katerega so značilne izoliranost igralca, anonimnost in odsotnost družbenega nadzora, so dejavniki, ki pripevajo k razvoju težav, povezanih z igrami na srečo.

Ugotovitve izvedene empirične raziskave med 815 dijaki v Sloveniji kažejo, da jih je 40,9 % v zadnjih 12-ih mesecih pred izvedbo raziskave igralo igre na srečo za denar. Kot kažejo rezultati naše raziskave, se mladi najpogostejše udeležujejo takšnih vrst iger na srečo, ki so prepoznane kot posebej tvegane za razvoj problematičnega ali patološkega igranja. Pri tem jih 5,7 % igra prekomerno (dnevno ali tedensko). Prve izkušnje z igranjem iger na srečo za denar je kar 95 % udele-

žencev raziskave imelo pred dopolnjenim 18. letom starosti, kar dokazuje njihovo enostavno in nenadzorovano dostopnost. Dijakom, sodelujočim v raziskavi, so igre na srečo za denar dostopne na tako na spletu kot tudi na bencinskih servisih in v trafikah. Tam tudi najpogosteje zasledijo informacije o njih. Podobno kot nekatere druge raziskave je tudi naša raziskava pokazala pomemben vpliv intenzivnosti igranja iger na srečo na učni uspeh.

Uporaba interneta in digitalnih tehnologij pomembno vpliva na življenje mladostnikov, med katerimi je visok odstotek problematičnih uporabnikov interneta. Ob tem skoraj vsak deseti mladostnik v Sloveniji uporablja spletne socialne medije na način, ki pomeni tveganje. Po podatkih aktualnih raziskav se vsak tretji mladostnik v Sloveniji sooča z občutki žalosti ali obupanosti, vsak peti 15- in 17-letnik resno razmišlja o samomoru (Jeriček Klanšček et al. 2023, 43). Omenjeni simptomi težav v duševnem zdravju med mladostniki so po podatkih mednarodnih raziskav prepoznani tudi med mladostniki, ki se soočajo s težavami, povezanimi z igrami na srečo. Z njimi se mladi srečujejo skoraj na vsakem koraku in so vse pogosteje prisotne tudi v okoljih, ki so otrokom in mladostnikom posebej blizu: računalniške igre, socialna omrežja, aplikacije na pametnih telefonih, družbene igralnice, prodajna mesta iger na srečo ob šolskih poteh ali v bližini šol in njihovih domov.

Rezultati v prispevku predstavljene empirične raziskave kažejo na zaskrbljujoče visok odstotek mladih, ki imajo kljub zakonski prepovedi zgodnje izkušnje z igrami na srečo, kar se sklada z rezultati nekaterih predhodnih raziskav in s stanjem v drugih državah. Dijaki, sodelujoči v raziskavi, dobro poznajo ponudbo iger na srečo, kar kaže, da so slednje mla-

dim interesno blizu. Na to nedvomno pomembno vpliva tudi stalna pojavnost ponudbe iger na srečo v okoljih, kjer mladostniki bivajo, se gibljejo in preživljajo prosti čas. Strategije oglaševanja iger na srečo izkoriščajo ranljivost, neizkušenost in pomanjkanje znanja mladostnikov. Oglaševanje iger na srečo je v socialnih medijih in na spletu pogosto ciljno usmerjeno prav na mlade. Hkrati je oglaševanje iger na srečo usmerjeno k dvigu njihove družbene sprejemljivosti, pri čemer se skozi oglaševanje sporoča, da so igre na srečo nekaj vsakodnevnega, normalnega, neškodljivega in zabavnega (Deans et al. 2017, 4). V raziskavi sodelujoči dijaki, so najpogostejše igrali športne stave. To je tesno povezano tudi s tveganjem prirejanja športnih rezultatov ter s spremenjajočim odnosom do športa ter dojemanjem odnosa med športom in igrami na srečo. Mladi pripadnost določenemu športniku ali športnemu moštvu pogosto izkazujejo skozi stave na dogodke, v katerih ta posameznik oziroma moštvo tekmuje. Na stavnicah so vse pogostejše prisotni tudi športni dogodki, v katerih sodelujejo mladostniki, kar je posebej značilno za dogodke v e-športu.

