



MLADI IN IGRE NA SREČO V SLOVENIJI

dr. Simon Starček
dr. David Smolej
dr. Beno Arnejčič
mag. Tomaž Deželak

MLADI IN IGRE NA SREČO V SLOVENIJI

Projekt sofinancira:



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA ZDRAVJE

- Naslov** **Mladi in igre na srečo v Sloveniji**
Title Youth and gambling in Slovenia
- Recenzija** dr. Vinko Gorenak, dr. Vedrana Sember,
Review dr. Andreja Barle Lakota
- Tehnični urednik** dr. Simon Starček
Technical editor
- Oblikovanje ovitka** Simon Starček
Cover designer
- Grafika na ovitku** Freepik
Cover graphics www.freepik.com
- Grafične priloge** Avtorji besedila
Graphics material
- Založnik** Fakulteta za pravo in ekonomijo
Published by
- Izdajatelj** Fakulteta za pravo in ekonomijo
Issued by
- Izdaja** Prva izdaja
Edition
- Vrsta publikacije** Spletna publikacija
Publication type
- Izdano** Ljubljana, Slovenija, januar 2025
Published
- Partnerji, sofinancerji Izdajo monografije je sofinanciralo Ministrstvo
Partners, co-financiers za zdravje



© Fakulteta za pravo in ekonomijo

Besedilo/*Text* © Simon Starček, David Smolej, Beno Arnejčič, Tomaž Deželak, 2025

To delo je objavljeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav 4.0 Mednarodna. / *This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial - NoDerivs 4.0 International License.*

Uporabnikom je dovoljeno reproduciranje brez predelave avtorskega dela, distribuiranje, dajanje v najem in priobčitev javnosti samega izvirnega avtorskega dela, in sicer pod pogojem, da navedejo avtorja in da ne gre za komercialno uporabo.

Vsa gradiva tretjih oseb v tej knjigi so objavljena pod licenco Creative Commons, razen če to ni navedeno drugače.

Če želite ponovno uporabiti gradivo tretjih oseb, ki ni zajeto v licenci Creative Commons, boste morali pridobiti dovoljenje neposredno od imetnika avtorskih pravic.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 221440003

ISBN 978-961-93028-7-3 (PDF)

MLADI in igre na srečo [Spletna izdaja] / avtorji Simon Starček... [et al.]. - 1. izd. - Ljubljana : Narodna in univerzitetna knjižnica, 2025

Cena Brezplačni izvod

Price

Odgovorna oseba Tilen Vesenjak

založnika

For publisher

Citiranje Starček, Simon, Smolej, David, Arnejčič, Beno,
Attribution Deželak, Tomaž. (2025). Mladi in igre na srečo
v Sloveniji. Ljubljana : Fakulteta za pravo in
ekonomijo.

KAZALO

1	UVOD	1
2	O IGRAH NA SREČO	9
2.1	Vrste iger na srečo	13
3	KRATKA ZGODOVINA IGER NA SREČO	17
4	IGRE NA SREČO: MED ZABAVO, TVEGANJI IN ODVISNOSTJO	25
4.1	Igre na srečo kot vedenjska odvisnost: izvor, razsežnosti in ukrepi ..	26
4.2	Odvisnost in zasvojenost	28
4.3	Nekemične zasvojenosti	29
4.4	Odvisnost od iger na srečo po DSM-IV	30
4.5	Igre na srečo, zasvojenost, identiteta in zadovoljevanje potreb	32
4.6	Igra in igre na srečo	37
4.7	Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju med mladostniki v Sloveniji	41
4.8	Prekomerna udeležba v igrah na srečo	44
5	IGRE NA SREČO - DEJAVNIK TVEGANJA ZA POSAMEZNIKA IN DRUŽBO	47
5.1	Motivi igranja iger na srečo	49
6	MLADI V DRUŽBI TVEGANJA IN IGRE NA SREČO	55
6.1	Družba tveganja	55
6.2	Problematično igranje iger na srečo v luči družbe tveganja	56
6.3	Posredni dejavniki tveganj težav z igrami na srečo v okolju	58
6.4	Neposredni dejavniki tveganj težav z igrami na srečo v okolju	59
6.5	Razvoj težav povezanih z igrami na srečo	61
7	PREVALENCA V IGRAH NA SREČO	65
8	ODGOVORNOST SOCIALNEGA OKOLJA, KI SPODBUJA TVEGANO IGRALNO VEDENJEV KONTEKSTU SODOBNIH MEDIJEV IN MEDIJSKE VZGOJE	71
9	UKREPI ZA ZMANJŠANJE TVEGANJ IN ŠKODE ZARADI PREKOMERNEGA IGRANJA IGER NA SREČO	85
9.1	Primeri strateških pristopov	89
9.1.1	Združeno kraljestvo: Nacionalna strategija za zmanjšanje škode zaradi iger na srečo	89

9.1.2	Nova Zelandija: Nacionalna strategija za preprečevanje in zmanjšanje škode zaradi iger na srečo 2022–2025.....	89
9.1.3	Avstralija: Nacionalna strategija za preprečevanje škode pri spletnih igrah na srečo.....	90
9.1.4	Kanada: Nacionalna strategija za preprečevanje škode pri spletnih igrah na srečo.....	91
9.1.5	Francija: Strateški načrt za zaščito mladoletnikov in preprečevanje nezakonitega prirejanja iger na srečo 2024–2026.....	92
9.1.6	Hrvaška: Nacionalna strategija ukrepanja na področju odvisnosti do leta 2023.....	93
9.1.7	Slovenija.....	94
10	RAZISKAVA PREVALENCE DIJAKOV V IGRAH NA SREČO V SLOVENIJI.....	97
10.1	O raziskavi.....	97
10.1.1	Pilotna raziskava.....	97
10.1.2	Raziskovalna metoda.....	98
10.1.3	Anketni vprašalnik.....	100
10.2	Zbiranje podatkov.....	103
10.3	Izvedba raziskave.....	105
10.4	Hipoteze.....	106
10.5	Opis merskega instrumenta.....	106
10.6	Omejitve raziskave.....	109
11	REZULTATI RAZISKAVE.....	111
11.1	Raziskovalni vzorec.....	111
11.2	Analiza posameznih sklopov vprašanj.....	112
11.3	Združene spremenljivke.....	123
11.4	Ugotavljanje statistično značilnih razlik - diskriminantna analiza ..	124
11.5	Ugotavljanje statistično značilnih povezanosti.....	131
12	PREVERJANJE HIPOTEZ.....	137
13	PREDLOG UKREPOV IN PRIPOROČIL.....	140
	VIRI.....	143
	RECENZIJE.....	159
	IMENSKO KAZALO.....	169

O PROJEKTU ZDRAVA IGRA

Projekt »Zdrava igra« je aktiven odziv nosilca projekta MAKROBIOS PANONIJA so.p., Permakulturni center za boljše kvaliteto življenja in za pot k samozadostnosti, s skupino izkušenih raziskovalcev in poznavalcev trendov in problematike iger na srečo med mladimi v Sloveniji in svetu, na zaznano vrzel na področju obravnave v svetu vse bolj prepoznanega in perečega problema tudi javnega zdravstva - težav in zasvojenosti z igrami na srečo mladih.

Projekt »Zdrava igra« je potekal v obdobju 2020–2022, in je obravnaval široko polje iger na srečo med mladimi. Ob aktivni raziskovalni aktivnosti na obravnavanem področju, je projektna skupina v času izvajanja projekta stkala aktivno mrežo deležnikov: šol, učiteljev, pedagoških delavcev, ravnateljev, strokovnjakov iz drugih področij, ki so na različnih področjih in ravneh obravnave, prispevali k mreži aktivnosti, usmerjenih k analiziranju prevalece mladih v igrah na srečo, opazovali ključne trende in okoliščine, v katerih mladi bivajo in se povezujejo s svetom iger na srečo ali mlade spodbujajo k igranju iger na srečo.

V obdobju poteka projekta je bilo izvedenih več deset delavnic in predavanj v srednjih šolah in gimnazijah širom Slovenije, namenjenih dijakom s ciljem ozaveščanja o tveganjih prekomernega igranja iger na srečo ter pasti, ki jih prinašajo splet in nove tehnologije na področju iger na srečo. V okviru projekta je bil proučen teoretični in etimološko klinični koncept težav, ki jih lahko povzročajo igre na srečo, predvsem med mladimi. Ob tem je podrobneje predstavljen metodološki okvir opredelitve in merjenja različnih stopenj težav in zasvojenosti z igrami na srečo, prilagojeno mlajši populaciji. Osrednje težišče projekta je izvedena obširna raziskava prevalece dijakov srednjih šol in gimnazij v Sloveniji v igrah na srečo, njihovega odnosa do iger na srečo in prepričanj srednješolcev o igrah na srečo. Projekt je eden prvih tovrstnih aktivnosti v Sloveniji, ki večdisciplinarno obravnava proučevano problematiko in skozi dosežene rezultate pomembno prispeva k poznavanju stanja na obravnavanem področju, podaja obsežne smernice in priporočila različnim deležnikom. Projekt skozi bogat nabor ciljnim skupinam prilagojenih gradiv prispeva k aktivnem ozaveščanju družbe o problematiki iger na srečo med mladimi ter skozi sodobne komunikacijske poti obravnavane vsebine približuje mladim.

Projekt je dosegel zastavljene cilje celovitejšega vpogleda v stanje zdravstvene neenakosti na obravnavanem področju, dvigu ozaveščenosti ciljnih skupin o tveganjih povezanih s prekomerno udeležbo v igrah na srečo, dvigu opolnomočenosti mladih, dvigu družbenega zavedanja tveganj in možnih negativnih posledic prekomerne udeležbe v igrah na srečo, okrepitevi spremljanja in zmanjševanja neenakosti tako v zdravstvenem kontekstu, kot širše. Projekt je prispevak tudi k aktivnejšem medsektorskem delovanju na tem področju, pripravi ukrepov, smernic in strategij za zmanjševanje neenakosti v zdravju, kot posledice težav povezanih z igrami na srečo.

Avtorji

1 UVOD

Igranje iger na srečo je aktivnost posameznikov v družbi, ki jo zaznavamo vse od oblikovanja prvih sodobnih civilizacij. V zadnjih dveh desetletjih je razvoj iger na srečo doživel neslutene razsežnosti. Slednje je močno povezano z razvojem sodobne informacijsko - komunikacijske tehnologije, predvsem pa interneta, s čimer je ponudba iger na srečo dostopna domala vsakomur, kadarkoli in kjerkoli na svetu. Področje iger na srečo je eno najhitreje spreminjajočih se okolij v svetu, ki se izjemno hitro prilagaja sodobnim tehnološkim, družbenim in gospodarskim spremembam. Hkrati je pomemben dejavnik procesa digitalne transformacije. Igralniško okolje je v procesu stalnega in razmeroma hitrega inoviranja, iskanja in oblikovanja novih produktov in storitev ter novih načinov komunikacije. Igralniške storitve so tako usmerjene na vse širši krog uporabnikov.

Igre na srečo se tradicionalno obravnavajo kot aktivnost, ki vključuje igranje za denar ali druge materialne dobrine, s tveganjem in upanjem, da se bo materialni dobiček povečal, čeprav dobički in izgube temeljijo na naključju. V skladu z Zakonom o igrah na srečo¹ so igre na srečo igre, pri katerih imajo udeleženci za plačilo določenega zneska enake možnosti zadeti dobitke, izid igre pa je izključno ali pretežno odvisen od naključja ali kakšnega negotovega dogodka. Elemente iger na srečo je ob tradicionalnih oblikah v igralnicah, igralnih salonih in prodajalnah stav na športne in druge dogodke, vse pogosteje moč zaznati v različnih izdelkih in storitvah, npr. video igrah (t.i. LootBox), ki so dostopne na računalnikih, igralnih konzolah in v socialnih omrežjih, pogosto brez starostnih omejitev. Napredek digitalne tehnologije je omogočil razvoj in vse širšo ponudbo družbenih igralnic (angl. *social casino*), to so spletna mesta ali aplikacije na mobilnih napravah, ki ponujajo simulacijo spletnih iger na srečo ali demonstracijskih iger in omogočajo uporabniku igranje za zabavo z uporabo virtualnih valut. Eno najhitreje rastočih področij konvergence z igrami na srečo predstavlja esports (tudi elektronski šport, tekmovalno igričarstvo; tekmovanja v videoigrah, ki se ga udeležujejo predvsem mladostniki).

¹ Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 14/11 – uradno prečiščeno besedilo, 108/12, 11/14 – popr. in 40/14 – ZIN-B)

Igra predstavlja pomemben del otrokovega življenja in ima pomembno vlogo v otrokovem razvoju. Je proces učenja, ki daje otroku možnost raziskovanja, preizkušanja, doživljanja in ne predstavlja le razvedrila, ampak preživljanje časa, ko pridobiva znanje in izkušnje, nujne za intelektualni, čustveni in socialni razvoj. Skozi igro otrok spoznava sebe in svet, ki ga obdaja. Otrok se skozi igro uči, kako obvladovati samega sebe in stvari okoli sebe, nauči se reševanja problemov, sprejemanja odgovornosti za svoje odločitve, razvija jezikovne spretnosti, ustvarjalnost, socialne veščine in motorične spretnosti. Hkrati pa otrok skozi igro zadovolji svojo osnovno potrebo po izražanju samega sebe, kar ga vodi v nove dejavnosti, s katerimi razvija gibalne, zaznavne, mentalne sposobnosti, delovne navade, ustvarjalnost, moralne in estetske standarde, interese in čustveno življenje. Igra za otroka torej ni le dejavnost, ampak potreba in tudi pogoj, da se normalno celostno razvija. Otroku pomaga zadovoljiti njegove podzavestne potrebe po gibanju, aktivnosti in raziskovanju. Pomaga mu sprostiti in izživeti njegove strahove, napetosti in doseči pomirjanje. Igra predstavlja tudi neke vrste pripravo na poznejše poklicno življenje - otrok v igri uri svoje ročne spretnosti, razvija svoje sposobnosti in spoznava različne dejavnosti (Steiner, 2015). Čas, ki ga otroci in mladostniki namenjajo igri in prostemu času, in vsebina se v dobi digitalizacije in razvoja tehnologije hitro spreminjajo. Otroci in mladostniki pri različnih oblikah zabave in preživljanju prostega časa vse pogosteje poslužujejo tehnologijo, njihove prostočasne dejavnosti pogosto vključujejo dejavnosti pri katerih uporabljajo računalnik, tablico, mobilni telefon in druge mobilne naprave.

Video igre in v manjši meri tudi igre na srečo so postale sestavni del preživljanja prostega časa in zabave. Do nedavnega je veljalo prepričanje, da sta igranje iger na srečo in igranje videoiger povsem neprimerljivi aktivnosti (pri eni se igra denimo za točke, pri slednji za denar; video igre temeljijo na spretnostih, igre na srečo na naključju), postajajo razlike med obema aktivnostim vse bolj zabrisane. Številne raziskave so pokazale poudarjene psihološke in vedenjske vzporednice med igranjem iger na srečo na igralnih avtomatih in igranjem spretnostnih video iger. Obe dejavnosti delujeta na načelih stalne dostopnosti, zmanjšanja občutka za čas, ki se porabi za igro, uporabo vznemirljivih in stimulativnih zvočnih in svetlobnih učinkov za spodbujanje fiziološkega vzburjenja, stalne osredotočenosti na dogajanje na ekranu, koordinaciji vid-roka idr. Poleg tega imata obe dejavnosti podobne negativne učinke, povezane s prekomerno igro (npr. nižji šolski uspeh,

nerazpoloženje, izguba zanimanja za telesne in druge dejavnosti za krepitev zdravja, dobrega počutja, in socialne integracije, medosebni konflikti idr.). Klasična otroška igrišča posledično postajajo vse manj zanimiva. Računalniške igrice in risanke, kjer je dinamika igre hitrejša, so za otroke privlačne in obenem drugače usmerjene kot spontane igre v odprtem prostoru. Na klasičnem otroškem igrišču so postavljena statična igrala, ki jih otrok nekaj časa raziskuje, vendar se jih, navajen intenzivnosti računalniških igric in drugih dražljajev, ki jih ponuja ekranska tehnologija, prehitro naveliča.

Raziskave potrjujejo trend naraščanja potrošnje na globalnem virtualnem trgu, kjer pomembno potrošniško skupino predstavljajo prav otroci in mladostniki, kot ranljivi skupini, posebej v povezavi z oglaševanjem. Otroci in mladostniki so intenzivneje kot kdaj koli prej obkrožen z medijskimi sporočili, ki vplivajo na njihove vrednote, stališča, izkušnje in trenutne ter prihodnje vedenje v potrošniško naravnani družbi. Igranje video iger in spletnih iger na srečo so med najpogostejše udeleženi aktivnostmi uporabnikov interneta, predvsem mladih, pri čemer delež le-teh nezadržno narašča.

Igre na srečo so izjemno priljubljena dejavnost med odraslimi, številne raziskave v zadnjih dveh desetletjih pa potrjujejo rast interesa po igrah na srečo tudi med mladimi. Glede na to, da je igranje iger na srečo mladoletnikom prepovedano v večini držav sveta, tudi v Sloveniji, je bilo pri nas opravljenih malo raziskav. Kljub temu sodobne raziskave vseskozi potrjujejo, da je delež prebivalcev, ki kažejo težave povezane s prekomernim igranjem iger na srečo, med mladostniki dvakrat ali večkrat višja kot pri odraslih in se giblje med 4 in 8 %, od 10 do 14 % mladih, pa je izpostavljen tveganju za razvoj težav povezanih z igrami na srečo. V nekaterih državah v regiji npr. na Hrvaškem je odstotek, ki se sooča s težavami zaradi prekomernega igranja iger na srečo še višje, okoli 12 %. Številne raziskave kažejo, da se znižuje povprečna starost udeležencev v igrah na srečo, kar je povezano z njihovo aktivnostjo v najrazličnejših storitvah socialnega mreženja, igranja video iger in njihovo prepletenostjo s ponudbo iger na srečo. Med celotno ponudbo iger na srečo so spletne igre najhitreje rastoči segment ponudbe. Hkrati se beleži tudi nezadržna rast ponudbe nedovoljenih iger na srečo predvsem preko spleta.

V številnih državah sveta se težave povezane z igrami na srečo obravnavajo tudi kot pomemben javnozdravstveni problem. Medtem ko se večina raziskav in preventivnih ter kurativnih ukrepov in omejitev osredotoča na odrasle, predvsem patološke igralce iger na srečo, narašča zaskrbljenost, da prav otroci, mladostniki in mladi odrasli predstavljajo skupino z največjim tveganjem za razvoj težav povezanih z igrami na srečo. Javnozdravstvene pobude, ki obravnavajo problematiko iger na srečo med mladimi, so tako v Sloveniji kot drugod po svetu, še v povojih. Kljub vsemu pa se v okviru programov promocije zdravja, zdravega načina življenja in preprečevanja zasvojenosti v številnih državah spodbujajo ukrepi za boljše razumevanje in obravnavo prekomernega igranja iger na srečo med mladimi.

Obsežen sistematični pregled raziskav prevalence mladostnikov s težavami povezanimi z igrami na srečo je pokazal, da 0,2–12,3 % mladih izpolnjuje merila, ki kažejo na težave z igrami na srečo, ne glede na razlike med ocenjevalnimi instrumenti, omejitvami in časovnim okvirom v katerem je raziskava potekala. Raziskave tudi kažejo, da so odrasle osebe, s težavami povezanimi z igrami na srečo, s temi aktivnostmi pogosto začele že kot otroci. Raziskava britanske Komisije za igralništvo je leta 2019 pokazala, da je kljub prepovedi udeležbe v igrah na srečo mlajšim od 18 let, kar 11 % (ali okrog 350.000) otrok v Angliji, na Škotskem in v Walesu, starih med 11 in 16 let, v tednu pred udeležbo v raziskavi, 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, med njimi je 7 % takšnih, ki že imajo razvite težave z igrami na srečo. Raziskave na Danskem ocenjujejo, da je 1,3 % problematičnih igralcev iger na srečo starih med 11 in 17 let. Na Finskem 7,9 % mladih kaže težave povezane z igrami na srečo oziroma jih lahko opredelimo kot problematične igralce. Rezultati raziskave na Hrvaškem so pokazali, da ima 12,9 % hrvaških srednješolcev (fanti 23,7 %) visoko raven škodljivih psihosocialnih posledic povezanih z igrami na srečo in 17,3 % zmerne posledice. Na Češkem je 7,4 % mladih, starih med 15 in 24 let, ki se soočajo s škodljivimi posledicami zaradi igranja iger na srečo, pri čemer je v Bosni in Hercegovini prepoznanih 8,3 % mladih z resnimi škodljivimi psihosocialnimi posledicami zaradi igranja iger na srečo.

V primerjavi z drugimi državami v Evropi in svetu je empiričnih raziskav udeležbe mladih v igrah na srečo v Sloveniji in s tem povezanih težav malo. Raziskava Macurjeve (2016), Kreka (2010), Nacionalnega inštituta za javno

zdravje izvedene v letu 2018 (Selak et al., 2022) in Starčka (2025) ugotavljajo, da je pomemben delež slovenskih mladostnikov igralo igre na srečo za denar. Pri tem jih po podatkih Nacionalnega inštituta za javno zdravje kar 19,4 % mladih igralcev iger na srečo v Sloveniji, starih med 15 in 19 let, kaže izrazite znake zasvojenosti z igrami na srečo, kar je navišja vrednost med vsemi starostnimi kategorijami.