Rezultati v prispevku predstavljene raziskave pritrjujejo ugotovitvam preteklih raziskav prevalence, motivacijskih dejavnikov in vedenjskih vzorcev mladih na področju iger na srečo v Sloveniji (Besednjak Valič in Makarovič 2017, 28–30; Krek 2010, 95; Macur 2016, 65; Selak et al. 2022, 37–44).

V prihodnje bo treba več pozornosti namenjati strategijam za obvladovanje novih tehnologij, ki imajo vpliv na naraščanje udeležbe mladih v igrah na srečo. Posebno pozornost bo treba nameniti zavedanju družbeno odgovornega prirejanja iger na srečo in sprejeti ukrepe za omejevanje dostopnosti in razpoložljivosti iger na srečo mladim in dru-

gim ranljivim skupinam. Razmere kažejo na potrebo po posodobitvi zakonodaje na področju igralništva v Sloveniji, ki bistvenih sprememb in prilagoditev sodobnim trendom ni bila deležna vse od sprejetja Zakona o igrah na srečo leta 1995. Predvsem bi bilo potrebno ustrezneje urediti zaščito mladoletnikov z učinkovitim omejevanjem dostopa do spletišč s ponudbo iger na srečo ter spodbujati starševski nadzor na teh spletiščih. Zagotoviti bi bilo treba, da se oglašna sporočila o igrah na srečo ne razširjajo, razkazujejo ali spodbujajo v medijih, kjer so glavno občinstvo mladostniki, in da ne škodujejo mladostnikom oziroma jih ne spodbujajo k igranju iger na srečo. Hanss s sodelavci (2015, 17) navaja, da si mladostniki, ki so že razvili določene težave, povezane z igrami na srečo, vsebino oglasnih sporočil o igrah na srečo zapomnijo veliko lažje, takšna vsebina pa jih spodbuja k nadaljevanju igranja. Omejiti bi bilo treba ponudbo in oglaševanje iger na srečo v bližini vzgojno-izobraževalnih institucij (vrtcev, šol, dijaških in študentskih domov ter fakultet) ter lokacij, na katerih mladostniki preživljajo prosti čas (parki, športna igrišča).

Slovenija se že vrsto let sooča z izzivom pravnega in tehničnega omejevanja čezmejne ponudbe spletnih iger na srečo tujih prirediteljev, ki nimajo dovoljenja za prirejanje iger na srečo v Sloveniji. Poleg tega, da tuji ponudniki iger na srečo v Sloveniji ne plačujejo davkov in koncesij, pogosto tudi ne izpolnjujejo minimalnih standardov varnosti in zaščite igralcev. Posebno pozornost velja v prihodnje nameniti tudi krepitvi varovalnih dejavnikov in zgodnjemu prepoznavanju morebitnih tveganj in težav v duševnem zdravju med mladimi, povezanih z igranjem iger na srečo. Posledice prekomerne udeležbe v igrah na srečo in zasvojenosti so večrazsežne in ob pojavu duševnih in tele-