Igralništvo je tesno povezano s tveganimi vedenji, povezanimi s posameznikovimi zaznavami, prepričanji in stališči ter s škodljivimi posledicami za udeležence v igrah na srečo, družino, širšo skupnostjo in družbo nasploh. Čeprav so številne raziskave na področju uživanja drog in alkohola potrdile, da ima zaznavanje tveganja pomemben vpliv na tvegana ravnanja, je v Sloveniji zaznati nizko raven proučevanja posameznih skupin in njihovega zaznavanja tveganj ter vedenj povezanih z igrami na srečo. Prvi korak k razvoju učinkovitih politik za preprečevanje negativnih posledic povezanih z udeležbo v igrah na srečo je v opredelitvi narave in obsega obravnavane problematike. Do nedavnega so bili učinki iger na srečo na zdravje večinoma razumljeni in obravnavani v smislu patologije posameznika, ki temelji na kategorizaciji kliničnih simptomov ali obnašanja, kot so prežetost z igrami na srečo, neuspešni poskusi prekinitve udeležbe v igrah na srečo, povečanje sprejemljivosti oziroma tolerance do iger na srečo idr. Tovrstni pristop vključuje v obravnavo le majhen delež populacije, ki se sooča z izzivi povezanimi z igranjem iger na srečo. Glede na vse enostavnejšo dostopnost in vse širšo ponudbo iger na srečo, povezano z uporabo sodobne tehnologije, nenadzorovano čezmejno ponudbo iger na srečo, pogosto povezano s tveganji za storitev različnih kaznivih dejanj kot so: korupcija, finančna kriminaliteta, pranje denarja, goljufije, kraje podatkov in drugih, narašča potreba po poglobljenem znanstvenem proučevanju obsega udeležbe v igrah na srečo (preko spleta, v igralnicah in igralnih salonih) ter s tem povezane zaznave tveganj in vedenjskih vzorcev ter zaznave socialnih, kliničnih, ekonomskih in drugih posledic udeležbe v igrah na srečo, predvsem mladih, kot ene najbolj ranljivih skupin prebivalstva na tem področju. Posledice nenadzorovane in prekomerne udeležbe v igrah na srečo prizadenejo veliko večji delež prebivalstva kot le na tiste, ki jih lahko opredelimo kot problematične ali patološke igralce. Raziskave kažejo, da je ob osebi, ki se sooča s težavami povezanimi z igranjem iger na srečo, v povprečju prizadetih pet do deset ljudi. Po podatkih Nacionalnega inštituta za javno zdravje (Selak et al., 2022) kar 4,3 % igralcev iger na srečo med 15. in 64. letom starosti kaže

izrazite znake zasvojenosti z igrami na srečo (odstotek takšnih starih med 15 in 19 let znaša kar 19,4%).

Hkrati se po podatkih mednarodnih raziskav ocenjuje, da so negativni vplivi igralništva in s tem povezani stroški na zdravje in kakovost življenja prebivalstva, podobni kot pri depresivnih motnjah ali zlorabi alkohola ter odvisnosti uživanja prepovedanih drog. Pri tem je pomembno izpostaviti, da po podatkih raziskav k družbenim stroškom igralništva v večini prispevajo tisti, ki niso opredeljeni kot problematični ali patološki igralci. Posledice prekomerne udeležbe v igrah na srečo spodbujajo socialno in zdravstveno neenakosti, pri čemer so negativni učinki neenakomerno porazdeljeni med ekonomsko in socialno prikrajšane skupine in so pogosto povezani z vrsto duševnih in telesnih bolezni. Prekomerna udeležba v igrah na srečo in zasvojenost vpliva na posameznikovo storilnost, odsotnost od dela ali pouka, nižjo kakovost dela in izobraževanja, nižjo uspešnost in posledično zaposljivost ter je v soodvisnostjo z dvigom socialne in finančne izključenosti ter pojavom duševnih in telesnih bolezni. Trenutni pristopi v Sloveniji znatno podcenjujejo tveganja in posledice na obravnavanem področju. Prepoznani dejavniki tveganja in zaščite pred odvisnostmi, vključno z igrami na srečo, kažejo na potrebo po razvoju modela primarne, sekundarne in terciarne preventive. Potrjuje se potreba po znanstveno zasnovanih preventivnih pobudah in modelih varovanja najbolj ranljivih skupin prebivalstva pred prekomerno udeležbo v igrah na srečo in drugih s tem povezanih tveganjih vedenj.

Pričujoča monografija je eden od rezultatov projekta Zdrava igra - omejevanje prekomerne udeležbe v igrah na srečo in s tem povezane škode, ki se je izvajal v obdobju 2019–2022, s finančno podporo Ministrstva za zdravje v okviru javnega razpisa - sofinanciranje programov varovanja in krepitev zdravja do leta 2022. Monografija je prvo, celovito, na empiričnih metodah in referenčnem obsegu podatkov temelječe delo, ki se osredotoča na razširitev pozornosti izven kroga zgolj problematičnega igranja iger na srečo, kar omogoča vpogled v bolj objektivni obseg udeležbe in problematike povezane z igrami na srečo med mladimi in negativnih učinkov ter posledic. V monografiji so povzeti rezultati aktualnih raziskav v Evropi in svetu na področju iger na srečo med mladimi. Opisan je teoretični in etimološko klinični koncept težav, ki jih lahko povzročajo igre na srečo, predvsem med mladimi. Ob tem je podrobneje predstavljen metodološki okvir opredelitve

in merjenja različnih stopenj težav in zasvojenosti z igrami na srečo, prilagojeno mlajši populaciji. Osrednje težišče monografije je izvedena obširna raziskava prevalence dijakov srednjih šol in gimnazij v Sloveniji v igrah na srečo, odnosa do iger na srečo in prepričanj o igrah na srečo. Pričujoča monografija je prvo tovrstno delo, ki multidisciplinarno obravnava proučevano problematiko. Ugotovitve in zaključki proučenih raziskav in izvedene raziskave med dijaki v Sloveniji so lahko pomembno oprijemališče nadaljnjih raziskav, ena od smernic pripravljavcem politik, strategij, ukrepov in izvedbenih aktivnosti. Do sedanje ugotovitve kažejo, da so igre na srečo med mladimi, tudi mladoletnimi, prisotne na različne načine, mladih jih poznajo in se jih udeležujejo. Kakor kažejo rezultati številnih raziskav se znižuje tudi povprečna starost mladih, ki igrajo igre na srečo, posebej zaskrbljujoče pa je, da se z igrami na srečo srečajo vse mlajši. Tako neposredno, kot skozi vse bolj tenkočutno prilagojene mehanizme, kot so animirani filmi za otroke, video igre, reklame, socialna omrežja idr. Vse to nagovarja vse deležnike, ki delujejo na polju otrok in mladostnikov, da na povezan, usklajen in kakovosten ter strokoven način prispevajo k omejevanju prekomerne udeležbe mladih v igrah na srečo, tako iz vidika skrbi za zdravje in dobro počutje, kot drugih vidikov, ki jih prinašajo težave, povezane s prekomernim igranjem iger na srečo.

2 O IGRAH NA SREČO

Pojem »igra na srečo« izzove veliko različnih interpretacij in pomenov, ki so odvisni od kulturnih in zgodovinskih kontekstov. Igre na srečo so igre za denar, tako s kartami, kockami, ruleto ali na druge možne načine, za katere velja, da so tako nepredvidljive tudi izven polja nadzora igralca, saj je njihov izid v večji meri odvisen od naključja, medtem ko igralčeve sposobnosti, zmožnosti oziroma veščine pri tem igrajo le majhno in obrobno vlogo (Raspor, 2023). Collins (2003) definira igralništvo kot aktivnost, kjer dve ali več strani »vložijo na negotov dogodek« (angl. *the place at risk*) neko vrednost - »stavo« (angl. *the stakes*) v upanju, da bodo dobili nekajkrat večjo vrednost - »dobitek oziroma nagrado« (angl. *the prize*), in kjer sta tisti, ki dobi, in tisti, ki izgubi, odvisna od slučajnega izida, ki je udeležencem v trenutku stave nepoznan »rezultat« (angl. *the result*). Gre torej za skupek dejavnosti, kjer posameznik vlaga denar v negotov dogodek oziroma v dogodek z negotovim in v veliki meri nepredvidljivim izidom.

Osnovne značilnosti iger na srečo so naključje, vložek in nagrada. Naključje pomeni, da so izidi igre ali dogodka izven nadzora udeležencev, kar ustvarja razliko med igrami na srečo in igrami veščin (npr. šah). Nekatere države (npr. Velika Britanija) štejejo že prisotnost naključja kot zadosten razlog za opredelitev dejavnosti kot igre na srečo, medtem ko druge (npr. ZDA, Nemčija) uporabljajo test prevlade, da se ugotovi, ali igra bolj temelji na veščinah ali naključju. Pri vložku gre običajno za materialne ali denarne vrednosti, kar igralec tvega za sodelovanje v igri. Posebna vprašanja se pojavljajo pri alternativnih metodah stav, kot so simbolične nagrade ali virtualna valuta v socialnih igrah. Nagrada je nekaj, kar ima za udeleženca zaznavno vrednost, tudi če ni finančne narave. Pravna opredelitev nagrade lahko vpliva na klasifikacijo dejavnosti kot igre na srečo.

Farmakološka definicija iger na srečo, kot jo navajata Stolerman in Price (2015), označuje igre na srečo kot proces vlaganja določene vrednosti na negotov izid dogodka v pričakovanju višje vrednosti. Ključna komponenta je tu razmerje med tveganjem in nagrado, kjer tveganje vključuje tako finančne kot čustvene posledice. Igre na srečo so vse rekreativne dejavnosti, ki vključujejo tveganje finančne izgube, med katere sodijo igre s kartami (na primer poker in blackjack), igralni avtomati, loterije, stave na športne dogodke in bingo. Vse te igre delijo skupno lastnost: vnaprej določen negotov rezultat,

na katerega vplivajo predvsem naključni dejavniki. Tovrstne opredelitve iger na srečo poudarjajo medsebojno delovanje tveganja, priložnosti in nagrade ter psihološko privlačnost negotovih izidov

Zakon o igrah na srečo v R Sloveniji (2011)² opredeljuje igre na srečo kot igre, pri katerih imajo udeleženci za plačilo določenega zneska enake možnosti zadeti dobitke, izid igre pa je izključno ali pretežno odvisen od naključja ali kakšnega negotovega dogodka. Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev (2008)³ opredeljuje spletno igro na srečo kot igro na srečo, ki se deloma ali v celoti prireja na informacijskem sistemu koncesionarja in se je igralec lahko udeleži preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Zakon o igrah na srečo in nagradnih igrah v R Hrvaški (2009)⁴ igre na srečo opredeljuje kot igre, v katerih se udeležencem daje možnost pridobitve dobitka v denarju, blagu ali pravicah, pri čemer je končni rezultat odvisen od naključja ali drugega negotovega dogodka. Pri tem zakon določa naslednje igre na srečo, in sicer: loterijske igre, igre v kazinojih, stavniške igre in igre na srečo na avtomatih. Igre na srečo preko interneta (igranje na daljavo, on-line igranje) je po Zakonu o igrah na srečo in nagradnih igrah v R Hrvaški (2009) so prirejanje iger na srečo preko interneta, telefona ali drugih interaktivnih komunikacijskih sredstev preko katerih lahko igralec igra igro na srečo samostojno ali v sodelovanju z drugimi udeleženci igre, brez neposrednega predstavnika prireditelja igre na srečo.

V skladu s priporočili Evropske komisije z dne 14. 7. 2014, so spletne igre na srečo oziroma spletna storitev iger na srečo vsaka storitev, ki zadeva vložek denarne vrednosti v igrah na srečo, vključno s tistimi, za katere so potrebne določene spretnosti, kot so loterije, igralniške igre, igre pokra in stavne transakcije, ter ki se na kakršen koli način opravljajo na daljavo, prek elektronskih medijev ali katere koli druge tehnologije za omogočanje komunikacije in na posamezno zahtevo prejemnika storitev (European Commission, 2014).

² Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 14/11 – uradno prečiščeno besedilo, 108/12, 11/14 – popr. in 40/14 – ZIN-B).

³ Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev (Uradni list RS, št. 42/08, 103/08 in 109/12)

⁴ Zakona o priređivanju igara na sreću i nagradnih igara (Narodne novine, 87/2009).

Tabela 1: Opredelitev iger na srečo v izbranih državah

Država	Opredelitev	Zakon
Avstrija	Igre na srečo vključujejo dejavnosti, kjer je izid delno ali v celoti odvisen od naključja, igralec pa plača denarno nadomestilo za sodelovanje	Glücksspielgesetz (GSpG), 1989
Belgija	Igre na srečo vključujejo vsako dejavnost, kjer je priložnost za dobiček ali izgubo odvisna od naključja in vključuje denarni vložek	Wet op de Kansspelen/ Loi relative aux jeux de hasard), 1999
Estonija	Igre na srečo so opredeljene kot igre, v katerih je možnost dobitka ali izgube delno ali v celoti odvisna od naključja, igralec pa plača denarni vložek	Hasartmänguseadus, 2009
Finska	Igre na srečo vključujejo igre, kjer je možnost dobitka ali izgube odvisna od naključja	Arpajaislaki (Lotteries Act), 2001
Francija	Igre na srečo so opredeljene kot dejavnosti, ki vključujejo denarne vloške in pri katerih je izid odvisen od naključja	Code de la sécurité intérieure, L.320-1 do L.320-9
Italija	Igre na srečo vključujejo aktivnosti, pri katerih se plača vložek z upanjem na dobiček, pri čemer je izid določen po naključju	Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS), 773/1931
Litva	Igre na srečo vključujejo igre, pri katerih igralci plačajo denarni vložek, izid pa je delno ali v celoti odvisen od naključja in prinaša nagrado	Azartinių lošimų įstatymas, 2001
Nizozemska	Igre na srečo vključujejo igre, v katerih je možnost dobitka ali izgube določena z naključjem in igralci plačajo za sodelovanje	Wet op de Kansspelen), 1964 (2021)
Slovaška	Igre na srečo so dejavnosti, pri katerih je rezultat določen z naključjem, vključujejo pa denarni vložek in možnost dobitka	Zákon o hazardných hrách, št. 30/2019 Z. z.
Srbija	Igre na srečo so opredeljene kot igre, v katerih udeleženci tvegajo denarni vložek, rezultat pa je v celoti ali pretežno odvisen od naključja	Zakon o igranju na srečo, Službeni glasnik RS, št. 88/2011, 93/2012, 30/2018 in 95/2018
Španija	Igre na srečo so definirane kot igre z denarnim vložkom, pri katerih je rezultat odvisen od naključja in igralci lahko pridobijo nagrade	Ley 13/2011, de regulación del juego
Švedska	Igre na srečo vključujejo igre, pri katerih igralci plačajo vložek, rezultat pa je v celoti ali pretežno odvisen od naključja in lahko prinese denarno ali drugo nagrado.	Spellagen, 2019
Velika Britanija	Igre na srečo vključujejo stave, loterije in igre, kjer je izid deloma ali v celoti odvisen od naključja	Gambling Act 2005; Licensing and Advertising Act 2014

Država	Opredelitev	Zakon
ZDA	Prodaja stavnih listkov, vodenje stav, upravljanje igralnih avtomatov, rulete ali miz za kocke ter izvajanje loterij ali prodajo priložnosti za dobitke	Illegal Gambling Business Act - IGBA

Direktiva o avdiovizualnih medijskih storitvah Evropske unije, opredeljuje igre na srečo široko, vključujoč vse igre naključja, stave in loterije, ki vključujejo denarno vrednost. Kljub temu se posamezne države članice razlikujejo v uporabi in izjemah. V Združenih državah Amerike so igre na srečo opredeljene po posameznih zveznih državah, medtem ko na zvezni ravni akti, kot je Illegal Gambling Business Act (IGBA), določajo splošna merila za nezakonite igre na srečo. Spletne igre na srečo ureja zakonodaja, kot je Wire Act, ki omejuje prenos informacij za stavne aktivnosti. Spletne igre na srečo se pravno pogosto obravnavajo ločeno od tradicionalnih, saj vključujejo čezmejne interakcije in specifične digitalnih platform. Evropska unija uporablja definicije, ki zajemajo »storitve na daljavo« z uporabo elektronskih sredstev, medtem ko se v ZDA regulacija bolj osredotoča na prepoved in varnost.

Igre na srečo so, kot izpostavljata Schiller in Gobet (2014), med najbolj paradoksalnimi dejavnostmi. Glede na to, da industrija iger na srečo temelji na denarju udeležencev v igrah na srečo - igralcev, le-ti kljub vedenju, da so možnosti za dobitke izjemno mahjne in verjetno izgube denarja izjemno velike, vztrajajo v igri na srečo. Wagenaar (1988) je opozoril, da igralci, ki poznajo ali bi morali poznati pravila in zakonitosti iger na srečo ter verjetnost dobitka, najdlje vztrajajo v igrah na srečo.

Eadington (1999) poudarja, da so igre na srečo izkustvena dobrina (angl. *experience good*). To pomeni, da je raven koristnosti, ki jo dobimo s porabo te dobrine mogoče določiti šele po dejanski konzumaciji dobrine. Potrošnik se torej o nakupu igre na srečo odloča na osnovi pričakovanih in ne dejanskih koristi, saj so slednje znane šele po participaciji v aktivnosti. Igre na srečo so kompleksen produkt, ki povezuje elemente hazarda in zabave. V skladu s tem so koristi, ki jih občuti potrošnik pri konzumaciji določene igre na srečo, sestavljene iz subjektivne koristnosti izvirajoče iz naslova zabave (druženje, sprostitve, adrenalin) ter dejanske koristi iz naslova nagrad in zadetkov. Slednje so v povprečju na kratek rok odvisne od sreče, na dolgi rok pa so negativne (cena igre) (Zagoršek et al., 2007).

2.1 Vrste iger na srečo

V znanstvenem in strokovnem diskurzu je razločevanje med različnimi vrstami iger na srečo ključnega pomena za razumevanje njihove narave in vpliva na posameznike. Igre na srečo lahko razvrstimo glede na več meril, med drugim na osnovi vrste tveganja, načina igranja ter stopnje odvisnosti od naključja. Na primer, igre, kot so loterije, popolnoma temeljijo na naključju, medtem ko igre, kot je poker, vključujejo določeno stopnjo strateškega odločanja, čeprav je končni izid še vedno močno odvisen od naključja. Ta razlika vpliva tudi na dojetanje iger na srečo v javnosti in na regulativne pristope, saj so igre, ki temeljijo na naključju, pogosto bolj nadzorovane zaradi večjega tveganja za zlorabe in zasvojenost.

Igre na srečo vključujejo širok spekter dejavnosti, ki temeljijo na tveganju, sreči in pogosto tudi spretnosti. Te igre so razdeljene glede na obliko, način igranja in mesto izvajanja. Glavne vrste iger na srečo so:

- a. Kazino igre: so med najbolj prepoznavnimi oblikami iger na srečo, ki se odvijajo v igralnicah ali spletnih platformah:
 - namizne igre (angl. *table games*): kot so poker, ruleta in blackjack, kjer igralci tekmujejo drug proti drugemu ali proti igralnici;
 - igralni avtomati (angl. *slot machines*): preprosta oblika iger na srečo, kjer igralci stavijo na vrteče se kolote z upanjem, da se simboli poravnajo v zmagovalno kombinacijo;
 - video poker: Kombinacija igralnih avtomatov in pokra, kjer igralec uporablja spretnost pri odločanju o kartah.
- b. Loterijske igre
Te igre vključujejo nakup listkov, kjer je izid odvisen izključno od naključja:
 - klasične loterije: Igralci kupijo listke z naključno izbranimi številkami (npr. loto, Eurojackpot, Powerball);
 - instant loterije: tako imenovane »srečke«, kjer igralci takoj ugotovijo, ali so prejeli dobiček.
- c. Športne stave
Športne stave omogočajo igralcem, da napovedujejo izide športnih dogodkov, kot so nogometne tekme ali konjske dirke:
 - tradicionalne stave: Stavljenje na izide tekem (zmaga, poraz, remi);

- specializirane stave: Stavljenje na podrobnosti dogodka, npr. število doseženih golov.
- d. Stavne igre na dogodke
Te igre vključujejo stave na nešportne dogodke, kot so politične volitve, resničnostni šovi ali vremenske napovedi.
- e. Spletne igre na srečo
Z razvojem tehnologije se igre na srečo pogosto selijo na splet:
 - spletne igralnice: Priljubljene platforme za igranje iger kot so ruleta, blackjack ali slot avtomati;
 - E-športne stave: Stave na profesionalna tekmovanja v videoigra.
- f. Bingo
Bingo je igra na srečo, kjer igralci označujejo številke na kartah, ko so te naključno izžrebane. Prva kombinacija v skladu s pravili zмага.
- g. Družabne igre na srečo
Manj formalne igre, kot so kockanje in igre s kartami med prijatelji, kjer se pogosto stavijo majhne vsote denarja.
- h. Igre na srečo na konjskih in pasjih dirkah
Stave na hitrostne dirke so klasična oblika iger na srečo z dolgo tradicijo.
- i. Finančne igre na srečo
Med njih sodijo igre, ki temeljijo na finančnih trgih, kot so napovedi gibanja vrednosti delnic ali valut, čeprav jih nekateri ne obravnavajo kot igre na srečo.

Simulirane igre na srečo vključujejo igre, ki posnemajo značilnosti iger na srečo, vendar ne zagotavljajo in ne dajejo možnosti vložka, dobitka ali izgube realnega denarja. Gre za hitro rastoči sektor iger na srečo. Na razpolago je prek več platform in je zelo priljubljen priljubljenega pri širokem krogu ljudi. Vrste simuliranih iger na srečo opredeljujejo in razlikujejo štiri značilnosti:

- kako je tema iger na srečo osrednja v igri,
- kakšen je uporabljeni plačilni model in
- kakšne so družbene funkcije in razpoložljive platforme.

Na podlagi teh značilnosti obstaja pet različnih vrst simuliranih iger na srečo (Dickins in Thomass, 2022):

- vadbene igre,

- družabne igre na srečo,
- igre na srečo,
- igre z vgrajenimi igrami na srečo in
- igre z elementi iger na srečo.