snih bolezni, nižji storilnosti, odsotnost od dela ali pouka, nižji delovni učinkovitosti ter težji zaposljivosti, predstavljajo tudi tveganje socialne in finančne izključenosti ter nenazadnje predstavljajo strošek za državo. Raziskave med mladimi kažejo (Cook et al. 2015, 1128; Kryszajtys et al. 2018, 911) tudi na povezanost med težavami z igrami na srečo in drugimi oblikami tveganih vedenj, kot so zloraba alkohola in prepovedanih substanc, kraje, vandalizem, fizično nasilje in tvegana vedenja v šoli (izostanki od pouka, kršitve šolskega reda idr.). V šolskem prostoru, institucijah za pomoč otrokom in mladostnikom, v zdravstvu, športnih organizacijah in družbi nasploh je treba pristopiti k zgodnji obravnavi težav, povezanih z igrami na srečo. Okrepiti je treba zavedanje resnosti tveganj in posledic na obravnavanem področju ter razviti ustrezne preventivne programe tako za otroke in mladostnike kot tudi za starše, vzgojitelje, učitelje, šolske svetovalne in zdravstvene delavce ter druge strokovnjake, ki se poklicno ali drugače ukvarjajo z otroki in mladostniki. Besednjak Valič in Makarovič (2017, 34; 38) izpostavljata podporo tovrstnim ukrepom med socialnimi delavci, terapevti in nevladnimi organizacijami ter izpostavljata problem nezadostne finančne podpore preventivnim programom in programom zdravljenja odvisnosti od iger na srečo. Programe promocije zdravja bi morali, kot poudarjata Urdih Lazar in Stergar (2022, 36), otrokom in mladostnikom približati na bolj neposredne načine in predvsem več vlagati v oblikovanje njihovega zdravju naklonjenega okolja.

Reference

Literatura

Armitage, Richard. 2021. Gambling among adolescents: an emerging public health problem. *The Lancet Public Health* 6, št. 3: e143. DOI: [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(21\)00026-8](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(21)00026-8).

Besednjak Valič, Tamara; Makarovič, Matej. 2017. Outlining risk factors for youth problem gambling with possibilities for prevention - situation in Municipality of Nova Gorica. *Research in Social Change* 9, št. 2: 18–45.

Bijedić, Meliha; Kuralić-Čišić, Lejla; Kovačević, Ranko; Vardo, Elvis. 2015. *Obilježja kockanja srednjoškolaca u Sarajevu i Tuzli - izvještaj o rezultatima istraživanja*. Tuzla: Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Tuzli.

Blinn-Pike, Lynn; Worthy, Sheri Lokken; Jonkman, Jeffrey N. 2010. Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health* 47, št. 3: 223–236. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.05.003>.

Brusdal, Ragnhild; Frønes, Ivar. 2014. Well-Being and Children in a Consumer Society. V: *Handbook of Child Well-Being. Theories, Methods and Policies in Global Perspective*, 1427–1443. Ur. Asher Ben-Arieh, Ferran Casas, Ivar Frønes, in Jill E. Korbin. Dordrecht: Springer.

Burge, Alesia N.; Pietrzak, Robert H.; Molina, Chery. A.; Petry, Nancy M. 2004. Age of gambling initiation and severity of gambling and health problems among older adult pro-

blem gamblers. *Psychiatric Services* 55, št. 12: 1437–1439. DOI: <https://doi.org/10.1176/appi.ps.55.12.1437>.

Calado, Filipa; Alexandre, Joana; Griffiths, Mark D. 2017. Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A systematic Review of Recent Research. *Journal of Gambling Studies* 33, št. 2: 397–424. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>.

Capitanucci, Daniela; Tomei, Alexander. 2022. Contextual, behavioural and individual factors associated with problem gambling among Italian adolescents. *Journal of Gambling Issues* 50: 21–47.

Castrén, Sari; Grainger, Marjut; Lahti, Tuuli; Alho, Hannu; Salonen, Anne H. 2015. At-risk and problem gambling among adolescents: a convenience sample of first-year junior high school students in Finland. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy* 10: 1–10. DOI: <https://doi.org/10.1186/s13011-015-0003-8>.

Chamberlain, Samuel R.; Grant, Jon E.; Baldwin, David S. 2023. Sleep Problems and Gambling Disorder: Findings in Non-Treatment Seeking Young Adults. *British Journal of Psychiatry Open* 9, št. S1: S2.

Cook, Steven; Turner, Nigel E.; Ballon, Bruce; Paglia-Boak, Anagela; Murray, Robert; Adlaf, Edward M.; Ilie, Gabriela; den Dunnen, Wendy; Mann, Robert E. 2015. Problem gambling among Ontario students: Associations with substance abuse, mental health problems, suicide attempts, and delinquent behaviours. *Journal of Gambling Studies*, 31: 1121–1134. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9483-0>.