Ljudje, ki igrajo simulirane igre na srečo, pogosteje igrajo komercialne igre na srečo in poročajo o težavah z igrami na srečo, vendar razlogi, poti in vzročnost za to sočasno pojavljanje še niso povsem pojasnjeni. Rezultati raziskav kažejo, da obstajajo različni razlogi za prehajanje med simuliranimi in komercialnimi igrami na srečo ter da je to dvosmernen proces. Zaradi zblíževanja iger na srečo ter povečanega oglaševanja se je povečalo število izpostavljenost in morebitno normalizacijo iger na srečo kot prostočasne dejavnosti. Poleg tega so se povečala tveganja škodljivosti iger na srečo ter tvegana povezana z napačnimi napačnih prepričanji o igrah na srečo, ki temeljijo na izkušnjah z igrami. Izboljšana klasifikacija simuliranih iger na srečo bi potrošnikom pomagala pri sprejemanju informiranih odločitev o sodelovanju pa bi olajšalo razvoj dosledne in jasne ureditve potrošnje (Dickins in Thomass 2022).

Različne oblike iger na srečo privabljajo igralce z različnimi zanimanji in stopnjami tveganja. Razumevanje teh kategorij je pomembno tako za igralce kot za regulatorje, saj so povezane z različnimi vrstami tveganj in potencialnimi škodljivimi posledicami

3 KRATKA ZGODOVINA IGER NA SREČO

Igre na srečo so univerzalna človeška dejavnost že od prvih civilizacij. Njegov razvoj odraža kulturne, družbene in gospodarske spremembe, ki so globoko vgrajene v človeško zgodovino in družbo.

Najzgodnejši dokazi o igrah na srečo segajo v starodavno Mezopotamijo in Egipt, kjer so odkrili igralnim kockam podobne predmete, izrezljane iz ovčjih kosti in datirane v leto 3000 pr. n. št. Starodavne civilizacije so igre na srečo pogosto povezovala z božjo voljo, saj so verjele, da meti kock ali žreb razkrivajo namere bogov. Igre na srečo niso bile le zabava, ampak tudi obredna dejavnost, ki so jo uporabljali za sprejemanje odločitev ali reševanje sporov.

Prve oblike loterij segajo v antične civilizacije, kjer so bile uporabljene kot način za zbiranje sredstev za javne projekte in organizacijo skupnosti. V antičnem Egiptu in na Kitajskem so obstajali preprosti sistemi, pri katerih so ljudje vplačevali sredstva v zameno za možnost pridobitve določenih nagrad. Ena najzgodnejših dokumentiranih oblik loterij je kitajska Keno igra, ki se je uporabljala že v obdobju dinastije Han (206 pr. n. št.–220 n. št.) za financiranje gradnje Velikega kitajskega zidu. Loterije so bile tudi običajne v antičnem Rimu, kjer so se uporabljale za zbiranje denarja za vojaške pohode ali javne zgradbe, pri čemer so nagrade pogosto vključevale predmete ali hrano, ne pa denarja.

V stari Grčiji in Rimu so bile igre na srečo zelo razširjene in pogosto vključene v festivale in javna praznovanja. Medtem ko so bile igre s kockami, kot je astragaloi (ki se je igralo s členki), običajne, so Rimljani uvedli tudi zgodnje oblike stav na dirke z vozovi in gladiatorske boje. Najstarejša najdena igralna kocka na Slovenskem je iz Slatine v Rožni dolini, ocenjuje se, da je iz 2. stoletja pr. n. št. Med rimskimi izkopaninami so na območju nekdanje Emone (današnje Ljubljane) našli igralno kocko iz 1. stoletja. Kljub priljubljenosti so bile igre na srečo v tem obdobju predmet regulacije. Na primer, rimsko pravo je javne igre na srečo omejevalo na določene festivale, kazni za nezakonite igre na srečo pa so vključevale globe ali zaplembo premoženja.

Prihod novih ljudstev s severa in iz vzhoda ter prorad zahodnorimskega cesarstva v pozni antiki in zgodnjem srednjem veku sta igre na srečo začelo omejila. Po ustalitvi razmer in oblikovanju nove politične, gospodarske in družbene ureditve, se je vnovič uveljavilo nekdanje zelo priljubljeno kockanje. V tem obdobju so se pojavile tudi igre s kartami.

Beseda »*hazard*«, ki jo pogosto zasledimo v zvezi z igrami na srečo, epistemološko ne opredeljuje le igro naključja, temveč je tudi konceptualni okvir za razpravo o naravi negotovosti, tveganja in človekovega vedenja v okoliščinah, ki vključujejo nepredvidljive izide. Beseda *hazard* izvira iz arabskega izraza »*al-zahr*«, ki pomeni kocka. Igre s kockami so bile popularne v arabskem svetu zlasti v obdobju razcveta islamske civilizacije. Arabski vpliv na Iberskem polotoku (zlasti med mavrsko okupacijo od 8. do 15. stoletja) je omogočil, da je izraz prešel v španščino kot *azar*, kjer je prav tako označeval naključje ali igro na srečo. Med križarskimi vojnami (11.–13. stoletje) so Evropejci prevzeli izraz preko stika z arabskim svetom. V francoščini je dobil obliko *hasard*, kjer je poleg iger na srečo začel označevati tudi širše tveganje. Iz francoščine je beseda prešla v angleščino, kjer se prvič pisno pojavi v 13. stoletju. Sprva je označevala določeno igro s kockami (imenovano *hazard*), pozneje pa se je pomen razširil na vsakršno tveganje ali naključje. Beseda »*hazard*« se v angleškem jeziku prvič pojavi v literaturi iz 14. stoletja, zlasti v besedilih, ki opisujejo igre na srečo in družbene navade. Prvi zabeleženi primeri besede *hasard* v francoščini izhajajo iz 12. stoletja, ko se izraz uporablja za opisovanje tveganih iger in dejanj. *Hazard* se epistemološko povezuje z razumevanjem naključja, negotovosti in tveganja. Danes označuje dogodke, katerih izid je odvisen od naključnih dejavnikov, ki jih človek ne more v celoti predvideti ali nadzorovati.

Visoki srednji vek (1000–1300), ki ga je zaznamovalo predvsem stabilizacija evropskih kraljestev, gospodarska rast, križarske vojne, razvoj univerz in pozni srednji vek (1300–1492), za katerega so značilne krize zaradi kuge, vojn (npr. stoletna vojna) in razvoj renesančne miselnosti in posledično postopno preoblikovanje družbe, sta pomembno zaznamovana tudi z igrami na srečo. V srednjem veku so igre na srečo postale globoko zasidrane tako v aristokratski kot običajni kulturi po vsej Evropi. Igre s kartami so se pojavile v tem obdobju, verjetno izvirajo iz Kitajske, preden so prek Bližnjega vzhoda prišle v Evropo. Igre s kockami, kot je *Hazard* - predhodnica sodobne ige na

srečo imenovane craps⁵ - so bile še posebej priljubljene in razvpite zaradi svoje povezave s prevaro. Utežene kocke (angl. *Fulham Dice*), so goljufi pogosto uporabljali, kar je poudarilo moralne spore okoli iger na srečo že takrat.

Srednjeveška mesta na slovenskem so skušala tudi v svojih statutih urediti poleg oblastnega, upravnega, civilnega in kazenskega sodstva tudi določena vprašanja povezana z igrami na srečo. Statut izolskega komuna (ki je tedaj spadal pod vladavino Beneške republike) iz leta 1360 je predvidel denarno kazen 10 soldov (to je 1/2 libre) za tistega, ki bi hazardiral ali drugače kockal za vsoto, višjo od 5 soldov.

Piranski statut iz leta 1308 je prepovedoval kockanje v gostilnah, prodajalnah ali doma. Prepovedano je bilo tudi kockanje s tujci. Izrecno je bilo prepovedano kockati ponoči po tretjem zvonjenju in vse do jutranjega zvonjenja. Posebej je bilo prepovedano tudi kockanje v cerkvah. Piranski statut iz let 1307, 1332 in 1358 je določal denarno kazen za igralca in gostitelja igre na srečo (leta 1384 le za igralca) v višini 20 soldov ali 1 libro. Dopolnilo statuta iz 1367 in statut iz leta 1384 pa naštevata v zvezi s kockanjem še druge prekrške, kot npr. kockanje s tujci ali opazovanje teh pri igri, kockanje ponoči, nudenje gostoljubja kockarjem na domu, v vinski kleti, trgovini, krčmi in drugod, kockanje v cerkvi, igranje s prirejenimi, obteženimi kockami ali njihovo razpečavanje. Kazni za kršitelja so bile predvidene v višini od 3 do 25 liber (Pahor in Šumrada, 1987). Višja globa kaže na večjo blaginjo naselbine in na premožnejšo strukturo igralcev, po drugi strani pa tudi na »svetovljanstvo« mesta ter na večjo razsežnost igralniških razvad, ki jih tudi kazni niso mogle omejiti (Mihelič, 2004). Koprski statut iz leta 1423 je določal globo za igralce in gostitelje igre v višini 3 libre, od tega je tretjino prejel prijavitelj.

Določene prepovedi v zvezi iger na srečo omenjata tudi statuta mesta Ptuj iz leta 1376 in 1513. V 122. členu statuta iz leta 1376 in v 55. členu statuta iz leta 1513 je zapisano (Hernja Masten, 1998; Hernja Masten, Kos, 1999): »*Der richter sol auch ains burger gedintgen kebnecht oder diem umb schranwandl oder umb*

⁵ Craps je priljubljena igra na srečo, ki se igra z dvema kockama. Gre za hitro igro, ki temelji na metanju kock in stavah na rezultat metov. Craps je ena izmed najbolj znanih iger v igralnicah, priljubljena pa je tudi kot igra na ulici, kjer se pogosto igra v preprostejši obliki. Igralci stavijo na izid enega ali več metov kock, ki jih vrže »strelec« (angl. *shooter*). Možnosti stav so različne, vključno s tem, ali bo rezultat določenega meta uspešen ali neuspešen.

geltschuld nicht ge-fanngen legen, es sey dann, das yr herr nicht rur sy ver-sprechenn wolle auf das recht. Es sollen noch mogen auch leytegeben unnd spiler solb gedingt dinstpotn der burger nicht abzziehen, emplossen noch pbennden umb weingelt oder spilgelt, als er mit gurtl umbfanngen ist, darumb das er seines herren diennst nicht versawme. Hat der herr seinem knecht ainen manti, ain swert oder sein pethgewannnd ge-liben, das soli dem kbnecht nyemants nemen. Alle dieweil ainer ain gedingter kbnecht ist oder ain versprochner oder diem unnd irem herren nit außgediennt haben, so sol sy zu sich nyemands laden» ali v prevodu: »Sodnik naj meščanovega uدينjenega hlapca ali dekle ne zapira zaradi svoje ograjne sodščine ali zaradi denarnega dolga, razen če njegov gospod zanje ne bi hotel jamčiti do pravde. Krčmarji in igralci tudi ne smejo in ne morejo zaradi zapitka ali zaigranega denarja meščanovega uدينjenega služabnika sleči, razgaliti ali rubiti do opasanega (oblačila), da ne bi zanemaril službe svojemu gospodu. Če je gospod posodil hlapcu plašč, meč ali svojo postelnino, naj tega hlapcu nihče ne vzame. Dokler je nekdo uدينjeni ali zaobljubljeni hlapec ali dekla in ni odslužil svojemu gospodu, naj ga nihče ne vabi k sebi.«

Tržaški statut iz leta 1421 je za kršitelje, ki bi kockali za denar v času prepovedi, na nedovoljenem območju, ki bi igrali s ponarejenimi, obteženimi kockami ali dali igralcem na razpolago prostor za kockanje, predvidel denarne kazni od 5 do 25 liber.

V srednjeveški Evropi so se loterije začele razvijati v bolj formalizirano obliko. Zlasti v Italiji in na Nizozemskem so bile loterije priljubljene kot metoda za financiranje infrastrukturnih projektov, kot so mostovi, cerkve in bolnišnice. Eden najstarejših znanih zapisov o tovrstni loteriji izhaja iz leta 1445 v nizozemskem mestu L'Ecluse, kjer so sredstva zbirali za mestno obzidje. V 16. stoletju je bila loterija že uveljavljena v več evropskih državah; pogosto je bila povezana s podporo umetnosti, izobraževanju in dobrodelnim delovanjem. Leta 1530 so v Firencah ustanovili državno loterijo pod imenom »La Lotto de Firenze« in je bila prva javna loterija, ki je izplačevala denarne nagrade. Angleška državna loterija je leta 1569 financirala obnovo javne infrastrukture. Loterije so združile igre na srečo z državljansko udeležbo, kar jim je dalo pridih legitimnosti, ki ga ni zaslediti v mnogih drugih oblikah iger na srečo.

Renesansa je zaznamovala pomembno preobrazbo iger na srečo, ki je odražala širše premike v evropski družbi. Igre s kartami so se razširile z izumom tiskarskega stroja, ki je omogočil množično proizvodnjo igralnih kart. Razcvet prvih uradnih igralnic se je začel v renesančni Evropi, predvsem

v Italiji. Leta 1638 je bilo v Benetkah odprto Ridotto, ki velja za prvo uradno igralnico na svetu. Ridotto, ustanovljen pod pokroviteljstvom tedanje beneške oblasti, je bil namenjen prirejanju nadzorovanih iger na srečo v urejenem in posebej opremljenem okolju, predvsem med beneškimi karnevali. Igralnica je privabljala plemiče in premožne obiskovalce, hkrati pa je postala pomemben vir prihodkov za mestno oblast. Leta 1774 so jo zaprli, ker naj bi prekomerno spodbujala igre na srečo med širšim prebivalstvom. Prvi zametki sodobnih igralnic so se nadaljevali v Franciji in Nemčiji v 18. in 19. stoletju, ko so se pojavile znamenite igralnice, kot sta Monte Carlo v Monaku in Baden-Baden v Nemčiji. Te igralnice so bile zasnovane kot središča razkošja, namenjena družbeni eliti, ter so igrale pomembno vlogo v kulturnem in ekonomskem razvoju regij. Zgodnje igralnice so tako postavile temelje za sodobno igralniško industrijo. Te ustanove so formalizirale igralniške prakse, urejale igre in zagotavljale pošteno igro, čeprav so pogosto oskrbovale izključno družbeno elito.

Oblasti pod vodstvom cesarja Leopolda I. (1640–1705), Karla VI. Habsburškega (1685–1740), cesarice Marije Terezije (1717–1780) in cesarja Jožefa II. Habsburško-Lotarinškega (1741–1790) je prepovedovala prirejanje določenih iger na srečo. Predvsem so prepovedovali previsoke stavne vložke. Po ukazu Jožefa II. s 25. februarja 1775, v katerem je dopolnil patent o igri iz 1766, je služinčadi ob prvem prekršku zaradi igranja iger na srečo grozil pripor, pri ponovitvi pa telesna kazen. Za gostilničarja - gostitelja igralcev iger na srečo pa je bila predpisana globa. Če je ne bi poravnal, bi ga doletela telesna kazen, ob tretjem tovrstnem prekršku pa bi izgubil pravico do opravljanja poklica. Avstroogrsko kazensko pravo je prepoved prirejanja in igranja določenih iger na srečo ohranjalo vse do leta 1918.

Pojavila se ruleta, v angleški različici iz leta 1720 so bila polja črne in bele barve, v francoski pa rdeča in črna, kakršna poznamo še danes. Francoska revolucija leta 1789 je vplivala na upad klasičnega igralništva s kockami in kartami v Francijo, okreplil pa se je pomen loterij predvsem zaradi javnofinančnih prihodkov. 15. novembra 1793 je zaradi pritiska pariške komune loterija prenehala z delovanjem, a so jo kmalu znova oživili, saj je veliko prebivalcev Francije loterijo igralo v sosednji Nemčiji. V času vladavine Napoleona so prihodki od loterije leta 1802 znašali okrog 2 % državnega proračuna.

Leta 1872 je bila sprejeta prepoved igralnštva v Nemčiji, omejitve prirejanja iger na srečo so bile značilne tudi za druge države tistega obdobja v Evropi. Ob vse boljših prometnih, predvsem železniških, rečnih in pomorskih povezavah med velikimi mesti je značilen razvoj turizma ob sredozemski obali. Monte Carlo je izkoristil takratne razmere v igralništvu v Evropi in nove razvojne priložnosti ter kmalu postal evropsko igralniško središče.

Prva igralnica na Slovenskem je bila ustanovljena v okviru zdraviliškega turizma, ki se je začel razvijati v 19. stoletju. Pomemben prelomni trenutek je predstavljala ustanovitev igralnice v Rogaški Slatini, ki je veljala za enega najpomembnejših zdraviliških središč v tedanji Avstro-Ogrski. Igralnice so bile v tem času pogosto povezane z zdravilišči, saj so bogatim gostom nudile dodatno zabavo in prestiž, kar je prispevalo k privabljanju elitnih obiskovalcev. Igralniške dejavnosti so bile organizirane kot del družabnega življenja in so vključevale klasične igre, kot so ruleta, kartanje in druge igre na srečo. Igralnica je delovala pod strogimi pravili in nadzorom, saj so oblasti želele preprečiti morebitne zlorabe in finančne škandale. Poleg Rogaške Slatine je igralništvo kmalu našlo svoje mesto tudi v drugih zdraviliških krajih, kot so Dobrna, Radenci, v Opatiji in Gradežu ter v Portorožu. Koncesijo za Casinò des Etrangers v Vili San Lorenzo v Portorožu (na mestu današnjega hotela Metropol) je dobil nekdanji sodnik na Reki Štefan Penzera. Statut društva z dne 12. junija 1913, v okviru katerega je delovala igralnica, je določal letno članarino od 100 do 200 kron. 2. septembra 1913 je avstrijski finančni minister od cesarskega namestnika v Trstu zahteval, da zapre igralnice v regiji. Portoroška je prenehala delovati istega leta po koncu turistične sezone.

Loterija je bila na slovenskem organizirana tudi v času prve svetovne vojne, izkupiček pa je bil namenjen predvsem skrbi za vojne invalide. Z uredbo ministrskega sveta Kraljevine SHS z dne 8. 7. 1919 je bila ustanovljena Državna klasna lutrija s sedežem v Beogradu. Leta 1928 so s prihodki od loterije prispevali tudi k izgradnji Plečnikovega stadiona v Ljubljani. Oktobra leta 1931 je bil sprejet nov igralniški načrt državne razredne loterije, ki je razpolovil število srečk in zmanjšal število dobitkov. Za 30-ta in 40-ta leta prejšnjega stoletja so značilne efektne loterije, ki so bile organizirane za določne cilje, npr. izgradnjo kulturnih in gasilskih domov.

Med drugo svetovno vojno je loterija delovala samo na ožjem področju Srbije, oktobra 1945 pa se je vzpostavila na celotnem ozemlju takratne

Jugoslavije. Jugoslovansko ministrstvo za finance je 28. avgusta 1946 določilo, naj se prirejanje iger na srečo, kot je npr. tombola, opravlja le v humanitarne namene, dobitki pa so bili le v blagu. Do konca leta 1954 so organizirali

15. maja leta 1960 je bil organiziran prvi krog športne napovedi z 12 tekmovalnimi pari. Leta 1962 je bil objavljen Temeljni zakon o igrah na srečo, kjer so bile igre na srečo igre, kjer so udeleženci lahko zadeli denarne ali blagovne dobitke. Prirejanje iger na srečo je služilo za pridobivanje finančnih sredstev za socialne, humanitarne, kulturne in telesno-vzgojne namene. Leta 1962 je bila uvedena igra loto, ki pa ni bila tako priljubljena kot športne napovedi. Leta 1963 je bila v Opatiji odprta prva igralnica v tedanji Jugoslaviji, leto kasneje pa v hotelu Palace v Portorožu še prva igralnica v Sloveniji. Obe sta bili ponujali t. i. posebne igre na srečo le tujcem.

Jugoslovanske ustavne reforme leta 1971 so pristojnost iger na srečo iz federacije prenesla na republike. Vsaka republika oziroma pokrajina je samostojno organizirala svoje igre na srečo, skupni poslovni interesi pa so se uresničevali v Poslovnem združenju loterijskih organizacij Jugoslavije. Skupno so organizirali tri igre: srečke, športno napoved in loto. Poleg skupnih iger je slovenska loterija samostojno prirejala še ekspresno loterijo in malo športno napoved z desetimi tekmovalnimi pari. 1. januarja 1973 je bil ustanovljen Loterijski zavod Slovenije, ki je bil zadolžen za prirejanje iger na srečo, zbrana sredstva pa so bila namenjena za socialno-humanitarne, kulturno-prosvetne in tehnične dejavnosti ter šport. 1. decembra 1981 se je Loterijski zavod Slovenije preimenoval v Loterija Slovenija. Za slovenske državljanke so postale posebne igre na srečo v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji dostopne šele po njeni osamosvojitvi 1991.

Leta 2024 v Sloveniji v skladu z Zakonom o igrah na srečo (1996),⁶ in podeljenimi koncesijami klasične igre na srečo, to so številčne loterije, loterije s trenutno znanim dobitkom, kviz loterije, tombole, loto, športne napovedi, športne stave, srečelovi in druge podobne igre ponujata le dve gospodarski družbi - Loterija Slovenije, d.d. in zasebno podjetje Športna loterija, d.d. Posebne igre na srečo so igre, ki jih igralci igrajo proti igralnici ali drug proti drugemu na posebnih igralnih mizah s kroglicami, kockami,

⁶ Zakon o igrah na srečo. Uradni list RS, št. 14/11 – uradno prečiščeno besedilo, 108/12, 11/14 – popr. in 40/14 – ZIN-B

kartami, na igralnih panojih ali na igralnih avtomatih, ter stave in druge podobne igre v skladu z mednarodnimi standardi. Posebne igre na srečo se smejo prirejati v igralnicah in igralnih salonih na podlagi pridobljene koncesije. Na območju Slovenije vlada lahko dodeli največ 15 koncesij za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah in 45 koncesij za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnih salonih. Posebne igre na srečo se prirejajo v enajstih igralnicah in 24-ih igralnih salonih.

4 IGRE NA SREČO: MED ZABAVO, TVEGANJI IN ODVISNOSTJO

V določenih obdobjih v zgodovini je veljalo, da je igranje iger na srečo deviantno dejanje. Kdor igra, torej krši predpise, tako državne kot družbene in verske. Čeprav mnenje, da je igranje na srečo s psihološkega in osebnostnega vidika deviantno početje, še ni v celoti preseženo, kljub temu pretežni del populacije igre na srečo sprejema. V zgodovini se je pretirano igranje na srečo obravnavalo kot moralna šibkost, s časom pa se je na prekomerno igranje začelo obravnavati kot psihično oziroma psihiatrično motnjo (Cvenkelj, 2010). V nekaterih državah, kot denimo na Bližnjem in Srednjem Vzhodu, določenih zveznih državah ZDA, na Kitajskem (razen v Makau, posebnem administrativnem območju Ljudske republike Kitajske), kakor v nekaterih afriških državah, je prirejanje iger na srečo zaradi kulturnih, verskih in drugih razlogov, prepovedano.

V preteklosti je bilo zasnovanih vrsta modelov za opredelitev nastanka in razvoja patološkega igranja iger na srečo. Zgodnje teorije so raziskovale specifične dejavnike vpliva, kot so učenje, kognicijo, afekt, gene itd. Danes patološko igranje iger na srečo razumemo kot kompleksen, večplasten in večdimenzionalen pojav. Splošno velja kot heterogena motnja, v kateri več spremenljivk vpliva na različne načine. Raziskava je pokazala, da so vsi dejavniki - biološki, psihološki in socialni pomembni pri nastanku problematičnega igranja na srečo (Šalamun, 2015).

Igre na srečo so skozi zgodovino prešle od stigmatizirane dejavnosti, ki je veljala za moralno sporno, do družbeno sprejete oblike zabave in celo pomembnega gospodarskega dejavnika. V 20. stoletju je neoliberalna politika v mnogih državah prinesla liberalizacijo zakonodaje o igrah na srečo, kar je omogočilo širitev igralniške industrije in vzpostavitev novih oblik, kot so spletna igre na srečo (Criminology, 2022). Kljub temu ostajajo igre na srečo predmet regulacije, saj lahko povzročijo resne osebne in družbene posledice, vključno z odvisnostjo, finančno stisko in družbenimi konflikti. Regulacija se osredotoča na omejevanje dostopa za ranljive skupine, kot so mladostniki, in uvajanje preventivnih ukrepov za zmanjšanje tveganja zasvojenosti.

Igre na srečo imajo tudi kompleksne psihološke in sociološke razsežnosti. Psihološko gledano vključujejo kognitivna pristranskost, kot je iluzija nadzora, kjer igralci napačno verjamejo, da lahko vplivajo na izid, ali pa se zanašajo na pretekle rezultate (tako imenovani »igralniški zmotni sklep«), da bi napovedali prihodnje dogodke. Sociološko so igre na srečo vpete v dinamiko družbenih interakcij, saj lahko krepijo socialne vezi v skupinah, hkrati pa povzročajo konflikte in stigmatizacijo v primeru razvoja težav povezanih z igranjem iger na srečo.

V strokovni literaturi igre na srečo pogosto obravnavajo kot obliko vedenjske odvisnosti. Svetovna zdravstvena organizacija (WHO) in Ameriško psihiatrično združenje (APA) jih prepoznata kot motnjo v mednarodnih klasifikacijah bolezni (ICD-11 in DSM-5). To priznanje je omogočilo boljše razumevanje mehanizmov, ki vodijo v problematično igranje, ter razvoj ciljnih intervencij, kot so kognitivno-vedenjske terapije in farmakološka zdravljenja.

Pomembno je poudariti, da igre na srečo niso zgolj osebna izbira, temveč zapleten pojav, ki vključuje psihološke, družbene in ekonomske dejavnike. Razumevanje njihove narave in posledic je ključnega pomena za oblikovanje učinkovitih politik in intervencij, ki bi zaščitile igralce in širšo družbo.

4.1 Igre na srečo kot vedenjska odvisnost: izvor, razsežnosti in ukrepi

Ena izmed prvih teorij, ki je poskušala razložiti nastanek zasvojenosti, še posebej zasvojenosti z igrami na srečo, je bila splošna teorija zasvojenosti, ki jo je razvil Jacobs leta 1986. Jacobs (1986) meni, da se vzorci odvisniškega vedenja pojavijo, ko ljudje uporabijo aktivnost ali substanco z namenom, da bi dosegli takšno raven vzburjenja, s katerim lahko pobegnejo iz realnosti. Jacobs (1986) nadalje izpostavlja, da večina ljudi občasno uporabi aktivnost oziroma zaužije substanco, da bi nadzorovala svoje razpoloženje (npr. alkohol, kavo, šport, nakupovanje, čokolado itd.), medtem ko se problematičen igralec iger na srečo zateka k igram na srečo, da bi ohranjal svoje željeno razpoložensko stanje oziroma raven vzburjenja. V primeru, da bo igralec iger na srečo uporabljal igre na srečo za potlačevanje ali izogibanje negativnim čustvom in občutkom, obstaja verjetnost, da se bo takšnega vedenja posluževal vedno pogosteje. Model predpostavlja, da pretirana zloraba substanc oziroma/in vedenje, kot je na primer pretirano igranje iger na srečo, predstavljajo neustrezne načine reševanja problemov, saj se potreba

oziroma želja po izogibanju problemov pojavlja pogosteje pri posameznikih, ki imajo slabše razvite sposobnosti reševanja problemov (Šalamun, 2015).

Razvoj motenj pri posamezniku povezanih z igrami na srečo izvirajo iz številnih bioloških, psiholoških in družbenih dejavnikov. V preteklosti so se razvili številni modeli s katerimi se je poskušalo opredeliti ključne vzroke za nastanek in razvoj problematičnega igranja iger na srečo (Dodik, 2013). Blaszczyński (2000) psihološke modele razvoja problematičnega igranja iger na srečo razvršča v pet skupin, in sicer: (1) Model odvisnosti, (2) Psihodinamični model, (3) Psihobiološki model, (4) Biheavioristični model, in (5) Kognitivni model. Danes se kot najrelevantnejši pristop k raziskovanju nastanka in razvoja problematičnega igranja iger na srečo uvrščajo (6) integrativni modeli igranja iger na srečo, ki obsegajo številne dejavnike v en model, ki na celosten (holističen) način pojasnjujejo kompleksnost tega pojava.

Sigmund Freud se je ukvarjal s problemom samo-kaznovanja, ki ga je opazil pri mnogih primerih odvisnosti in zasvojenosti. Zanje je bil zanimiv Dostojevski, ki je bil strasten hazarder. Pogosto je zaigral ves svoje denar in pri tem zelo dobro ustvarjal. Renata Selecl ugotavlja, da je to paradoks, kot da bi bila njegova kreativnost na poseben način vezana na samo-kaznovanje. Poudarja, da je takšen primer preobrata opaziti pri ljudeh, ki trpijo za dipsomanijo. Posameznik, ki mnogokrat več tednov ali mesec ne pije, (v našem primeru ne hazardira) v nekem trenutku pade v nekašno »črno luknjo« in potem nekja dni pije (hazardira) do onemoglosti. Ko se iz te omame končno zbudi, je običajno poln občutkov krivde. Ko pa se počasi sestavlja, kaže znake nekega posebnega užitka, kot da bi prejšnja faza samo-kaznovanja odprla pot neki novi življenjski moči in kreativnosti, ki je sicer ne bi bilo (Salecl in Tomori, 2014)

Poleg tega nove tehnologije poslabšujejo in ustvarjajo nova družbena tveganja za otroke, ki jih še ne razumemo dobro. Igre na srečo so prav tako potencialno velik in nerešeni javni zdravstveni izziv za otroke. Povzročajo javno škodo za zdravje, povzročajo tesnobo in stres, motnje pri delu ali študiju ter salbijo medosebne odnose, njihovo razpadanje in povzročajo medosebne konflikte. Otroci se socializirajo z igrami na srečo že v zgodnjem otroštvu. Izpostavljenost igram na srečo je povezana z namenom uživanja. V Združenem kraljestvu je 340.000 odraslih problematičnih igralcev na srečo in

1-7 milijonov ljudi, ki utrpijo določeno škodo. Eden od osmih otrok, starih od 11 do 16 let na družbenih omrežjih sledi podjetju, ki se ukvarja z igrami na srečo. V Združenem kraljestvu, podobno kot v večini držav se na televiziji oglašujejo igre na srečo, zlasti tiste povezane s športom. Dostopnost le teh v javnih medijih in tehnoloških napravah ni zakonsko regulirana. V Avstraliji strokovjaki beležijo podatke, da otroci podrobno spremljajo športne stave in oglase in posedujejo obsežno znanje o športnih stavah, o izdelkih in terminologiji terminologije športnih stav (Clark et al., 2020).

4.2 Odvisnost in zasvojenost

Odvisnost (angl. *dependence*) je stanje, ko posameznik nadaljuje s svojo aktivnostjo ne glede na zdravstvene, psihološke, odnosne, družinske ali socialne težave. Psihološka odvisnost se nanaša na psihološke simptome, povezane s hrepenenjem, fizična odvisnost pa se nanaša na toleranco in prilagoditev organizma kronični potrebi (Bevčar, 2006). Odvisnost od iger na srečo je bolezen, pri kateri ni opaziti vidnih zunanjih simptomov, vendar povzroči hude težave na psihološkem, telesnem, socialnem in delovnem področju. Gre za kronično in napredujočo bolezen, ki ne prizadene samo posameznika, temveč tudi njegove bližnje in socialno okolje nasploh (Zdravstveni dom Nova Gorica, 2020).

Zasvojenost (angl. *addiction*) je splošni pojem, ki se nanaša na koncepta tolerance in odvisnosti. Svetovna zdravstvena organizacija obravnava zasvojenost kot ponavljajočo se uporabo psihoaktivne substance do mere, da je uporabnik periodično ali kronično intoksiciran, da kaže nujnost zaužitja substance, ima velike težave pri prostovoljnem prenehanju ali zmanjšanju rabe substance in kaže odločnost pri vztrajanju uživanja substance ne glede na posledice. Nekoč je bila zasvojenost opredeljena predvsem v povezavi s ponavljajočim uživanjem snovi (na primer alkohol in droge), ki je vplivala na razvoj skupine vedenjskih, kognitivnih in fizioloških fenomenov. Zasvojenost ima širše razsežnosti, saj lahko pride do zasvojeni tudi z različnimi vedenji, kot so igranje iger na srečo, pornografija, hrana, odnosi, delo, nakupovanje, uporaba sodobnih tehnologij in drugimi (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2020). Ameriško združenje za medicino zasvojenosti ASAM (American Society of Addiction Medicine) opredeljuje zasvojenost kot kronično motnjo v delovanju možganov, in ne samo za vedenjsko težavo, ki je nastala zaradi pretiranega uživanja alkohola, mamil, igranja računalniških iger idr.

Zasvojenost je predvsem kronična bolezen možganskega nagrajevalnega kroga in centrov, ki so povezani z motivacijo in spominom. Moteno delovanje teh sklopov nevronskega povezovanja se kaže na biološki, duševni, družbeni in duhovni ravni. Izraža se v posameznikovi patološki potrebi po ugodju in/ali sprostitvi ob uživanju snovi in izbiri določenih vedenj. Zasvojenost je, kot navaja Nacionalni inštitut za javno zdravje (2020), stanje, ki vpliva na telesno in duševno stanje zasvojenega, prizadene njegove odnose z okolico in njegovo ustvarjalnost ter pusti posledice tako v družini zasvojenega kot v širši okolici, zato o njej govorimo, ko se določen vedenjski vzorec prične ponavljati in postane središče razmišljanja in dogajanja v življenju zasvojenega posameznika.

4.3 Nekemične zasvojenosti

Mednarodna klasifikacija bolezni MKB-10 opredeljuje kemične oblike zasvojenosti (z alkoholom, prepovedanimi drogami in tobakom). Od leta 2010 so vedenjske oziroma nekemične zasvojenosti kot posebna kategorija uvrščene na seznam diagnoz Ameriške psihiatrične zveze - DSM 5 (Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders). Zasvojenost z igranjem iger na srečo je opredeljena kot posebna oblika zasvojenosti. Peta izdaja Diagnostičnega in statističnega priročnika duševnih motenj (DSM-5) opredeljuje motnjo na področju iger na srečo (gambling disorder) kot odvisnost in sorodno motno, skupaj z motnjami povezanimi z uživanjem prepovedanih substanc (American Psychiatric Association, 2013).

Na nastanek zasvojenosti, trajanje in razvoj vplivajo številni dejavniki: genetski dejavniki, primarno družinsko okolje, travmatične izkušnje (tudi zanemarjanje in zloraba v otroštvu), vpliv družbe in vrstnikov, nekatere osebnostne značilnosti posameznika (perfekcionizem, čustvena nestabilnost, nizko samospoštovanje...), značilnosti snovi oziroma vedenja s katerim je posameznik zasvojen. Pogosto se vedenjske oziroma nekemične zasvojenosti povezujejo tudi z drugimi duševnimi težavami, predvsem motnjami razpoloženja (npr. depresijo, anksioznimi motnjami itn.), kot tudi drugimi vrstami zasvojenosti (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2020).

Vedenjske oziroma nekemične zasvojenosti prepoznamo preko različnih znakov ali simptomov. Ključni pokazatelji, ki so hkrati tudi kriteriji za diagnozo so velika pomembnost določene aktivnosti za posameznika,

sprememba razpoloženja, toleranca, odtegnitveni simptomi, konflikt in ponavljanje aktivnosti oziroma vedenja. Aktivnost postane prevladujoča oziroma najpomembnejša v življenju posameznika, saj pogosto razmišlja o njej, hkrati pa pomembno vpliva na njegovo čustvovanje in vedenje. Tudi če posameznik trenutno ni udeležen v to aktivnost, nenehno razmišlja o tem, hrepeni po njej, se ji je nezmožen upreti, se impulzivno udejstvuje v njej. Ob vključitvi v aktivnost se posamezniku močno spremeni počutje in razpoloženje. Posameznik izkusi občutke »zadetosti«, »odklopa«, neke vrste umirjenost, ki je posledica omrtvičenja oziroma bega. Posameznik za doseganje predhodne spremembe vedenja potrebuje povečano količino aktivnosti v smislu povečevanja časa, ki ga namenja aktivnosti, zato, da dosega predhodno spremembo razpoloženja (podobno kot zasvojenec z drogami potrebuje čedalje večji odmerek). Kadar oseba ne more izvajati določene aktivnosti oziroma se ji upre/izogne lahko izkusi neprijetne odtegnitvene simptome, ki so lahko telesni in/ali duševni: razdraženost, nemir, tresenje, slabost, simptomi tesnobe in depresije. Konflikt v medosebnih odnosih (družina, prijatelji) oziroma z drugimi življenjskimi področji (šola, služba, družabno življenje, hobiji...) oziroma občutek notranjega konflikta (občutek izgube nadzora), ki se povezuje s porabo prevelike količine časa za navedeno aktivnost. Ponavljanje vedenja - ponavljanje preteklih vzorcev vedenja v obliki pretiranega udejstvovanja pri določeni aktivnosti, npr. igrar na srečo (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2020).

4.4 Odvisnost od iger na srečo po DSM-IV

Ameriško združenje psihiatrov je v okviru testa DSM-IV (American Psychiatric Association, 2013) opredelilo deset značilnosti, po katerih lahko prepoznamo odvisnost od iger na srečo. V primeru, da ima posameznik pet ali več naštetih znakov, lahko govorimo o odvisnosti od iger na srečo:

- prevzetost - odvisnik je prezaposlen z igranjem, podoživlja pretekle izkušnje igranja, načrtuje nove pustolovščine ali razmišlja o načinih, kako priti do denarja za novo igro;
- toleranca - odvisnik potrebuje vedno več denarja, da bi doživel željeno vznemirjenje;
- kriza - nezadovoljstvo in razburjenost ob poskusih, da bi zmanjšal pogostost igranja ali celo prenehal igrati;
- beg - igre pomenijo beg pred problemi, slabim razpoloženjem, občutki krivde, depresijo;

- gonja - je ena najbolj tipičnih značilnosti, odvisnik zgubi denar in se vrača, da bi priigraval zgubljeno;
- laganje - odvisnik prične lagati svojim bližnjim in znancem, da bi prikril, kako daleč je že zabredel v svoji odvisnosti;
- nezakonita dejanja - kraje, poneverbe, ponarejanje listin in podobna nezakonita dejanja so pogosti načini, kako priti do novega denarja;
- poslabšanje odnosov - zaradi odvisnosti od iger na srečo posamezniki pogosto tvegajo, da bodo izgubili bližnje, službo, kariero;
- poroštvo - posameznik verjame, da bodo drugi priskrbeli denar, s katerim se bo rešil hude finančne stiske in drugih težav;
- izguba kontrole - ponavlja se vzorec neuspešnih poskusov kontrole, zmanjšanja ali celo prenehanja z igrami na srečo;

Pri posamezniku, ki je odvisen od iger na srečo so, se običajno opazijo naslednji elementi odvisnosti (Zdravstveni dom Nova Gorica, 2020):

- nezmožnost sprejemanja realnosti - odvisnik se iz realnosti umakne v svoj sanjski svet, poln zelenih dobrin, ki si jih bo privoščil, ko zmaga. Sanjari, kako z bogatimi darili osrečujejo svoje bližnje, sebe vidi kot očarljivo, dobrodelno osebo, ki jo imajo vsi radi;
- čustvena negotovost - odvisnik čuti zadovoljstvo in varnost samo še v primeru, ko igra, medtem ko je v realnem življenju ranljiv in negotov;
- nezrelost – odvisnik si želi, da bi v življenju čim več stvari pridobil na lahek način, brez velikega truda. Nezavedno upa, da se bo na ta način izognil prevzemanju odgovornosti.

Razvoj bolezni običajno poteka v več fazah (Zdravstveni dom Nova Gorica, 2020):

- zmagovanje - posameznik doživi nekaj zmag, ki ga navdajajo s pretiranim optimizmom. Prepričan je, da se bodo zmage še vrstile, zato v naslednjih igrah povišuje svoje vložke;
- zgubljanje - posameznik se rad hvali, kolikokrat je zmagal pri igrah na srečo, raje začne igrati sam, vedno pogosteje razmišlja o ponovnem igranju in načinih, kako bi prišel do denarja. V tem obdobju začne lagati družini, prijateljem, postaja vse bolj nervozen in razdražljiv, zaveda se, da ne zmore plačati nastalih dolgov, vse pogosteje igra, da bi prislužil izgubljen denar;

- obup - posameznik vse več časa namenja igram na srečo, povečuje se verjetnost, da si bo potreben denar pridobil na nezakonit način. Sledi odtujitev od družine in prijateljev, kar spremljajo občutki nemoči, kesanje, misli na samomor, zloraba alkohola ali ostalih drog.

4.5 Igre na srečo, zasvojenost, identiteta in zadovoljevanje potreb

Zasvojenost je po definiciji American Society of Addiction Medicine (2011) kronična bolezen možganskega nagrajevalnega kroga in centrov, ki so povezani z motivacijo in spominom. Kot menita Buchel (2006) in Goodman (2008), se genetsko dedovanje nevrološko izrazi s pomočjo diferencialnega delovanja ventralnega striatuma/mezolimbične poti (t. i. nagrajevalnega sistema) v možganih, kakor tudi ventromedijalnega in dorsolateralnega območja prefrontalnega korteksa (van Holst et al., 2010). Pri zasvojenosti pride do spremembe v delovanju različnih nevronskega procesov, ki so odgovorni za mišljenje, čutenje in odločanje (Regula, 2019). Nastopi bolezen možganov, natančneje možganskih sistemov za nagrajevanje, motivacijo in spomina ter z njimi povezanih nevronskega povezav. Prefrontalni korteks s katerimi razumemo in presojava, zasvojena oseba ne zmora nadzorovati impulzov podrejenega čustvenega in instinktivnega dela - limbičnega dela možganov. Funkcija limbičnega dela je, da nas opozori in reši pred nevarnimi situacijami ali pa opozori na izjemno ugodne (Rozman, 2014). Ena od posledic te nevrobiologije je zmanjšana občutljivost za nagrajevanje, kar pojasnjuje povišano motnje pomanjkanja pozornosti in povečano nagnjenje k tveganjem in iskanju oziroma potrebam po vznemirjenju. Še ena vedenjska posledica te nevrobiologije je nagnjenost k takojšnji zadovoljitvi potreb, kar pojasnjuje, zakaj so problematični igralci iger na srečo pogosto bolj impulzivni (Williams et al., 2012).

Človek je bitje potreb. Njihova sorazmerna in sočasna zadovoljitev pomeni zadovoljstvo z življenjem. Človeške potrebe človek lahko zadovolji sam. Vendar zaradi pomanjkanja temeljne človeške potrebe biti ljubljen sam sebe ne sprejema, ni zadovoljen s seboj. Zaradi nezadovoljenih fizičnih potreb (potreba po hrani, pijači, gibanju, po naravni svetlobi, spanju in počitku), čustvenih⁷, duhovnih in intelektualnih potreb posameznik doživlja večji ali

⁷ Osnovna čustvena potreba je biti sprejet in ljubljen in se deli na: potrebo po priznanju, potrebo po pohvali, potrebo po biti slišan, potrebo po biti uslišan, potrebo, da me razumejo, potrebo po spoštovanju in potrebo po zaupanju. Potreba po spoštovanju se deli na 2 potrebi:

manji stres v življenju in nezadovoljstva. Le-ta vodijo v različne kemične in nekemične zasvojenosti.