Cotichini, Rodolfo; Fortunato, Loredana; Colasante, Emanuela; Benedetti, Elisa; Cerrai, Sonia; Molinaro, Sabrina. 2021. ESPAD Trend DB 1995–2019 Codebook for ESPAD Application. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Deans, Zandra C. et al. 2017. Integration of next-generation sequencing in clinical diagnostic molecular pathology laboratories for analysis of solid tumours; an expert opinion on behalf of IQN Path ASBL. *Virchows Archiv* 470: 5–20. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00428-016-2025-7>.

Dumitrescu, Andreea; Pleavă, Roxana. 2016. *Sindromul de apnee în somn - cauză a hipertensiunii arteriale secundare*. București: Medichub Media.

Emond, Alan; Nairn, Agnes; Collard, Sharon; Hollén, Linda. 2022. Gambling by Young Adults in the UK During COVID-19 Lockdown. *Journal of Gambling Studies* 38, št. 1: 1–13. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10029-y>.

Felsher, Jennifer R.; Derevensky, Jeffrey L.; Gupta, Rina. 2004. Lottery Playing Amongst Youth: Implications for Prevention and Social Policy. *Journal of Gambling Studies* 20, št. 2: 127–153. DOI: <https://doi.org/10.1023/b:jogs.0000022306.72513.7c>.

Ferrara, Pietro; Franceschini, Giulia; Corsello, Giovanni. 2018. Gambling disorder in adolescents: what do we know about this social problem and its consequences? *Italian Journal of Pediatrics* 44: 1–5. DOI: <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0592-8>.

Floros, Georgios D. 2018. Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and treatment challenges. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics* 9: 43–51. DOI: <https://doi.org/10.2147/ahmt.s135423>.

Fong, Timothy W. 2005. The Biopsychosocial Consequences of Pathological Gambling. *Psychiatry* 2, št. 3: 22–30.

Gambling Commission. 2024. Young People and Gambling 2024: Official statistics. London; Gambling Commission.

Glavak Tkalić, Renata, Miletić, Geran-Marko; Sučić, Ines. (2017). *Igranje igara na sreću u hrvatskom društvu*. Zagreb: Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, Ured za suzbijanje zlouporabe droga Vlade Republike Hrvatske.

Haefeli, Joerg; Lischer, Suzanne; Schwarz, Jürg. 2016. Early detection items and responsible gambling features for online gambling. *International Gambling Studies* 11, št. 3: 273–288. DOI: <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.604643>.

Hanss, Daniel; Mentzoni, Rune A.; Griffiths, Mark D.; Pallesen, Ståle. 2015. The impact of gambling advertising: Problem gamblers report stronger impacts on involvement, knowledge, and awareness than recreational gamblers. *Psychology of Addictive Behaviours* 29, št. 2: 483–491. DOI: <https://doi.org/10.1037/adbo000062>.

Hing, Nerilee; Dittman, Cassandra K.; Russell, Alex M. T.; King, Daniel L.; Rockloff, Matthew; Browne, Matthew; Newall, Phi-

lip; Greer, Nancy. 2022. Adolescents Who Play and Spend Money in Simulated Gambling Games Are at Heightened Risk of Gambling Problems. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19: 1–15. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph191710652>.

Jeriček Klanšček, Helena; Roškar, Maja; Drev, Andreja; Pucelj, Vesna; Koprivnikar, Helena; Zupanič, Tina; Korošec, Aleš. 2019. *Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju med mladostniki v Sloveniji. Izsledki mednarodne raziskave HBSC, 2018*. Ljubljana: Nacionalni inštitut za javno zdravje.