Človek po navadi zelo slabo pozna svoje potrebe. Epikur govori o plehkkih mnenjih našega okolja in dovtetnosti za njih. Plehka mnenja ne odsevajo naravne hierarhije, ampak poudarjajo razkošje in bogastvo na račun prijateljstva, svobode in misli. Ni naključje, da v današnjem svetu prevladujejo plehka mnenja. Nekatera podjetja, tudi tista, ki ustvarjajo igre na srečo, imajo zaradi povečanja dobička pogosto interes za popačenje naših potreb, spodbujajo materialno videnje dobrega in podcenijo tiste dobrine, s katerimi ni mogoče trgovati. Zavajajo nas tako, da odvečne predmete zvito povezujejo z našimi drugimi, pozabljenimi željami. Komercialna podjetja so zato tudi množične združbe, ki gradijo na manipulaciji z našimi željami in potrebami o uporabi sodobne tehnologije, iger na srečo z uporabo množičnih medijev, ki vdirajo v naši zavest in podzavest. Eno od temeljnih gonil psihologije množice na področju iger na srečo je množična iluzija, ki jo na posameznike v družbi projicirajo posamezniki, voditelji korporacij, marketinški strokovnjaki in drugi. Njihov cilj je preprost in jasen, vplivati na človekove psihološke potrebe in vzbuditi njihovo zadovoljevanje. Ker ne gre za pravo zadovoljevanje, temveč za iluzijo ali privid zadovoljevanja lažnih potreb.

Identiteta je, kot navaja Jameson (2012), potreba, da se vzpostavimo kot subjekti in da pripadamo širšemu idejnemu telesu oziroma skupnosti, ki posamezniku ponuja obliko varnosti, povezanosti in solidarnosti. Identiteta povezuje notranji svet z družbeno identifikacijo in vključuje niz prepričanj, vrednot in ciljev, ki oblikujejo posameznikovo življenje in opredeljujejo njegove lastnosti. Za sodobnost je značilen razpad tradicionalnih vrednostnih struktur, religije, države, družine, spola, pa tudi modernega koncepta »unikatne osebne identitete«. Pri osebni identiteti gre za pogled osebe same nase, pri čemer je ta pogled vezan na raznolike vidike, med drugim tudi na družbeni status, svoje vloge, vrednote, norme in načine delovanja ter obnašanja v družbi (v širšem in ožjem smislu). Posebna značilnost osebnih identitet je tudi časovna dimenzija, saj se posamezniki razumejo oziroma prepoznavajo svojo identiteto tudi v kontekstu svojega starostnega obdobja. Pojem družbene identitete je povezan z dejstvom, da ni družbenih interakcij,

spoštovanje samega sebe in potrebo, kako me drugi spoštujejo. Potreba po zaupanju zajema potrebo po zaupanju samemu sebi, zaupanju drugim, zaupanju sebi in potrebo, kako jaz zaupam drugemu ali drugim (M. Vukasinović Žontar, zasebna raziskovalka 2021)

ki jim ne bi bili pripisani raznoliki vidiki identitet. Prek družbenih identitet se postavljamo in orientiramo v razmerju do drugih v nekem družbenem prostoru. Posledično to pomeni, da so družbene identitete povezane z razmerjem osebe do drugih posameznikov in širšega ter ožjega družbenega okolja, pri čemer igrajo pomembno vlogo tudi predstave o družbi, v kateri se posameznik nahaja (Banjac et al., 2023).

Identiteta se nenehno spreminja in razvija, z njo pa so lahko za spremembe odprta tudi naša stališča, kdo smo sami in kdo so drugi (Evropska unija, 2024). Raziskovanje odnosa med posameznikom in sodobno družbo je Verhaegheja (2016) pripeljalo do sklepa, da je sodobna identiteta neločljivo povezana z danes prevladujočo neoliberalno ideologijo ter da predstavlja usoden odmik od družbene narave, ki je človeku vgrajena skozi evolucijo. Neoliberalizem, trdi Verhaeghe (2016), je sodobna različica socialnega darvinizma, razvoj identitete v takšnem okolju pa je skrajno negativen in nasproten družbeni naravi človeka, kar ilustrira na primerih strukture in organiziranosti sodobnega šolstva, znanosti in zdravstva.

Identitete sodobnih porabnikov so razpršene, zato marketinški strokovnjaki nanje vplivajo, jih zasledujejo, lovijo ter prepričujejo s proizvodi, ki naj bi ga naredili srečnega, pa čeprav za trenutek. Posameznik v svoji naivnosti išče srečo in se tako ujame na njene nadomestke, izražene pogosto v cenenih marketinških proizvodih. Tako sicer trenutno zadovolji svoje potrebe, ne pa na dolgi rok. Sodobni človek je tako razpet med individualnimi psihološkimi potrebami in kolektivnimi zahtevami, ki podzavestno vdirajo v njegovo zavest ob nadzoru spretnih marketinških in tržnih strokovnjakov. To, kar nekateri imenujejo lažne potrebe, je Trstenjak (1993) poimenoval navidezne dobrine. »Vemo namreč, da mnogi iščejo smisel življenja v zgolj navidezni dobrinah ali vsaj tako kratkotrajnih, da v njih pameten človek pač ne more najti smisla in s tem sreče v svojem življenju.« (Trstenjak, 1993).

Igranje iger na srečo pomembno vpliva na osebno identiteto, zlasti v sodobnih digitalnih kontekstih. Zveza med igranjem iger na srečo in oblikovanjem identitete je večplastna, saj posamezniki igre na srečo pogosto uporabljajo kot sredstvo samopredstavitve in družbene interakcije. Ta dinamika je še posebej izrazita v spletnih okoljih, kjer anonimnost in prilagodljivost digitalnih platform omogočata raznoliko izražanje identitete. Spletne igre na srečo posameznikom omogočajo ustvarjanje identitet prek

avatarjev in likov v igrah, kar vodi do preobrazbe samozaznavanja in družbenih interakcij (Petrakova, 2023). Igre na srečo so postale vgrajene v vsakdanje življenje, zlasti med moškimi, kjer so povezane z identiteto potrošnikov in socializacijo v digitalnem prostoru (Raymen, 2019). Reith in Dobbie (2012) poudarjata, da so posamezniki, ki okrevaajo od zasvojenosti z igrami na srečo, pogosto podvrženi pomembnim spremembam identitete, rekonstruirajo svoje samopodobe in delovanje kot odgovor na svoje izkušnje. Proces obvladovanja vedenja pri igrah na srečo vključuje preoblikovanje identitet na kulturno pomembne načine, s poudarkom na spremenljivosti samopodobe v zvezi z igrami na srečo. Igre na srečo, kot poudarja Holtgraves (1988), služijo kot platforma za samopredstavitve, ki posameznikom omogoča, da sebi in drugim projicirajo želene identitete, kar lahko okrepi ali izpodbija obstoječe samozaznave. Čeprav lahko igranje iger na srečo po eno strani olajšajo raziskovanje identitete, lahko povzročijo tudi negativne posledice, kot sta zasvojenost in socialna izolacija, kar zaplete odnos med igranjem iger na srečo in osebno identiteto. Ta dvojnost poudarja potrebo po tenkočutnem razumevanju vloge iger na srečo pri oblikovanju identitete.

Kdaj se pri igranju igre z drugim in drugimi ali sami počutimo ugodno in ne zavidamo drugemu ugodja? Sreča, zadovoljstvo nastaneta takrat, vsaj tako so pokazale najnovejše študije nemških psihologov na področju psihobiologije, ko smo sposobni upravljati svoje težave in zahteve ter pri tem ostati aktivni. To je rezultat človekovega iskanja in dejavnosti radovednih posameznikov (Heiko, 2006). Raziskave kažejo, da zasledovanje finančnih ciljev včasih zmanjša subjektivno dobro počutje, zlasti če ga motivira želja po uspehu in ne osebna izpolnitev (Gardarsdóttir et al., 2009). Raziskave Gardarsdóttir s sodelavci (2009) in Kudrna (2022) kažejo celo negativno korelacijo med prizadevanjem za bogastvom in subjektivno blaginjo. Kudrna (2022) izpostavlja, da posamezniki z visokimi dohodki pogosteje poročajo o nižji ravni sreče kot ljudje z nižjimi dohodki. Neusmiljeno iskanje sreče s finančnimi sredstvi lahko vodi v nezadovoljstvo, kar nakazuje, da sta lahko notranja motivacija in osebna rast učinkovitejša pri doseganju trajne sreče.

Odnos med igranjem iger na srečo in občutkom zadovoljstva oziroma sreče je kompleksno, nanj vplivajo različni dejavniki, vključno z vrsto iger na srečo, individualnimi okoliščinami in psihološkim stanjem. Medtem ko lahko nekatere oblike iger na srečo povečajo občutek zadovoljstva oziroma sreče, zlasti če jih gledamo kot rekreativno dejavnost oziroma zabavo, je

problematično igranje iger na srečo pogosto povezano s precejšnjim poslabšanjem subjektivnega dobrega počutja. Burger s sodelavci (2016) navaja, da igranje iger na srečo, kot je loterija, lahko pri priložnostnih igralcih prinese pozitivna čustva in rahlo poveča občutek sreče. Nasprotno pa ugotavlja Forrest (2014), ki pravi, da problematični igralci iger na srečo poročajo o izjemno slabem počutju, primerljivem s tistimi s hudimi fizičnimi zdravstvenimi težavami. Pri tem dodaja, da sodelujoči v raziskavi, ki imajo sorodnike s težavami z igrami na srečo, običajno izkazujejo bistveno slabše počutje, kot bi pričakovali glede na njihove osebne značilnosti in situacijo. Nesrečni posamezniki se ponavadi izogibajo pogostim izgubam, kar vpliva na njihove izbire iger na srečo (Yechiam et al., 2016). To nakazuje, da lahko čustvena stanja pomembno vplivajo na vedenje pri igrah na srečo in s tem povezanim občutkom zadovoljstva in sreče. Casey (2008) ugotavlja, da za nekatere ženske iz delavskega razreda igre na srečo predstavljajo obliko pobega, pomenijo upanje o boljšem življenju. V nasprotju s tem, čeprav lahko rekreativno igranje na srečo prinese začasno boljše počutje, dolgoročni učinki problematičnega igranja na srečo pogosto vodijo v globoko nesrečo, kar poudarja potrebo po skrbnem premisleku o vedenju pri igrah na srečo in njihovih posledicah za dobro počutje.

Človek v medsebojnih odnosih prenaša svoje zavedno in nezavedno občutje na druge. Vsakodnevno obremenjevanje njegove zavesti s sporočili o novih proizvodih za zadovoljevanje potreb (nove tehnološke naprave, igračne konzole, računalniške igralne aplikacije...) ob pomoči sredstev množičnega obveščanja krepí nezadovoljstvo v njegovi podzavesti. Tudi zato se posameznik pogosto počuti nesrečnega, ker pričakuje preveč od napačnih stvari ali od ljudi. Temeljno vprašanje človeka danes je, kaj nam sploh ugaja ali prija. Nevropsihologi zatrjujejo, da je zadovoljstvo rezultat dejavnih in vedoželjnih posameznikov: pogled toliko ne pomirja kot iskanje novih izkušenj in informacij - izkušenj o posebnih občutkih v življenju posameznika. Pri iskanju posebnih občutkov pa posameznik pogosto prestopi meje individualnega. Nezavedno zaide v različne oblike kolektivnega vedenja (igranje iger na srečo na stadionih ob množici opazovalcev) ali osebne odvisnosti. Če hočemo biti srečni, moramo premagati tesnobo. Ne smemo begati pred bližnjimi v moderno »svetišče« - dnevno sobo, za hazarderske mize, igralne konzole, pred televizor ali računalnik, temveč moramo iskati bližino v komunikaciji z drugim bližnjim. Treba je razvijati družbene odnose in pozitivna čustva. Odgovorno bomo zadovoljevali svoje potrebe le, če se

bomo manj obremenjevali s svojim videzom, z zunanjo podobo in s tem, kaj bodo drugi rekli o nas. Prav tako ne bi smeli nasedati manipulacijam, ki nam jih dnevno ponujajo resničnostni šovi, uniformirana lepota in nedosegljivi ideali. Človek je nezadovoljen, kljub temu, da ima na voljo skoraj vse, a nič ni dosegljivo, vsaj ne na takšen način, kot bi si on želel. Sodobni človek išče partnerja v igri, da bi mu zaupal, išče srečo, najde pa njene nadomestke.

4.6 Igra in igre na srečo

Prvi dokazi o razvoju iger segajo 12.000 let v preteklost, ko so se ljudje začeli organizirano družiti. Začeli so živeti v hišah, si deliti delo, menjati blago s sosednjimi naselji. Posledično so imeli vedno več prostega časa, ki so ga morali zapolniti, zato so začeli igrati igre. Igre so se najprej začele razvijati na ozemljih prvih civilizacij (Srednji vzhod, Indija, Kitajska). Oblikovale so se predvsem z religioznim namenom (kocke so metali za napovedovanje prihodnosti), včasih pa zaradi lažjega strateškega načrtovanja bojevanj (uporaba žetonov na zemljevidu) (Jovan, 2022). Človek lahko postane človek v polnem pomenu besede šele, ko se igra (Ravnjak, 1991). Igra je prvotno uprizarjajoče simbolno dejanje, v kateri se sama po sebi razlaga človeška eksistenca. Med prve igre po Finku (2006) lahko štejemo magične verske obrede, velike geste kulturnega značaja, v katerih je arhaični človek razlagal svoj stati-znotraj v soodvisnosti sveta. V teh obredih je človek »uprizarjak« svojo usodo, si predstavljal različne dogodke, kot so rojstvo in smrt, poroka, vojna, lov in delo. Igra je po njegovem nekoč bila najmočnejša obvezujoča sila, tvorila je skupnost med preminulim in živim in se je v tem obdobju razlikovala od družbenega reda in hkrati bila ločena od svoje elementarne družine. Huizinga (1938) vidi igro kot gonilno silo kulture, hkrati pa ji pripíše vlogo, da je obenem tudi predpogoj za njen nastanek. Po njegovem je igra ločena od običajnega življenja. Pri tem pa izpostavlja naslednje ključne značilnosti igre: svobodna, neresna, s pomanjkanjem materialnega interesa, ločena od časa in prostora, progresivna v okviru lastnih pravil in reda. Ob karakteristiki igre odraslih je predvsem poudarjeno, da gre za razvedrilno dejavnost, ki je vezana na prosti čas. Kuret (1990) navaja, da je bila igra odraslih sprva obrednega pomena, njen obredni značaj pa je, kot izpostavlja Mlakar (2005), danes izgubil svoj pomen in vedno bolj prehaja v komercialno področje ali v posebno kategorijo športa in profesionalizma.

Igriva dejavnost se v življenju posameznika pojavi zelo zgodaj po rojstvu in s časom spreminja svojo obliko in funkcije. Bistvena značilnost igre in igranja je že pri dojenčkih in malčkih, pa tudi v splošnem razumevanju igre, da njen glavni pomen ni v doseganju njenih prvotnih razvojnih, izobraževalnih ali socialnih ciljev, ampak je igriva dejavnost sama sebi cilj (Drakulić, 2021). Marjanovič Umek in Zupančič (2004) poudarja, da ima poleg tega igra v vseh obdobjih otroštva ključno vlogo na področju otrokovega razvoja. Po vsebini lahko otroško igro na podlagi delitve razvojne psihologije delimo na: funkcijsko, konstrukcijsko, simbolno, dojemalno in prosto. Vse vrste se lahko pojavijo tako v obliki socialne kot tudi v obliki spoznavne igre.

Igra in igranje človeka osrečujeta (Drakulić, 2021). To predstavlja eno od glavnih značilnosti in enega glavnih učinkov, ki jih ima igra lahko na posameznika tako v otroštvu kot tudi v odraslosti. Človek se ob doživljanju optimalnega izkustva, ob katerem čuti intenzivno in popolno udeležbo na dogodkih svojega življenja, nahaja v stanju, ki ga je Csikszentmihályi (2008) poimenuje zanos. Občutki, povezani z zanosom, delujejo spodbudno in omogočajo višjo produktivnost, zagnanost in željo, da takšno stanje traja tudi za določeno ceno, da njegovo vzdrževanje zahteva trud, energijo in premagovanje različnih ovir. Z zanosom sta neposredno povezani sreča in zabava (Csikszentmihályi, 2008). Če gre torej za igrivo dejavnost ali igrivost, ki jo posameznik v odraslosti lahko preživlja med izvajanjem drugih aktivnosti, celo svojega profesionalnega dela, prinaša to dejanje užitek in prijetno izkušnjo s pozitivnimi učinki (Fekonja, 2004). Poleg zabave, sprostitve in sreče so v raziskavi Drakulić (2021) odrasli anketiranci izpostavili še dva elementa igre, in sicer tekmovanje ter sodelovanje. V kontekstu igre je lahko razvidno, da s tekmovalnostjo premagujemo strah pred bolečino, ki ne predstavlja resnične grožnje, kajti igra je neresna in ne prinaša posledic v resnično življenje. Pri igri torej premagujemo ovire in tekmujemo brez tveganja, ostaja samo občutek uspeha in premikanja lastnih mej v dejanju »kot da bi« (Schechner, 1986). To pomeni, da se lahko tudi občutki, ki so vezani na igrive dogodke, končajo, ko se igra konča. Ob vstopanju odraslega posameznika v igrivo dejanje gre praviloma za čas, ko je posameznik sproščen, se počuti varno in svobodno, v družbi poznanih ljudi, pred katerimi se lahko vede sproščeno. Igra in igrivo dejanje prihajata torej na plan praviloma pod pogojem, da se posameznik počuti dobro in varno. Emocionalni vidik razumevanja igrivosti pogosto zrcali odnos posameznika

do samega sebe in prikaže refleksijo lastnosti svoje osebnosti. Drakulić (2021) izpostavlja, da se tekmovalnost lahko navezuje tudi na lastno osebo, pri igri gre tako za premagovanje zastavljenih osebnih ovir in ciljev. Na podlagi teh elementov je igra v zadnjem desetletju postala zelo uporaben in popularen pojav, ki služi tudi drugim namenom, ne zgolj sprostitvi in obogatitvi preživljanja prostega časa. Med drugim igra predstavlja tudi poigritev tudi igrifikacijo (angl. *gamification*). Gre za uporabo igrivih elementov na področjih, ki niso primarno namenjena samo razvedrilnim dejavnostim. Prav tako ne gre za igranje iger ali izvajanje ene igre v celoti, ampak vključevanje igrivih elementov v druge naloge, na primer točkovanje, igranje vlog, izpolnjevanje izzivov in podobno. Poigritev je prisotna v izobraževanju, na področju ekonomskih dejavnosti, pridobivanju in utrjevanju odnosov s strankami, z zaposlenimi, ob nagrajevanju zaposlenih ali utrjevanju odnosov v kolektivih, pri spodbujanju motivacije ali učenju zaposlenih, pri razvoju aplikacij z najrazličnejšo uporabo na socialnih omrežjih, pri dejavnostih z okoljevarstveno tematiko, vse pogosteje pa se pojavlja tudi v igralništvu. Cilj igralniške industrije je, da preko poigritve igralci brez vlaganja denarja in posledično brez tveganja sodelujejo v igri (npr. stavah na realne ali navidezne športne in druge dogodke, navideznih kazinojskih igrah idr.) z vlaganjem navideznih vrednosti, doživljajo izkušnjo, vznemirljivost, oblikujejo igralniške strategije in sodelujejo v igralniški skupnosti, pri čemer so lahko v primeru zmage deležni tudi določenih nagrad. Gre za enega najhitreje rastočih trendov v igralniški industriji, kjer ponudniki iger na srečo, preko različnih pristopov, programov zvestobe za igralce, posebnih produktov, promocijskih paketov, bonusov (dobrodošlice, za depozite, brezplačni poskusi), turnirjev, tekmovanj idr. privabljajo potencialne igralce k sodelovanju v igrah na srečo. Udeležencem v tovrstnih igrah in okoljih je ponujena izkušnja, ki jo lahko udeleženec oziroma igralec izkusi pri igranju pravih iger na srečo. S tem želijo ponudniki iger na srečo privabiti nove igralce.

Poigritev v igrah na srečo predstavlja preplet dejavnikov vpliva na psihološko stanje in kognitivne procese posameznika. Vnos elementov, podobnih igram, v igre na srečo lahko, kot navaja Schneider (2024), dodatno vpliva na poglobitev problematičnega vedenja pri igranju iger na srečo, zlasti med mladimi odraslimi, kar lahko vodi v povečano anksioznost in depresijo. Elementi poigritve na področju iger na srečo ustvarjajo kognitivne procese, ki lahko spremenijo dožemanje spretnosti in sreče, kar lahko poveča tveganja, povezana z igrami na srečo (Macey in Hamari, 2024). Schneider (2024)

ugotavlja, da prisotnost elementov poigritve, spodbuja nadaljno igralniško angažiranost, predvsem med mlajšimi odraslimi. Namen tehnik poigritve, kot so interaktivna izobraževalna orodja, je spodbujanje odgovornega igranja iger na srečo z, kot izpostavlja (Vance, 2023), razblinjanjem mitov o sreči. Vendar pa lahko te tehnike tudi nehote okrepijo igralniško, celo problematično vedenje, kar ni v skladu z načeli odgovornega prirejanja iger na srečo.