Jeriček Klanšček, Helena; Roškar, Saška; Vinko, Matej; Konec Juričič, Nuša; Hočevar Grom, Ada, Bajt, Maja; Čuš, Anja; Furman, Lucija; Zager Kocjan, Gaja; Hafner, Alenka; Medved, Tina; Floyd Bračič, Mark; Poldrugovac, Mircha. 2018. *Duševno zdravje otrok in mladostnikov v Sloveniji*. Ljubljana: Nacionalni inštitut za javno zdravje.

Jeriček Klanšček, Helena; Furman, Lucija; Roškar, Maja; Drev, Andreja; Pucelj, Vesna; Koprivnikar, Helena; Zupanič, Tina; Korošec, Aleš. 2023. *Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju med mladostniki v Sloveniji. Izsledki mednarodne raziskave HBSC, 2022*. Ljubljana: Nacionalni inštitut za javno zdravje.

Kaakinen, Markus; Sirola, Anu; Savolainen, Iina; Atte, Oksanen. 2020. Young people and gambling content in social media: An experimental insight. *Drug and Alcohol Review* 39, št. 2: 152–161. DOI: <https://doi.org/10.1111/dar.13010>.

Krek, Milan. 2010. Prisotnost iger na srečo med dijaki v regiji Koper. *Raziskave in razprave* 3, št. 1: 81–100.

Kristiansen, Søren Ginnerup; Jensen, Sara Marie. 2014. Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents. *International Journal of Social Welfare* 23, št. 1: 89–99. DOI: <https://doi.org/10.1111/ijsw.12021>.

Kristiansen, Søren; Trajberg, Maria Camilla. 2017. Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study. *International Journal of Social Welfare* 26: 218–229. DOI: <https://doi.org/10.1111/ijsw.12231>.

Kryszajts, David T.; Hahmann, Tara E.; Schuler, Andrée; Hamilton-Wright, Sarah; Ziegler, Carolyn P.; Matheson, Flora I. 2018. Problem Gambling and Delinquent Behaviours Among Adolescents: A Scoping Review. *Journal of Gambling Studies* 34: 893–914. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9754-2>.

Macur, Mirna. 2016. Nekemične ali vedenjske zasvojenosti = Behavioral Addictions. V: *Droge in nekemične zasvojenosti v Obalno-kraški regiji in Primorsko-goranski županiji Droge i nekemijske ovisnosti u Obalno-kraškoj i Primorsko-goranskoj županiji - Zbornik povzetkov*, 63–65. Ur. Milan Krek, Macur, Mirna in Stepanek Urška. Koper: Založba Univerze na Primorskem.

Macur, Mirna. 2017. Ali je uporaba interneta lahko tudi problematična? Predstavitev podatkov za Slovenijo = Can internet use become problematic? Presentation of Slovenian data. V: *Mednarodna znanstvena konferenca Zdravje na spletu - Zbornik prispevkov z recenzijo in izvlečkov*, 23–37. Ur. Marija Milavec Kapun in Anita Jug Došler. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Zdravstvena fakulteta.

Mangat, Harshdeep S.; Griffiths, Mark D.; Yu, Shu M.; Felvinczi, Katalin; Ngetich, Ronald K.; Demetrovics, Zsolt; Czakó, Andrea. 2023. Understanding Esports-related Betting and Gambling: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Gambling Studies* 40: 893–914.

Messerlian, Carmen; Gillespie, Meredith; Derevensky, Jeffrey L. 2007. Beyond drugs and alcohol: Including gambling in a high-risk behavioural framework. *Journal of Paediatrics and Child Health* 12, št. 3: 199–204.

Miałkowska-Kozaryna, Milena. 2023. Youth gambling during the COVID-19 pandemic. *Szkoła Specjalna* 3: 194–206.

Mohamed, Mohamed Soud; Rukh, Gull; Schiöth, Helgi B.; Vadlin, Sofia; Olofsdotter, Susanne; Åslund, Cecilia; Nilsson, Kent, W. 2022. Worsened Anxiety and Loneliness Influenced Gaming and Gambling during the COVID-19. *Pandemic. Stomatology* 12, št. 1: 249–263. DOI: <https://doi.org/10.3390/jcm12010249>.

Molinaro, Sabrina; Benedetti, Elisa; Scalese, Marco; Bastiani, Luca; Fortunato, Loredana; Cerrai, Sonia; Canale, Natalie; Chomynová, Pavla; Elekes, Zsuzsanna; Feijão, Fernanda; Fotiou, Anastasios; Kokkevi, Anna; Kraus, Ludwig; Rupšienė, Liudmila; Monshouwer, Karin; Nociar, Alojz; Strizek, Julian; Urdih Lazar, Tanja. 2018. Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction* 113, št. 10: 1862–1873. DOI: <https://doi.org/10.1111/add.14275>.

Mravčík, Viktor; Černý, Jakub; Leštinová, Zuzana; Chomynová, Pavla; Grohmannová, Kateřina; Licehammerová, Šárka; Ziegler, Aleš; Kocarevová, Veronika. 2014. *Gambling in the Czech Republic, Its Correlates and Consequences*. Prag: National Monitoring Centre for Drugs and Addiction.

Nilsson, Robin. 2020. *Gambling behaviour and leisure-time activities among adolescents in Sweden*. Stockholm: Stockholm University, Department of Public Health Sciences.

Rahim, Yassir Abdul; Fernandez-Aranda, Fernando; Jimenez-Murcia, Susana; Håkansson, Anders. 2023. A nationwide case-control study on cardiovascular and respiratory-related disorders in patients with gambling disorder in Sweden. *Public Health* 224: 45–50. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2023.08.018>.

Raisamo, Susanna; Kinnunen, Jaana M.; Pere, Lasse; Lindfors, Pirjo; Rimpelä, Arja. 2019. Adolescent Gambling, Gambling Expenditure and Gambling-Related Harms in Finland. 2011–2017. *Journal of Gambling Studies* 36, št. 2: 597–610. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09892-7>.

Reynolds, Ciara Marie Edel; Hanafin, Joan; Sunday, Salome; McAvoy, Helen; Clancy, Luke 2023. Odds of Gambling among Adolescents: A Secondary Analysis of the cross-sectional European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. *The Lancet* 402: S79. DOI: [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(23\)02118-9](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(23)02118-9).

Rial, Antonio; Mora-Salgueiro, Javier; Feijóo, Sandra; Liñares, David; Braña, Teresa. 2023. Underage Problem Gambling: With Whom, Where and Why. *Psicothema* 35, št. 2: 140–148. DOI: <https://doi.org/10.7334/psicothema2022.238>

Ricijaš, Neven; Dodig Hundrić, Dora; Huić, Aleksandra; Kranželić, Valentina. 2016. Kockanje mladih u Hrvatskoj - učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja. *Kriminologija i socijalna integracija* 24, št. 2: 24–47.

Ricijaš, Neven; Maglica, Toni; Dodig Hundrić, Dora. 2019. Regulativa igara na sreću u Hrvatskoj kao socijalni rizik. *Ljetopis socijalnog rada* 26, št. 3: 335–361.

Scafuto, Francesca; Ciacchini, Rebecca; Orrù, Graziella; Crescentini, Cristiano; Conversano, Ciro; Mastorci, Francesca; Porricelli, Marika; Gemignani, Angelo. 2023. COVID-19 Pandemic and Internet Addiction in Young Adults: A Pilot Study on Positive and Negative Psychosocial Correlates. *Clinical Neuropsychiatry* 20, št. 4: 240–251. DOI: <https://doi.org/10.36131/cnfioritieditore20230403>.

Selak, Špela; Žmavc, Mark; Vinko, Matej; Lavtar, Darja; Rehberger, Maruša. 2022. *Nekemične zasvojenosti v Sloveniji. Izbrani rezultati Nacionalne raziskave o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018*. Ljubljana: Nacionalni inštitut za javno zdravje.