Raziskave o igri kažejo, da je pomen igre v sodobnem času zanemarjen. Prostori za igro se krčijo, fizična igra pa v večini skupnosti izumira. To je vplivalo in vpliva na slabe telesne in duševne zdravstvene rezultate tako mladih kot starejših. Igra v otrokovem razvoju ima pomembno vlogo tako v socio-čustvenem in telesnem kot kognitivnem razvoju. Sprememba življenjskih vzorcev je pripomogla k zanemarjanju igre in rekreacije. Prispevek osvetljuje potrebo po pozornosti strokovnjakov in oblikovalcev politik za intervencije in zagovorništvo na lokalni in globalni ravni pri spodbujanju igre in ohranjanju naravnih igralnih prostorov.

Tabela 2: Prevladujoča telesna aktivnost po spolu in starosti v Sloveniji za leto 2019, stopnja prevalence v % (vir: Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2024)

Aktivnost	Spol	Star. skupaj	15-24 let	25-34 let	35-44 let	45-54 let	55-64 let	65-74 let	75+ let
		Brez aktivnosti ali lahka telesna aktivnost	Spol - skupaj	43,1	51,6	46,2	46,6	41,6	30,5
	Moški	38,4	45,9	40,4	43,6	36,1	27,0	32,2	49,2
	Ženske	47,6	57,7	52,5	49,7	47,2	34,0	34,7	60,6
Zmerna telesna aktivnost	Spol - skupaj	49,9	41,5	44,5	44,1	48,3	63,7	65,0	41,7
	Moški	50,5	43,0	44,3	41,9	50,4	63,7	65,1	48,7
	Ženske	49,4	40,0	44,6	46,4	46,1	63,7	64,8	38,0
Zahtevna telesna aktivnost	Spol - skupaj	7,0	6,9	9,4	9,4	10,1	5,7	1,5	1,7
	Moški	11,1	11,1	15,3	14,6	13,5	9,3	2,7	2,1
	Ženske	3,1	2,3	2,9	3,8	6,7	2,2	0,5	1,5

Redna telesna dejavnost predstavlja enega od temeljev zdravega življenjskega sloga. Za zdravje pa potrebujemo uravnoteženo, varno in

učinkovito telesno dejavnost, ki je prilagojena našemu splošnemu počutju in zmogljivosti. Podatki kažejo, da se predvsem mlajši stari med 15 in 24 let ter starejši od 55 let najmanj gibajo med vsemi obravnavanimi starostnimi skupinami. Pri tem so dekleta oziroma ženske manj aktivne od moških.

Strokovnjaki so si enotni v trditvi, da če želimo nove generacije otrok in mladostnikov pripraviti na življenje v demokraciji, bi bilo potrebno omogočiti več igre na prostem in prenehati prikrajševati šolarje za izkušnje, ki jih potrebujejo, da bi postali odgovorni in svobodni državljani. Zato predlagajo svobodno igro v starostno mešanih skupinah z minimalnim starševskim nadzorom (Haidt, 2024).

4.7 Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju med mladostniki v Sloveniji

Raziskave kažejo, da ima vse več mladostnikov težave z zdravjem ali z zdravjem povezanimi vedenji. Težave v (duševnem) zdravju v času otroštva in mladostništva se pogosto odražajo v odrasli dobi in pomembno vplivajo na kakovost posameznikovega življenja. Kot ima lahko slabo (duševno) zdravje v otroštvu in mladostništvu negativne posledice v odrasli dobi, lahko dobro (duševno) zdravje prispeva k večji učinkovitosti in soočanju z vsakodnevnimi izzivi tako v otroštvu kot kasneje v odraslosti. Podatki raziskave HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) kažejo, da se ocena zdravja pomembno slabša od 11. do 15. leta, pri 17-letnikih pa rahlo izboljša. Zadovoljstvo z življenjem se s starostjo slabša. Pomembne razlike so tudi med spoloma. Fantje v višjih odstotkih ocenjujejo svoje zdravje kot dobro ali odlično in so bolj zadovoljni s svojim življenjem kot dekleta. Trend kaže, da se v obdobju 2002–2018 pri 15-letnih dekletih samoocena zdravja slabša.

O pojavljanju vsaj dveh psihosomatskih simptomov (glavobol, bolečine v želodcu, bolečine v hrbtu, občutje, da si na tleh, razdražljivost, nervoza, nespečnost, omotica/vrtoglavica) več kot enkrat tedensko je v okviru raziskave HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) poročalo 28,4 % mladostnikov, starih 11, 13, 15, in 17 let.

Od 11. do 15. leta se pomembno zvišuje odstotek mladostnikov, ki doživljajo vsaj dva psihosomatska simptoma več kot enkrat tedensko, prav

tako so ti odstotki pomembno višji pri dekletih (37,0 %) kot pri fantih (20,2 %). Podobno velja tudi za prisotnost posameznih psihosomatskih simptomov, ki so večinoma najpogostejši pri 15-letnih mladostnikih in pri dekletih. Najpogostejši psihosomatski simptomi, ki se pojavljajo več kot enkrat tedensko približno pri petini mladostnikov, so nervoza (23,0 %), razdražljivost (21,2 %) ter nespečnost (21,1 %). Trend (11, 13, 15 let) kaže, da se je v obdobju 2002–2018 pomembno povečal odstotek mladostnikov v vseh starostnih skupinah in pri obeh spolih glede doživljanja potlačenosti, žalosti oziroma da si na tleh več kot enkrat na teden.

Raziskava HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) je pokazala, da pri kar 9,2 % mladostnikov (skupno pomembno več deklet kot fantov) v starosti 11, 13, 15 in 17 let, obstaja visoka verjetnost prisotnosti klinično pomembnih težav na področju duševnega zdravja, 13,4 % mladostnikov kaže slabo kakovost življenja in povišano verjetnost depresije. O občutkih žalosti ali obupanosti, ki so bili prisotni vsaj dva tedna v zadnjem letu in so vplivali na vsakodnevne dejavnosti, je v okviru raziskave HBSC poročalo 29,3 % 15- in 17-letnikov. Dekleta (40,2 %) so o teh občutjih poročala pomembno pogosteje kot fantje (19,0 %). 17,0 % 15- in 17-letnikov je v zadnjem letu pred izvedbo raziskave resno razmišljalo o tem, da bi poskušalo narediti samomor. Samomorilne misli so bile pogostejše pri dekletih (21,2 %) kot fantih (13,0 %).

Vse dni v tednu je vsaj eno uro na dan telesno dejavna petina (20,4 %) mladostnikov v starosti 11, 13, 15 in 17 let. S starostjo upada odstotek mladostnikov, ki so redno telesno dejavni. Tako je redno telesno dejavna nekaj več kot četrtnina (26,6 %) 11-letnikov in le še 13,5 % 17-letnikov. Med fanti in dekleti so pomembne razlike, saj so fantje v višjem odstotku kot dekleta redno telesno dejavni. V starosti 11, 13, 15 in 17 let je v prostem času vsaj 2- do 3-krat na teden telesno oziroma športno dejavnih 73,5 % mladostnikov. S starostjo upada odstotek mladostnikov, ki so v prostem času redno telesno/športno dejavni. Med 11-letniki jih je večina (86,6 %) redno dejavnih v prostem času, med 17-letniki pa manj kot dve tretjini (61,5 %). Med fanti in dekleti so pomembne razlike, saj so fantje v višjem odstotku kot dekleta v prostem času redno telesno/športno dejavni.

Razširjenost kajenja (kajenje cigaret kadarkoli v življenju, kajenje tobaka vsaj enkrat na teden oziroma tedensko kajenje, dnevno kajenje tobaka) med

mladostniki, starimi 11, 13, 15 in 17 let, narašča s starostjo. Odstotek mladostnikov, ki poročajo o kajenju cigaret kadarkoli v življenju, se giblje med 2,2 % med 11-letniki do nekaj manj kot polovice med 17-letniki (45,8 %). Med tedenskimi kadilci jih polovica do večina kadi tobak vsak dan (polovica 11-letnikov in 13-letnikov, približno 60 % 15-letnikov in skoraj 80 % 17-letnikov). Pitje alkoholnih pijač (pitje alkoholnih pijač kadarkoli v življenju, pitje alkohola vsaj enkrat na teden oziroma tedensko pitje, opitost vsaj dvakrat v življenju) med mladostniki, starimi 11, 13, 15 in 17 let, narašča s starostjo. O pitju alkohola kadarkoli v življenju poroča vsak sedmi 11-letnik (14,9 %), med 17-letniki pa večina (86,0 %). Odstotek mladostnikov, ki poročajo o tedenskem pitju, se giblje od 2,5 % med 11-letniki do približno četrtine med 17-letniki (25,9 %). Približno vsak peti (20,6 %) 15-letnik in skoraj vsak drugi 17-letnik (42,4 %) je kadarkoli v življenju uporabil konopljo, v zadnjem letu pred izvedbo raziskave pa vsak šesti 15-letnik (17,8 %) in vsak tretji 17-letnik (33,4 %).

V zadnjih letih zelo narašča uporaba sodobnih digitalnih tehnologij – osebnega računalnika, pametnega telefona, tablice in drugih prenosnih digitalnih naprav; tudi med mladostniki. Te in druge spremembe v družbi vplivajo na navade in način življenja mladostnikov, preživljanje njihovega prostega časa ter pojavljanje novih izzivov in težav na področju zdravja in z zdravjem povezanih vedenj. Mladi sodobne digitalne tehnologije uporabljajo v različne namene in za različne aktivnosti, mednje sodi tudi igranje iger in uporaba spletnih socialnih medijev oziroma socialnih omrežij. Prekomerna in problematična uporaba digitalnih tehnologij lahko negativno vpliva na različna področja mladostnikovega življenja in zdravja, lahko se razvije v različne oblike zasvojenosti, med katerimi sta pogostejši zasvojenost z video/računalniškimi/spletnimi igrami in s spletnimi socialnimi mediji (2–3). Poleg tega pogostejše in dolgotrajnejše igranje iger vpliva na fizično zdravje in vedenje (npr. bolečine v mišicah, prehranjevalne navade, spanje), lahko privede do psiholoških in čustvenih težav (npr. znižane samopodobe, težav z ohranjanjem pozornosti, socialne anksioznosti) in se lahko kaže v slabšem šolskem uspehu. Problematična uporaba sodobnih tehnologij postaja pomembno javnozdravstveno področje, mnenja raziskovalcev o vplivu sodobnih digitalnih tehnologij na mladostnike so različna in celo nasprotujoča si, zato je nadaljnje celostno raziskovanje smiselno in potrebno (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018).

V okviru raziskave HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) je 19,1 % mladostnikov, starih 11, 13, 15 ali 17 let, poročalo, da igrajo igre vsak dan ali skoraj vsak dan. Na dan, ko so mladostniki igrali igre, jih je 46,3 % temu namenilo 2–3 ure ali več svojega časa; odstotek je višji med fanti (59,2 %) kot dekleti (22,2 %). Najvišji odstotki 2–3-urne dnevne uporabe so med 17-letniki (54,4 %), najnižji pa med 11-letniki (33,3 %). 8,3 % mladostnikov, starih 11, 13, 15 ali 17 let, kaže prisotnost težav oziroma problematično uporabo spletnih socialnih medijev. Problematična uporaba spletnih socialnih medijev je pogostejša pri dekletih (9,4 %) kot fantih (7,3 %). Med starostnimi skupinami so pomembne razlike, najvišji odstotki problematične uporabe spletnih socialnih medijev so med 15-letniki (12,4 %), najnižji pa med 11-letniki (4,1 %).

4.8 Prekomerna udeležba v igrah na srečo

Pojem prekomerna, pretirana uporaba oziroma raba, tudi odvečna raba, nekoristna, odvečna, prekomerna udeležba, tudi zloraba (angl. *excessive use, over-use, redundant use*) ni enotno definiran in se razlikuje glede na področje obravnave. Prekomerna uporaba je po Vrbajnsčak (2008) tista raba, ki ima negativne posledice v osebnem, izobraževalnem (pri šolajoči populaciji) oziroma poklicnem življenju. O prekomerni udeležbi v igrah na srečo govorimo tedaj, kadar t.i. rekreativna udeležba oziroma udeležba za zabavo preide v stanje pomanjkanja nadzora nad vedenjem in s tem porabo virov za udeležbo v igrah na srečo. Ob tem posameznik zanemara temeljna področja življenja (čas zase, za družino, širše socialno okolje, šolo ali službo), udeležba v igrah na srečo presega njegove zmožnosti in koristi (dobro počutje), predstavljajo beg pred težavami in skrbmi, posameznik se za zaradi tega prekomerno zadolžuje, se ujame v krog igranja iger na srečo z namenom povrnitve priigrane izgube denarja idr.

V nasprotnem lahko še zdravo mero udeležbe v igrah na srečo opredelimo kot uporabo za določen namen (predvsem zabavo in sprostitev), ki je glede na pogostost udeležbe razumna in ne povzroča kognitivnega ali vedenjskega oziroma drugega nelagodja. Posameznik, ki je z zdravo mero oziroma v obvladljivih mejah udeležen v igrah na srečo, lahko enostavno omeji čas in druge vire potrebne za svojo udeležbo v igrah na srečo. Udeležba v igrah na srečo je v tem primeru za posameznika le ena od občasnih prostočasnih aktivnosti z namenom zabave in sprostitve. Ob tem posameznik za udeležbo

v igrah na srečo namenja omejeno, načrtovano in obvladano količino časa in denarja in jih sproti prilagaja glede na svoje zmožnosti in potrebe. Posameznik se zaveda, da igre na srečo lahko pomenijo izgubo časa, denarja, socialnih stikov in da lahko to povzroča nelagodje in druge negativne posledice. Ob tem pa se zaveda, da so pri igrah na srečo možnosti zmage, pridobitve nagrade oziroma zadetka dobitka v večini primerov izredno majhne.

Med zdravo in prekomerno udeležbo v igrah na srečo težko določimo natančno časovno, finančno ali drugo razmejitev, saj se med njima razteza kontinuum, na katerem vsak posameznik določa mejo, do katere je udeležba v igrah na srečo zanj še funkcionalna in brez obvladljivih posledic. Pomembno je upoštevati porabo virov ki jih posameznik porabi za udeležbo v igrah na srečo ter občutenj, ki jih pri tem doživlja.

Rozmanova poudarja, da je za večino ljudi igra na srečo zabava, popestritev dneva z minimalnim tveganjem, način, kako preživiš del prostega časa, in to tudi ostane.. Prekomerna udeležba v igrah na srečo je prevzetost s hazardiranjem do te mere, da posameznik postane zasvojen. Takšne zasvojene posameznika strokovna literatura imenuje problematični igralci, ki so delno izgubili nadzor nad svojim vedenjem in imajo težave vsaj na enem velikem področju življenja (psihološke, poklicnem, telesnem ali socialnem) in patološki igralci, ki so po vseh kriterih brez nadzora in so zasvojeni.. Na osnovi raziskave iz leta 2008 je med prebivalstvom v Sloveniji okrog 8 odstotkov problematičnih igralcev in okrog 2 odstotka patoloških igralcev. Če bi v Sloveniji hazardiralo le 1000 ljudi, bi jih bilo zasvojenih od 3 do 30- niti to ni malo, posebno ob upoštevanju dejstva, da en sam hazarder lahko dodobra oklesti prihranke širše družine. Po uradnih podatkih Sloveniji kupuje srečke od 80 do 90 odstotkov vseh odraslih ljudi. S prihodom krize pa se ta delež še povečuje (Rozman, 2014).

5 IGRE NA SREČO - DEJAVNIK TVEGANJA ZA POSAMEZNIKA IN DRUŽBO

Igralništvo je tesno povezano s tveganimi vedenji, povezanimi s posameznikovimi zaznavami, prepričanji in stališči ter s škodljivimi posledicami za udeležence v igrah na srečo, družino, širšo skupnostjo in družbo nasploh. Čeprav so številne raziskave na področju uživanja drog in alkohola potrdile, da ima zaznavanje tveganja pomemben vpliv na tvegana ravnanja, je v Sloveniji (v nasprotju z denimo Hrvaško, Bosno in Hercegovino, Italijo, Švedsko, Finsko, Kanado, Veliko Britanijo, Belgijo, Nizozemsko, Avstralijo, Novo Zelandijo in drugih držav) zaznani nizko raven proučevanja posameznih skupin in njihovega zaznavanja tveganj ter vedenj povezanih z igrami na srečo.

Starši se pogosto ne zavedajo tveganja iger na srečo za otroka. Rozmanova (2014) poudarja, da je zdravila osebe s težavami povezanimi z igranjem iger na srečo, ki so začeli igrati v starosti okoli osem let in bili pri tem zelo vešč. Ponavadi so igrali s starši in pogosto je bil kdo od starejših problematičen igralec iger na srečo. Nadaljuje, da otroke naravnost spodbujamo k igranju iger na srečo Rozmanova (2014) izpostavi znake tveganja, kdaj posameznik postane problematični igralec iger na srečo:

- porabijo za igranje preveč denarja in časa,
- razmišljajo o igranju, kot o legitimnem načinu služenja denarja in ne kot o zabavi,
- glavni problem postane nadoknaditi izgubo,
- raje igra sam, kot pa v družbi,
- vabijo in prepričujejo druge, da se jim pridružijo,
- ko porabijo svoj denar si ga začnejo isposojati od družinskih članov in prijateljev,
- ko začne zmanjkovati denarja začnejo prodajati osebne in družinske stvari,
- pod pritiskom vedno večjega dolga se zatečejo v kriminalno dejavnost,
- spodbude za igranje iger na srečo dobivajo pogosto v zgodnjem otroštvu,
- igralniško okolje postane del njihovega življenjskega sloga,
- živijo v slepem optimizmu in verjamejo, da bodo s kombinacijo sreče in spretnosti spremenili svojo situacijo,

- kar 20 % hazarderjev bi naj kdaj poskusilo narediti samomor.

Zasvojenost posameznika s kemičnimi in nekemičnimi substancami je z nami že dolga stoletja. V sodobni družbi je posameznik dojet kot izjemno ranjliv in izjemno močan. Nenehno slišimo o novih oblikah odvisnosti in drugih oblikah samouničevanja, hkrati pa smo od dominantne ideologije nagovarjani kot tisti, ki si lahko izberemo življenje, ki si ga želimo, sreča nam je slikana kot nekaj, kar si lahko izbere vsak in neuspeh je dojet kot nekaj, za kar smo vselaj mi krivi in odgovorni. Ali je odvisnost in pot v zasvojenost stvar izbire posameznika: teorije odvisnosti in zasvojenosti ponujajo različne odgovore. Mnoge teorije poudarjajo oboje. Na eni strani je odvisnik nemočen pred substanco, ki ji je zavezan in da mora to svojo nemoč javno priznati. Na drugi pa posameznika dojemajo kot tistega, ki je zmožen sprememb, ki se lahko odloči, da abstinja in se odloči za novo življenje (Salecl in Tomori, 2014).

V Avstraliji leta 2022 izvedena obširna študija, katere namen je bil raziskati strategije, ki bi bile po mnenju mladih koristne v boju proti družbeni sprejemljivosti iger na srečo in pri zmanjševanju igranja iger na srečo ter škodo, povezano z igrami na srečo. Ključne strategije, ki so jih predlagali mladi so bile naslednje (Pitt et al., 2022):

1. zmanjšanje dostopnosti in razpoložljivosti izdelkov iger na srečo;
2. spremembo narave iger na srečo,
3. zmanjšanje števila (vrst) iger na srečo,
4. zmanjšanje ponudbe in lokacij kjer se prirejanjo igre na srečo,
5. razjasnitev odnosa med igrami na srečo (predvsem športnimi stavami) in športom,
6. omejitev oglaševanja iger na srečo.

Ugotovitve te raziskave kažejo, da so mladi sposobni razpravljati o strategijah, ki bi lahko zmanjšate družbeno sprejemljivost iger na srečo in preprečile škodo, povezano z igrami na srečo. Pomembno se je zavedati, da so strategije, ki so jih mladi priporočili v tej študiji, podobne strategijam za zmanjševanje družbene sprejemljivosti, normalizacije in preprečevanje škode, ki so jih potrdili strokovnjaki za javno zdravje, ključne zainteresirane strani in osebe z življenjskimi izkušnjami z škodo zaradi iger na srečo (Pitt et al., 2022).

5.1. Motivi igranja iger na srečo

Motivacija je proces, ki spodbuja in usmerja vedenje posameznika k določenemu cilju (Pintrich in Schunk, 1996). Dejavnost, na podlagi katere si posameznik prizadeva doseči zastavljeni cilj, je lahko fizična ali mentalna. Fizična dejavnost vsebuje napor, vztrajnost itd., mentalna dejavnost pa zajema kognitivna dejanja, kot so načrtovanje, predelava in organiziranje informacij, odločanje, reševanje problemov itd. Raziskave kažejo, da se z vstopom v mladostništvo občutno zmanjša njihova motivacija. Vzrokov za zmanjšanje motivacije je več (Kobal Grum et al., 2013). Anderman in Maehr (1994) predpostavljata tri možne individualne vzroke upada motivacije v mladostništvu: (a) razvojne spremembe, (a) spremembe v samopodobi, ki deluje kot motivator, in (c) prehodi med notranjo in zunanjo motivacijo; z njimi pa se prepletajo tudi spremembe v ožjem in širšem socialnem okolju, v katerem živi mladostnik. McMeniman (1989) meni, da imajo visoko storilnostno motivirani posamezniki močno izraženo potrebo po uspehu. Močno si prizadevajo k uspehu zaradi uspeha samega, pogosto izbirajo situacije, ki zahtevajo visoko mero osebne odgovornosti za uspeh, pogosto so uspešni v tveganih situacijah, zato so tudi nagnjeni k tveganemu vedenju, kjer je možnost za uspeh le petdesetodstotna. Poleg tega najraje izbirajo naloge, ki niso niti prelahke niti pretežke, in večkrat že vnaprej predvidijo, katere bodo uspešno obvladali. Motiv po dosežkih pomeni, da se posameznik vključuje v določene aktivnosti zaradi užitka in zadovoljstva, ki ga doživlja, medtem ko poskuša nekaj doseči ali ustvariti. Bolj kot sam rezultat je torej poudarjen proces. Motiv po občutenju stimulacije pa se pokaže, ko se posameznik vključi v določeno aktivnost z namenom doživljanja občutij, kot so senzorni užitki, estetska doživetja, zabava, vznemirjenje itd. Deci in Ryan (1985) menita, da medosebni odnosi in strukture (nagrade, komunikacija, povratne informacije itd.), ki vodijo k občutkom kompetentnosti med izvajanjem aktivnosti, povečujejo intrinzično motivacijo (nanaša se na izvajanje neke dejavnosti, ker le-ta posameznika zanima ali mu prinaša zadovoljstvo) za to aktivnost, saj zadovoljujejo temeljno psihično potrebo po kompetentnosti.

Hidi (2000) navaja, da motivacija sloni na dveh tipih interesov: situacijskemu in individualnemu. Situacijski interes se razvije, ko posameznikovo pozornost pritegne neko dogajanje iz okolja in sproži njegovo pozitivno ali negativno reakcijo. Začetno fazo situacijskega interesa, v kateri se pozornost zbujata in povečuje, imenuje inicialni ali sprožilni interes

(angl. *Triggering interest*). Ta je lahko kratkotrajen. Če je pozornost dalj časa usmerjena na določen dogodek ali osebe, se trajanje inicialnega ali sprožilnega interesa podaljša. Tako nastane vzdrževalni interes (angl. *Maintained interest*). Situacijski interes v določenem času, v katerem posameznik poveča svoja znanja in razvije pozitivne občutke ter vrednote, preraste v individualni interes (Hidi, 2000).

Razlogov, zakaj ljudje igrajo igre na srečo, je več. Iger na srečo se ljudje udeležujejo za zabavo, užitek, druženje, vznburjenje, sprostitvev, odmik od vsakodnevnih naporov in zaradi možnosti dobitkov oziroma nagrad (Chen et al., 2015; Francis et al., 2015; Wood in Griffiths, 2007; Stewart in Zack, 2008; Wu et al., 2012). Walker in Dickerson (1996) opredelujeta različne dejavnike vpliva oziroma motivov za udeležbo v igrah na srečo ter jih loči na oddaljene in bližnje. Med oddaljenimi vzroki izstopa predispozicija za igranje, med bližnjimi pa razne oblike depresivnosti in psihološka potreba po stanju »visoke napetosti«. Kot navajata Walker in Dickerson (1996) denar ne more biti osnovni vzrok oziroma motiv igranja, ker ga dolgoročno vsi igralci izgubijo, temveč je glavni nagib za igranje verjetno vznburjenje, podprto z mejno spodbudo zaradi možnosti dobitkov. Motivi za udeležbo v igrah na srečo so, kot izpostavljata Griffiths in Larkin (2004), večplastni in se pojavljajo na različnih ravneh in oblikah (npr. biološki, socialni ali psihološki).

Za veliko večino igralcev je igranje na srečo oblika preživljanja prostega časa, pri kateri se pojavljajo različne motivacije - sprostitvev, druženje, izkušnja vznburjenja, napetost in pričakovanje med igro ter možna pridobitev nagrade. Za te posameznike je porabljen denar le cena, ki jo plačajo za zabavo, enako kot pri nakupu vstopnice za kino ali košarkaško tekmo. Vendar določen del populacije ni zmožen kontrolirati svojega igranja (Zagoršek et al. 2007).

Kognitivni pristopi k igranju iger na srečo predvidevajo, da so posamezniki motivirani za igranje na srečo z željo po pridobitvi denarja ali pridobitvi bogastva in da motnje v igrah na srečo izhajajo predvsem iz zmotnih spoznanj o možnostih za zmago (Ladouceur in Walker, 1998). Jacobova splošna teorija odvisnosti (1986) kaže, da težave z igrami na srečo izhajajo iz kombinacije kroničnega hipotenzivnega vznburjenja, ki ga doživlja kot dolgočasje in praznino ter negativno samopodobo in kronično nizko samozavest. Tako je igranje na srečo za nekatere, kot navaja Neighbors s sodelavci (2002), verjetno motivirano z željo po stimulaciji ali vznburjenju,

želji po pobegu pred dolgčasom in/ali želji po pobegu ali obvladovanju depresije, tesnobe in/ali negativnega samopodobe. Klingemann (1995) poudarjajo, da je med motivi za igranje na srečo tudi zabava in sprostitvev. Bergler (1958) ugotavlja, da gre tudi za nezavedno mazohistično željo po izgubi, ali, kot navajata Rosenthal in Rugle (1994), med mladimi udeleženci v igrah na srečo kot sredstvo za reševanje ali ponovno ustvarjanje konfliktov s starši.

Igre na srečo so ena tistih dejavnosti, pri katerih lahko posameznik pridobi nagrado močno nad pričakovanji, katera tudi visoko presega vložek v igro, kar posameznika spodbuja k tveganju. Privlačnost denimo loterijskih iger je, kot navajata Griffiths in Wood (2001) na primer ta, da lahko igralec za razmeroma majhen vložek pridobi/zadane izjemno visok dobitok. Vendar je ob denarnem ali blagovnem dobitku ter verjetnosti dobitka visokih denarnih nagrad (npr. loterijske igre) prepoznanih še vrsta drugih motivov za udeležbo v igrah na srečo (Griffiths in Delfabbro, 2001).

Igra na srečo, kot navaja Čebokli (2008), predstavlja »naložbo« v srečo, prinaša občutek napetosti in pričakovanja velikih dobitkov. Igre na srečo ponujajo družabnost in »igralski ugled«, so atraktivni nadomestek vsakdanji monotoniji in omogočajo posamezniku pobeg iz realnosti. Visoki dobitki nudijo razburljiva pričakovanja in doživetje nad pričakovanji, prostor za dokazovanje moči, pomembnosti itd. Igre na srečo pritegnejo pozornost posameznikov, ki iščejo nekaj »posebnega in privlačnega«, da jim hkrati popestri in vznemiri vsakodnevno življenje. Med ključne motive igranja iger na srečo Čebokli (2008) uvršča zabavo in vznemirjenje, možnost pridobitve denarja, vznemirjenje ob pričakovanju dobitkov, med vzroke za udeležbo pa kompenzacijo spolnosti, osebno nagnjenost k igranju, bolezenske motnja in iracionalno dojetje realnosti. Caillois (1967) udeležbo v igrah na srečo povezuje s tveganjem, negotovosti izida oziroma dobitka, občutka napetosti in poskusom »zmage igralca nad usodo.« Bevčar (2006) poudarja, da udeleženec v igrah na srečo išče predvsem potešitev svojih potreb.

Gradišnik (1993) motive ali prisilo za udeležbo v igrah na srečo deli v tri modele, in sicer:

- a. psihoanalitični model, kjer je motivacija za udeležbo v igrah na srečo nezavedna,

- b. operativno kondicioniranje, kjer je za nastanek kompulzije potrebna nenehna krepitev in
- c. klasično kondicioniranje, kjer je potreba po optimizaciji vznurjenja ob postopnem višanju dražljajskega praga.

Friehe in Mechtel (2017) izpostavljata, da je motiv za udeležbo v igrah na srečo pogosto tudi iskanje zaslužka s ciljem izboljšanja socialnega statusa in posledično ugleda v družbi. Pri tem dokazujeta, da so posamezniki, ki jim je pomemben družbeni status, pogosteje udeleženi v igrah na srečo. Mordeno s sodelavci (2017) v raziskavi motivacijskih dejavnikov za udeležbo v igrah na srečo zaposlenih v igralništvu izpostavljajo med drugim tudi notranjo motivacijo za dodatnim znanjem, dosežki ter vznurjenje oziroma stimulacijo. Raziskava motivov za udeležbo v igrah na srečo med študenti (Neighbors et al., 2002) je pokazala, da se le-ti najpogosteje udeležujejo iger na srečo zaradi zaslužka denarja, zabave, socialnih stikov, potrebe po vznemirjenju ali zgolj zato, da zapolnijo prosti čas.

Raziskave kažejo, da so motivi tako med problematičnimi kot neproblematični udeleženci v igrah na srečo podobni, in sicer, denar, visoke nagrade in da bi pridobili denar za poplačilo obveznosti (Binde, 2013; Clarke in Clarkson, 2009). Zlasti problematični igralci iger na srečo so bolj motivirani za pridobivanje denarja kot neproblematični igralci (Francis et al., 2015; Lee et al., 2007). Raziskave kažejo, da se problematični igralci iger na srečo pogosto preveč osredotočajo na možnosti za velike nagrade oziroma dobitka in premalo na možnosti izgube (Lorains et al., 2014). Raziskave kažejo tudi, da so mlajši odrasli bolj denarno motivirani za igranje, kot pa starejši (Canale et al., 2015; Granero et al., 2020; Neighbors et al., 2002).

Motivi za udeležbo v igrah na srečo se spreminjajo glede na starost. Številne raziskave kažejo, da se število starejših odraslih (nad 65 let), ki sodelujejo v igrah na srečo, povečuje. Po podatkih Ameriške komisije za proučevanje učinkov iger na srečo, je leta 1975 imelo izkušnjo z igrami na srečo v igralnicah 23 % starejših od 65 let, pri čemer je ta delež leta 1998 znašal že 50 % (National Gambling Impact Study Commission, 1999). Delež Američanov starejših od 65 let, ki so se kadarkoli v življenju udeležili iger na srečo, je iz 35 % v letu 1975 narastel na 80 % leta 1998 (National Opinion Research Center, 1999). Na trend rasti števila starejših igralcev se je hitro prilagodila tudi igralniška industrija v Združenih državah Amerike, Kanadi in

Avstraliji (Chhabra, 2007). V primerjavi z mlajšimi generacijami imajo starejši odrasli ponavadi več prostega časa in tudi razpoložljivi dohodka, ki ga lahko porabijo za udeležbo v igrah na srečo (McNeilly in Burke, 2002). Ob tem McNeilly in Burke (2002) izpostavljata, da se starejši odrasli soočajo s pomembnimi življenjskimi prehodi in situacijami, kot upokožitev, pomanjkanje priložnosti za socialne stike, smrt zakonca ali prijateljev, ter kroničnimi boleznimi, ki so zaznani kot motivacijski dejavniki za udeležbo v igrah na srečo ali druga vedenja (npr. pitje alkohola), kot bega pred spremembami, ki so pogojene s starostjo. Dyall s sodelavci (2009) ugotavljajo, da starejše odrasle na prizorišča ponudbe iger na srečo (v igralnico ali igralne salone) pritegne tudi ponudba (tudi brezplačnih) toplih obrokov, posebej organizirani prevozi, izleti, ki vključujejo obisk prizorišč s ponudbo iger na srečo, druženje, prireditve, kot so ples, umetniške razstave in druge kulturne prireditve.

Na motivacijo mladih za igranje iger na srečo vpliva vrsta dejavnikov, vključno s socialnimi, čustvenimi in finančnimi. Raziskave kažejo, da se mladi iger na srečo pogosto udeležujejo zaradi zabave, socialnih stikov ali jih uporabljajo kot mehanizem za obvladovanje negativnih čustev. Razumevanje teh motivov je ključnega pomena za prepoznavanje ogroženih posameznikov in razvoj učinkovitih preventivnih strategij. Mladi igralci iger na srečo, lasti tisti, ki so razvrščeni kot »predvsem zabavno motivirani«, kot ugotavljajo Slecza s sodelavci (2022), igrajo igre na srečo predvsem zaradi užitka in druženja. Med motivi mladih za igranje iger na srečo so tudi finančni motivi, kar pogosto o večjih tveganj motenj, povezanih z igrami na srečo. Nekateri mladi igrajo igre na srečo, da bi se soočili s stresom ali negativnimi čustvi, kar je še posebej razširjeno med tistimi, ki imajo težave z igrami na srečo (Jauregui et al., 2020; Macía et al., 2022). Raziskave poudarjajo, da se motivacije lahko zelo razlikujejo med spoloma, pri čemer mlade ženske kažejo različne vzorce navezanosti in motivov za igre na srečo v primerjavi z mladimi moškimi (Macía et al., 2022). Tagoe s sodelavci (2018) in Cerdà Salom s sodelavci med motivacijskimi dejavniki igranja iger na srečo med mladimo zaznavjo bližino lokacij ponudbe igre na srečo, brezposelnost, prostočasne dejavnosti in radovednost. Pri tem mladi izpostavljajo, da je njihova udeležba v športnih stavih povezana z navezovanjem socialnih stikov in pozitivni čustvi, ki jih ob tem doživljajo. Goldstein s sodelavci (2014) ugotavljajo, da mladi odrasli igrajo igre na srečo predvsem za izboljšanje in uravnavanje svojega razpoloženja. Pri tem ugotavljajo, da motivi za izboljšanje pozitivnega

razpoložnja znatno podaljšajo čas igranja iger na srečo in povečajo porabo alkohola, medtem ko lahko negativno razpoloženje vodi do porabe več denarja, kot je bilo predvideno. Motivacije mladih za vključevanje v simulirane igre na srečo se, kot ugotavljajo Hing s sodelavci (2023), razvijajo od želje po virtualnih nagradah, socialnih koristih, ki jih te oblike aktivnosti ponujajo, do učenja novih iger, tekmovanja z drugimi in dokazovanja spretnosti.

Igre na srečo ne pritegnejo vseh mladih; mnogi ne igrajo iger na srečo zaradi finančnih težav, osebnih vrednot ali zavedanja z igrami na srečo povezanih tveganj (Rash in McGrath, 2017). Ta perspektiva poudarja pomen spodbujanja zdravega in odgovornega odločanja med mladimi. Razumevanje teh motivacij lahko služi kot osnova za prilagojene strategije preprečevanja in zdravljenja, ki obravnavajo posebne potrebe različnih demografskih skupin in njihovo vedenje glede iger na srečo.

6 MLADI V DRUŽBI TVEGANJA IN IGRE NA SREČO

6.1 Družba tveganja

Sodobno družbo označujemo s številnimi izrazi, kot npr. družba mreženja (Castells, 1996), informacijska družba, družba znanosti (Kreibich, 1986) in družba tveganja (Beck, 1989). Koncept družbe tveganja (angl. *Risk society*), kot ga je uvedel Beck, se nanaša na družbeno strukturo, kjer so tveganja osrednja premisa v družbenih odnosih in procesih odločanja (Webb, 2023). Koncept se je v močno razvil, zlasti v luči sodobnih izzivov, kot je pandemija COVID-19, gospodarske in finančne krize, okrepljeni migracijski tokovi, naravne nesreče idr. Njegov koncept poudarja vse večjo osredotočenost družbe na obvladovanje tveganj, ki so pogosto družbeno proizvedena in se zaradi tehnološkega napredka še povečujejo. Beckov izvirni pojem družbe tveganja je poudaril pojav proizvednih tveganj, kot so onesnaženje in strupeni odpadki, ki jih je mogoče preprečiti, vendar so prisotni zaradi industrijskih praks (Olivier, 2023). Pandemija COVID-19 je povečala ta tveganja in uvedla nove razsežnosti zdravstvenih in gospodarskih groženj, ki se pogosto obravnavajo kot neizogibne in celo smrtonosne (Olivier, 2023). Okvir družbe tveganja razkriva, kako neenakosti nastanejo zaradi asimetrije znanja, kjer so določene skupine bolj ranljive za tveganja zaradi pomanjkanja dostopa do informacij in virov. Medsebojno delovanje med individualizacijo in zavestjo o tveganju sproža vprašanja o osebni odgovornosti pri obvladovanju teh tveganj. Pomembno je tudi družbeno, gospodarsko in kulturno sodelovanje za trajnostno odpornost na prihodnja tveganja (Taylor, 2023). Čeprav okvir družbe tveganja zagotavlja dragocen vpogled v sodobne izzive, vabi tudi k kritičnemu pregledu družbenih struktur, ki ohranjajo neenakosti, in učinkovitosti trenutnih strategij za obvladovanje tveganja.

Koncept družbe tveganja, kot ga je oblikoval Beck (1989), zagotavlja okvir za razumevanje zapletenosti iger na srečo v sodobnem kontekstu. Čeprav so igre na srečo dobičkonosne in koristne za gospodarstvo, prinašajo tudi tveganja, povezana z družbenimi spremembami in porazdelitvijo teh tveganj. Industrija iger na srečo se je pojavila kot pomembna gospodarska sila, s pomembnim transformativnim učinkom, posebej pomemben je vpliv novih spletnih tehnologij na vedenje potrošnikov in družbeno blaginjo (Harvey et

al., 2015). Pri tem velja, da tveganja, povezana z igrami na srečo, niso enakomerno porazdeljena; razlike v premoženju vplivajo na to, kdo si lahko privošči igranje iger na srečo in kdo nosi breme njihovih negativnih posledic. Z večjodostopnostjo iger na srečo, zlasti prek spletnih platform, se delež problematičnih igralcev iger na srečo povečuje, kar nesorazmerno bolj prizadene ranljivo populacijo (Harvey et al., 2015). Okvir družbe tveganja nakazuje, da so lahko prihodkovne razlike zakrite s skupno izkušnjo tveganja, vendar je razlika v premoženju poslabša negativne učinke iger na srečo na posameznike z nižjimi dohodki (Curran, 2013). Kompleksnost iger na srečo v družbi tveganja zahteva močne regulativne okvire za ublažitev družbene in gospodarske škode ob hkratnem uravnoteženju gospodarskih koristi (Bergkamp, 2017). Nasprotno pa lahko osredotočenost na tveganje zasenči možne koristi iger na srečo, kot sta družbeni in tehnološki razvoj ter razvoj igralništva kot pomembne gospodarske in turistične panoge, kar kaže na potrebo po uravnoteženi obravnavi tega področja, ki obsega tako pozitivne kot negativne vidike te industrije.

6.2 Problematično igranje iger na srečo v luči družbe tveganja

Pojav problematičnega igranja iger na srečo je mogoče obravnavati tudi skozi vidik družbe tveganja, kjer tveganja in posledice prekomernega igranja iger na srečo presegajo vedenje posameznika ter zajemajo širši družbeni kontekst, vključno z družbenimi stroški in regulativnimi izzivi. Gre za kompleksno medsebojno delovanje iger na srečo kot donosne panoge in s tem povezanih tveganj, ki prizadenejo predvsem ranljive skupine prebivalstva. Na Švedskem so bili družbeni stroški problematičnega igranja na srečo leta 2018 ocenjeni na 1,42 milijarde evrov, kar je predstavljalo 0,3 % BDP Švedske. Od tega so neposredni stroški (zdravstvo in pravni stroški) predstavljali 13 % vseh družbenih stroškov, posredni stroški (izguba produktivnosti) 59 %, nematerialni stroški (čustvena stiska) pa 28 % (Hofmarcher et al., 2020). Ti stroški so bili bistveno višji od davčnih prihodkov, ustvarjenih z igrami na srečo, kar kaže na veliko ekonomsko obremenitev družbe. Grinols (2011) navaja, da bi naj družbeni stroški igralništva za enega patološkega igralca znašali okrog 9.400 USD letno.

Po podatkih ameriškega Nacionalnega sveta za problematično igranje iger na srečo (National Council on Problem Gambling, 2024) letni družbeni stroški povezani s patološkim igranjem iger na srečo v ZDA, vključno z

izgubo služb in sodnimi stroški, povezanim z igrami na srečo, znašajo približno 14 milijard dolarjev. Ocena ne upošteva posrednih stroškov, ki jih ob tem utrpijo družinski člani, ne vključuje stroškov izgube domov, prihrankov, morebitnih osebnih stečajev, prekinitve pomembnih odnosov idr. Raziskava Browne s sodelavci (2017), je v oceno družbenih stroškov igralništva v zvezni državi Victoria v Avstraliji, v letih 2014 in 2015, vključila tudi igralce z manjšimi in zmernimi težavami z igrami na srečo. Ocene kažejo, da so družbeni stroški znašali okrog 7 milijard USD na leto. V Angliji so neposredni stroški javnih financ in posledice vpliva na zdravje zaradi problematičnega igranja iger na srečo ocenjeni med 1,05 in 1,77 milijarde funtov na leto (Office for Health Improvement & Disparities, 2023). V Italiji so po rezultatih raziskave Lucchini in Comi (2022), znašali družbeni stroški povezani s patološkim igranjem iger na srečo več kot 2,3 milijarde evrov. V Sloveniji je opravljenih malo raziskav družbenih stroškov igralništva. V raziskavi iz leta 2007 (Macur et al., 2007) je ocenjeno, da znašajo družbeni stroški igralništva med 11,8 in 33,3 milijona evrov, pri čemer se raziskava osredotoča na družbene stroške povezane z igrami na srečo v igralnicah in igralnih salonih. Gre za oceno v obdobju, ko spletne igre na srečo še niso bile v takšnem razmahu kot danes.

Vse več raziskav poudarja pomen razširitve pozornosti izven kroga zgolj problematičnega igranja iger na srečo, kar omogoča vpogled v resničen obseg udeležbe in problematike povezane z igrami na srečo in negativnih učinkov ter posledic gledano skozi gospodarske in družbene stroške. Posledice nenadzorovane in prekomerne udeležbe v igrah na srečo prizadenejo veliko večji delež prebivalstva kot le na tiste, ki jih lahko opredelimo kot problematične ali patološke igralce. Raziskave kažejo, da je ob osebi, ki se sooča s težavami povezanimi z igranjem iger na srečo, v povprečju prizadetih pet do deset ljudi. Hkrati se po podatkih mednarodnih raziskav ocenjuje, da so negativni vplivi igralništva in s tem povezani stroški na zdravje in kakovost življenja prebivalstva, podobni kot pri depresivnih motnjah ali zlorabi alkohola ter odvisnosti uživanja prepovedanih drog. Pri tem je pomembno izpostaviti, da po podatkih raziskav k družbenim stroškom igralništva v večini prispevajo tisti, ki niso opredeljeni kot problematični ali patološki igralci. Posledice prekomerne udeležbe v igrah na srečo spodbujajo socialno in zdravstveno neenakosti, pri čemer so negativni učinki neenakomerno porazdeljeni med ekonomsko in socialno prikrajšane skupine in so pogosto povezani z vrsto duševnih in telesnih bolezni.