Spotswood, Fiona; Nairn, Agnes. 2016. Children as vulnerable consumers: a first conceptualisation. *Journal of Marketing Management* 32, št. 3-4: 211–229. DOI: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2015.1107616>.

Šramová, Blandína. 2017. Children's Consumer Behavior. V: *Consumer Behavior - Practice Oriented Perspectives*, 91–109. Ur. Senay Sabah. London: IntechOpen Limited.

Urdih Lazar, Tanja; Stergar, Eva. 2022. Evropska raziskava o alkoholu in preostalih drogah (ESPAD), Slovenija 2019. *Rezultati raziskave 2019 s primerjavo z letom 2015 in mednarodnimi podatki*. Ljubljana: Univerzitetni klinični center, Klinični inštitut za medicino dela, prometa in športa.

van der Maas, Mark. 2016. Problem gambling, anxiety and poverty: an examination of the relationship between poor mental health and gambling problems across socio-economic status. *International Gambling Studies* 16, št. 2: 281–295. DOI: <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1172651>.

Vegni, Nicoletta; Francesco, Maria Melchiori; D'Ardia, Caterina; Prestano, Claudia; Canu, Massimo; Piergiovanni, Giulia; Di Filippo, Gloria. 2019. Gambling Behavior and Risk Factors in Preadolescent Students: A Cross Sectional Study. *Frontiers in Psychology* 12, št. 10: 1–6. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01287>.

Vinberg, Maria; Durbeej, Natalie; Rosendahl, Ingvar. 2023. Young male athletes at risk for problem gambling: Findings from a cross-sectional study in Sweden. *Scandinavian Journal of Psychology* 64, št. 6: 766–775. DOI: <https://doi.org/10.1111/sjop.12934>.

Wardle, Heather. 2019. Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors* 9: 99–106. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>.

Welte, John W.; Barnes, Grace M.; Wieczorek, William F.; Tidwell, Marie-Cecile O.; Parker, John C. 2004. Risk factors for pathological gambling. *Addictive Behaviors* 29, št. 2: 323–335. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2003.08.007>.

Zhai, Zu Wei; Duenas, Georgina L.; Wampler, Jeremy; Potenza, Marc N. 2020. Gambling, Substance Use and Violence in Male and Female Adolescents. *Journal of Gambling Studies* 36, št. 4: 1301–1324. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09931-8>.

Zakonodaja

Zakon o igrah na srečo. 2011. Uradni list RS, št. 14/11 – uradno prečiščeno besedilo, 108/12, 11/14 - popr. in 40/14 – ZIN-B.

Youth in the Trap of Gambling: Prevalence and Behavioural Patterns of Slovenian High School Students in Gambling

Summary

The article examines the prevalence of gambling among Slovenian high school students and analyses the factors influencing such behaviour. The study, conducted on a sample of 815 students across Slovenia, reveals that 40.9% of adolescents had engaged in gambling for money at least once during the prior year, with male students being statistically more active than female students. The most commonly played games include sports betting, lottery, and poker. Gambling is most frequently accessed via the internet, petrol stations, and newsstands. A significant proportion of respondents reported that they had started gambling before the age of 15, indicating insufficient regulatory oversight and a high level of accessibility, even for minors.

The study also highlights the impact of digitalization and pervasive advertising – particularly through online and social media platforms – which further encourages youth engagement in gambling activities. The findings demonstrate a statistically significant association between gambling intensity and lower academic performance, as well as between early exposure to gambling and increased participation in adolescence and adulthood. Using the *k*-means clustering method, students were categorized into three groups: active gamblers, curious but inactive players, and uninterested individuals. Active gamblers were more likely to be male, exhibited lower academic achievement, and reported early gambling experiences.

The paper emphasizes the urgent need to update existing legislation, enhance the regulation of gambling accessibility and advertising, and develop preventive programs within both educational and family settings. Furthermore, it underlines the importance of early identification of gambling-related risks among youth, strengthening support for adolescent mental health, and creating environments that promote healthy lifestyles while reducing exposure to harmful content.