Prekomerna udeležba v igrah na srečo in zasvojenost vpliva na posameznikovo storilnost, odsotnost od dela ali pouka, nižjo kakovost dela in izobraževanja, nižjo uspešnost in posledično zaposljivost ter je v soodvisnostjo z dvigom socialne in finančne izključenosti ter pojavom duševnih in telesnih bolezni. Trenutni pristopi, tudi v Sloveniji, znatno podcenjujejo tveganja in posledice na obravnavanem področju. Prepoznani dejavniki tveganja in zaščite pred odvisnostmi, vključno z igrami na srečo, kažejo na potrebo po razvoju modela primarne, sekundarne in terciarne preventive. Potrjuje se potreba po znanstveno zasnovanih preventivnih pobudah in modelih varovanja najbolj ranljivih skupin prebivalstva pred prekomerno udeležbo v igrah na srečo in drugih s tem povezanih tveganih vedenj.

6.3 Posredni dejavniki tveganj težav z igrami na srečo v okolju

Posredni dejavniki tveganja v okolju igralca iger na srečo so predvsem vzgoja z nasiljem, zanemarjanje, sodelovanje staršev v igrah na srečo, sodelovanje vrstnikov v igrah na srečo, nižji dohodki, nižja izobrazba, družbeno sprejemanje iger na srečo, dostopnost in razpoložljivost iger na srečo, prisotnost pomembnih stresorjev in/ali slabi podporni sistemi oziroma programi. Med neposredne dejavnike tveganj sodi tudi dostopnost brez ustreznih zaščitnih ukrepov ali pa so lahko dostopne na nezakonitem trgu.

Welte s sodelavci (2004) ugotavljajo, da so nekatere oblike iger na srečo povezane z višjim tveganjem za razvoj patološkega igranja iger na srečo kot druge. Igranje iger na srečo v kazino se je izkazalo za aktivnost, ki povzroča visoko tveganje za razvoj patološkega igranja iger na srečo (igre z visoko frekvenco dogodkov; med posameznimi izidi na igralnih avtomatih je le nekaj sekund), medtem ko loterijske igre na srečo, bingo in igre s kartami predstavljajo zmerno tveganje. Rezultati raziskave so pokazali, da pogostost, sodelovanje pri večjem številu različnih igralniških aktivnosti, zloraba in odvisnost od alkohola ter nizek socialnoekonomski status pomembno vplivajo na tveganje razvoja patološkega igranja iger na srečo.

Dejavniki družbenega tveganja vključujejo med drugim dostopnost in razpoložljivost iger na srečo in starost igralca iger na srečo. Ti dejavniki tveganja delujejo povezano in ustvarijo ranljivost v določenih demografski

skupini prebivalstva, s čimer povečajo skupno tveganje te skupine za razvoj problematičnega ali patološkega igranja.

6.4 Neposredni dejavniki tveganj težav z igrami na srečo v okolju

Na ponavljajočo udeležbo v igrah na srečo poleg navedenih posrednih dejavnikov tveganja, vpliva tudi več neposrednih dejavnikov, ki imajo vpliv na verjetnost razvoja problematičnega in patološkega igranja iger na srečo. Številni neposredni dejavniki tveganja predstavljajo »psihološko« področje v biopsihosocialnem modelu. Udeleženci v igrah na srečo (kot tudi sicer) imajo pogosto napačne predstave ali pomanjkanje znanja o igrah na srečo. Pogosto se ne zavedajo oziroma ne vedo, da je večina igralnih izidov naključnih in neodvisnih od preteklih rezultatov, da imajo skoraj vse oblike iger na srečo negativne pričakovane donose in da pri večini iger na srečo ni sistemov ali vedenjskih strategij, ki bi lahko vplivale na naključne izide ali negativna matematična pričakovanja.

Vpliv na ponavljajočo udeležbo v igrah na srečo ima tudi psihološka potreba posameznika (igralca) po začasnem umiku od vsakodnevne rutine ali težav in s tem zagotavljanje prijetne (in potrebne) oblike vznemirjenja. Ali po drugi strani, kot ugotavljata Nixon in Solowoniuk (2009), je za posameznika pomembno, da je prepoznan kot igralec iger na srečo in/ali je denar zanj pomembno merilo uspeha.

Neposredni dejavnik tveganja razvoja problematičnega in patološkega igranja iger na srečo je tudi višina nagrade in pogostost pozitivnega izida (zadetek, pravilna napoved idr.) predvsem v zgodnjem obdobju (ob prvih nekaj udeležbah v igrah na srečo). Turner s sodelavci (2006) ugotavljajo, da visok dobitok oziroma nagrada v zgodnjem procesu udeležbe v igrah na srečo (angl. *Early big win*) pomembno vpliva na nadaljevanje udeležbe oziroma igranja iger na srečo. Slednje je prepoznano kot pomembno tveganje predvsem pri mladih, socialno šibkejših in starejših z nizkimi prihodki, saj razmeroma nizki dobitki in nagrade zanje pomenijo pomemben prihodek in lahko celo pomembno vplivajo na trenutno izboljšanje socialnega položaja.

Ko posameznik prične redno igrati igre na srečo, ponavadi postopoma dviguje pogostost udeležbe, pri čemer se stopnjuje tudi moč psiholoških in fizioloških procesov povezanih s tem, kar vpliva na oslabitev sposobnosti

samoregulacije. Posameznik postaja z mislimi vse bolj osredotočen na igre na srečo, snuje strategije, vse pogosteje se poslužuje tudi bolj tveganih oblik iger na srečo (npr. iger na srečo z manjšo verjetnostjo zadetka vendar višjimi obljubljenimi nagradami), stopnjuje tvegana vedenja, kot je pogostejše igranje, podaljšuje čas udeležbe v igrah nad načrtovanim časom in v igro vlaga več kot dopuščajo njegove finančne zmožnosti, s ponavljajočim igranjem poskuša pokriti pretekle izgube idr. Pretirana osredotočenost na igre na srečo in s tem povezana tvegana vedenja, so kot dejavniki tveganja razvoja problematičnega in patološkega igranja iger na srečo posebej prepoznana pri mladih. Slednje je povezano tudi z njihovo večjo nagnjenostjo k tveganim vedenjem v kombinaciji s pomanjkanjem znanja in izkušnjami z igrami na srečo (Williams et al., 2012b). Pri moških je tveganje za razvoj problematičnega in patološkega igranja iger na srečo povezano s splošnim nagnjenjem k tveganju in impulzivnostjo.

Biološki dejavniki tveganj vključujejo spremembe v delovanju dopamina in serotonina, genetsko obremenitev in nevrofiziološke odzive na igre na srečo. Psihološki dejavniki tveganja vključujejo osebnostne lastnosti, kot so disfunkcionalna impulzivnost, motnje delovanja nagrajevalnega sistema v možganih, oslABLJENE sposobnosti obvladovanje stresa in oslABLJENI obrambni mehanizmi, kot so krivda in sram, ki vplivajo na razvoj odvisnosti.

Na nadaljevanje ali opustitev nadalje udeležbe v igrah na srečo vplivajo tako negativne posledice, ki se začno pojavljati pri posamezniku, kot število in moč posrednih in neposrednih dejavnikov tveganj, ki jim je posameznik izpostavljen. Osebe, ki so razvile oslABLJEN nadzor nad svojim vedenjem, se ponavadi ne morejo dosledno držati časovnih in finančnih omejitev povezanih z udeležbo v igrah na srečo, pogosto poskušajo svoje finančne izgube pokriti z vedno novimi poskusi igranja, se ne morejo omejiti ali prenehati z nadaljnjim igranjem iger na srečo. Motnje nadzora so ponavadi povezane z vrsto negativnih posledic na finančnem, psihološkem in socialnem področju. Lahko negativno vplivajo na zdravje posameznike, na uspešnost in učinkovitost v službi ali šoli idr.

6.5 Razvoj težav povezanih z igrami na srečo

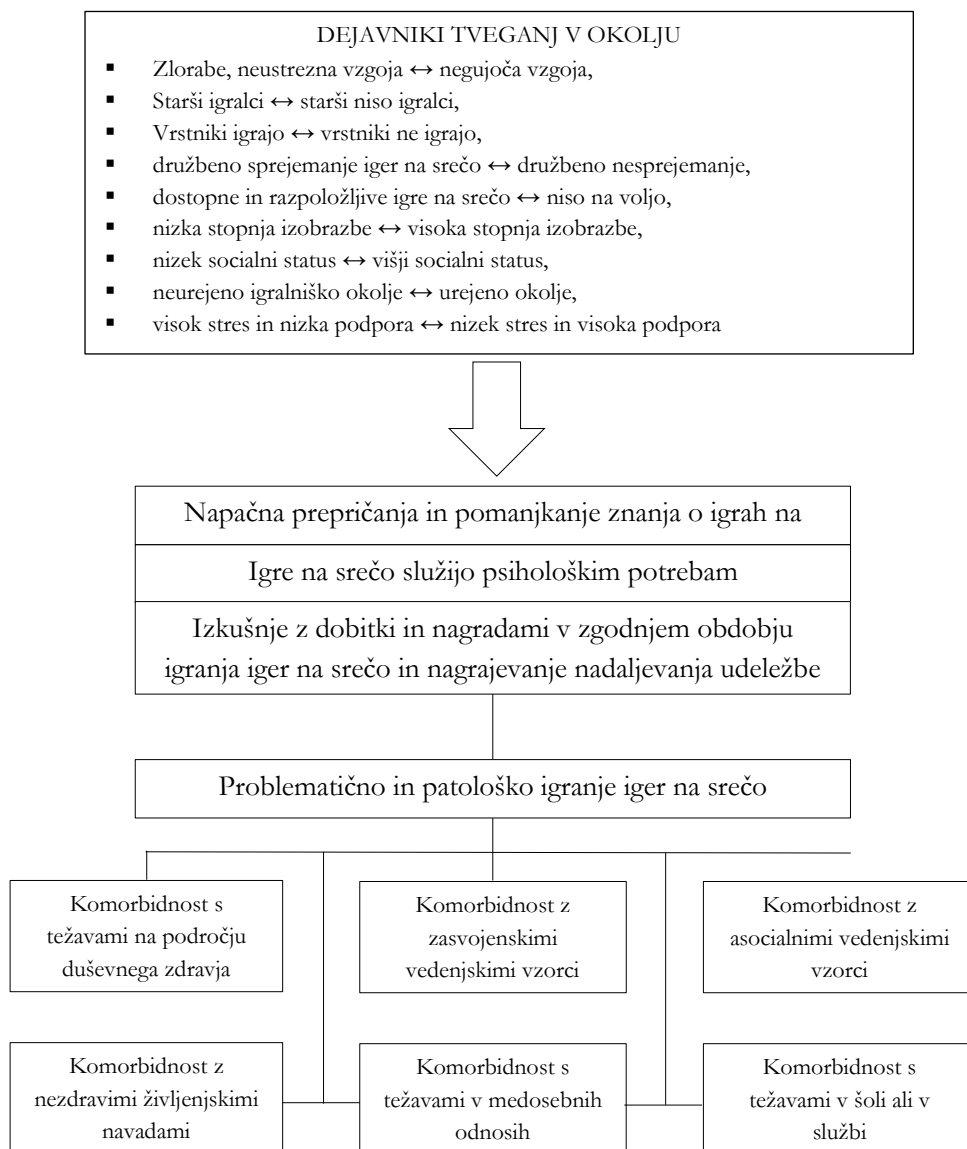
Igranje iger na srečo lahko opazujemo na osi vedenj, ki se začne pri nič in konča pri patološkem igranju. Ta kvantitativni kontinuum se je skozi desetletja raziskav oblikovali v več diskretnih kategorij oziroma razvojnih stopenj. Pri tem se uporabljajo stopnje kvazi igranje (vlaganje v vrednostne papirje, nepremičnine idr.), rekreativno igranje (občasno, za zabavo), tvegano, problematično, subklinično, možno patološko, patološko, ekstremno patološko, v tranziciji, kompulzivno itd. igranje. Posameznike, ki imajo težave z igranjem iger na srečo, lahko splošno razdelimo v dve kategoriji problematični in patološki oziroma kompulzivni igralci iger na srečo.

Slika 1 prikazuje etiološki okvir razvoja problematičnega in patološkega igranja iger na srečo. Kombinacija dejavnikov tveganja, ki lahko privedejo do problematičnega ali patološkega igranja iger na srečo, se od posameznika do posameznika razlikuje, prav tako tudi starost, v kateri se pojavi ali razvijejo simptomi problematičnega ali patološkega igranja iger na srečo. Pri določenih osebah je lahko kombinacija dejavnikov tveganja impulzivnost - depresija - starši igralci iger na srečo, pri drugih pa npr. družbeno sprejemanje iger na srečo - dostopnost in razpoložljivost iger na srečo - zmotna spoznanja ali nagnjenost k zasvojenosti - nizek dohodek. Vzorec dejavnikov tveganja pri posamezniku ni povsem naključen. Rezultati raziskav kažejo na vsaj dva glavna podtipa dejavnikov tveganja morebitne zasvojenosti: impulzivni/antisocialni vzorec (pogosteje pri moških) v kombinaciji s čustveno ranljivostjo (pogosteje pri ženskah) (Williams et al., 2012a).

Raziskave kažejo tudi na pozitivne učinke, ki jih lahko ima udeležbe v igrah na srečo na posameznika. Hope in Havir (2002) izpostavljata, da igralniške storitve starejšim udeležencem v igrah na srečo omogočajo odmik od vsakdanje rutine in vključevanje v aktivna socialna okolja. Kaplan (1995) izpostavlja vlogo igralniške ponudbe pri zaščiti posameznika pred negativnimi simptomi, povezanimi z duševno utrujenostjo, in s tem izboljšanje posameznikovega počutja. Ohtsuka in Chan (2014) ugotavljata, da starejšim udeležencem v igrah na srečo le-te predstavljajo socialno podporne vire, na primer čas za druženje, prehranjevanje s prijatelji, začasni odmik od življenjskih težav in stresa ter vključevanje v socialna omrežja. Tako je mogoče, kot izpostavljata Rosenbaum in Wong (2015), da igralnice in

igralniški centri svojim gostom ponujajo tudi transformativne zdravstvene koristi.

Slika 1: Etiološki okvir razvoja problematičnega in patološkega igranja iger na srečo



Za mladostnike je značilno povečano tvegano vedenje, ki vključuje razmeroma veliko nagnjenost k razvoju problematičnih navad pri igranju iger na srečo. Povezava med igranjem iger na srečo in občutljivostjo za takojšnje nagrade je dobro znana, kar kaže na to, da na igralce iger na srečo manj vplivajo morebitne prihodnje posledice kot na tiste, ki iger na srečo ne igrajo. Kljub temu so obstoječe študije obravnavale usmerjenost v sedanost in prihodnost kot dva konca in niso preučevale možnosti, da sta sedanost in prihodnost lahko neodvisno prispevata k vedenju, povezanem z igrami na srečo. Študija o časovnih perspektivah igranja na srečo pri mladostnikih je preučevala vpliv časovnih perspektiv na igre na srečo pri mladostnikih v sedanosti in prihodnosti. Pri tem je upoštevala tudi vpliv dveh uveljavljenih napovednih dejavnikov vedenja pri igrah na srečo: iskanje občutkov in kognitivna izkrivljanja, povezana z igrami na srečo, saj kot tudi učinke starosti. Če povzamemo, trenutni rezultati kažejo, da so časovne perspektive povezane z igrami na srečo vedenjem v mladostništvu. Ti indici kažejo tudi, da v sedanost usmerjeni hedonizem in fatalizem ter razmišljanje o prihodnosti in negativna perspektiva preteklosti različno povezujejo z vedenjem, povezanim z igrami na srečo. Zlasti fatalizem je bil zanesljiv napovedovalec pogostosti iger na srečo, medtem ko je bila časovna perspektiva prihodnosti negativno povezana z resnostjo težav z igrami na srečo, po učinkih starosti, iskanja občutkov in kognitivnih izkrivljanj, povezanih z igrami na srečo. Čeprav sta hedonizem in pretekla negativna časovna perspektiva nista neodvisno napovedovala igralnega vedenja, je bila njuna pomembnost njune povezave z iskanjem občutkov in kognitivnimi funkcijami, povezanimi z igrami na srečo. Na splošno bi lahko ti rezultati prispevali k razvoju bolj diferenciranih pristopov k raziskovanju povezav med časovnimi perspektivami in vedenjem pri igrah na srečo ter bi lahko spodbudili nove intervencije za ogrožene in problematične igralce na srečo (Donati et al., 2018)

7 PREVALENCA V IGRAH NA SREČO

Problematično igranje iger na srečo je vse bolj pomembno javnozdravstveno vprašanje z različnimi stopnjami razširjenosti v različnih demografskih kategorijah in regijah. Na svetovni ravni je razširjenost problematičnega igranja iger na srečo ocenjena na 1,9 % populacije, z opaznimi razlikami po regijah: Evropa (1,3 %) in Severna Amerika (5,3 %) (Dellosa in Browne, 2024). V Avstraliji ima približno 0,5 % odraslih diagnozo motenj povezanih s prekomernim igranjem iger na srečo, pri 7,2 % populacije pa obstaja tveganje za razvoj problematičnega igranja iger na srečo (Wilson in Gainsbury, 2023). Med brezdomci se razširjenost problematičnega igranja iger na srečo giblje od 11,3 % do 31,3 %, kar poudarja kritično presečišče s težavami v duševnem zdravju. Poleg tega se stopnje subkliničnih težav z igranjem iger na srečo v tej populaciji gibljejo med 11,6 % in 56,4 % (Deutscher et al., 2022). Podatki kažejo, da lahko 0,7 % odraslih v Združenem kraljestvu (Pryce et al., 2017). Na Irskem je okrog 3,3 % odraslih s težavami z igranjem iger na srečo (Ceallaigh et al., 2023). Raziskava izvedena v kanadski provinci Saskatchewanu je pokazala (Faregh in Derevensky, 2013.), da je bila razširjenost problematičnega igranja iger na srečo leta 1994 ocenjena na 2,9 %, leta 2002 pa je narasla na 15,15 %. Najnovejši podatki kažejo, da ima 7,1 % prebivalstva Saskatchewanu težave z igrami na srečo, pri čemer moški pogosteje poročajo o tveganjih iger na srečo kot ženske. Pri mlajših posameznikih (18–35) je 1,51-krat večja verjetnost, da bodo poročali o problemih z igrami na srečo kot pri odraslih srednjih let (Dellosa in Browne, 2024).

Udeležba otrok in mladostnikov v igrah na srečo, ki so jim dosegljive preko interneta in mobilnih naprav kadarkoli in kjerkoli, postaja zaradi zdravstvenih in drugih tveganj v številnih državah sveta vse bolj pomembna tema na področju javnega zdravja (Armitage, 2021) in je vse pogosteje predmet strokovnih in znanstvenih razprav (Wardle, 2019). V zadnjem desetletju so igre na srečo postale priljubljena oblika zabave in del običajnega načina druženja. S povečanjem dostopnosti in razpoložljivosti iger na srečo se je povečalo število mladih, ki sodelujejo v igrah na srečo ter tudi takšnih, pri katerih so zaznane resne težave z igrami na srečo (Kristiansen in Trajberg, 2017; Messerlian et al., 2007;

Ricijaš et al., 2016). Raziskave kažejo, da so dejavniki tveganja za razvoj težav na področju iger na srečo predvsem nasilje v družini, zanemarjanje, sodelovanje staršev in vrstnikov v igrah na srečo, nižji dohodek, nižja izobrazba, družbeno sprejemanje iger na srečo, dostopnost in razpoložljivost iger na srečo, prisotnost pomembnih stresorjev in/ali slabi podporni sistemi oziroma programi ter dostopnost iger na srečo brez ustreznih zaščitnih ukrepov ali lahka dostopnost na nezakonitem trgu (Calado et al., 2017; Floros, 2018; Haefeli et al., 2016; Ricijaš et al., 2019). Obsežen sistematični pregled raziskav prevalece adolescentov s težavami povezanimi z igrami na srečo je pokazal (Calado et al., 2017), da 0,2–12,3 % mladih izpolnjuje merila za težave z igrami na srečo, ne glede na razlike med ocenjevalnimi instrumenti, omejitvami in časovnim okvirom v katerem je raziskava potekala. Raziskave kažejo (Blinn-Pike et al., 2010), da so odrasle osebe, s težavami povezanimi z igrami na srečo, s temi aktivnostmi pogosto začele že kot otroci. Raziskava britanske Komisije za igralništvo (Gambling Commission, 2024) je pokazala, da je kljub prepovedi udeležbe v igrah na srečo mlajšim od 18 let, kar 27 % otrok v Angliji, na Škotskem in v Walesu, starih med 11 in 17 let, v letu pred udeležbo v raziskavi, porabilo lasten denar za igre na srečo. Delež mladih, ki so dosegli 4 ali več točk po Diagnostičnem in statističnem priročniku duševnih motenj (četrti izdaja - Mladoletniki z več odzivi; DSM-IV-MR-J) in predstavljajo mladostnika, ki ima težave z igranjem na srečo, je znašal 1,5 %. 1,9 %jih je doseglo oceno 2 ali 3, kar predstavlja mladostnika, ki se srečuje s »tveganim« igranjem iger na srečo. Delež mladih z oceno 4 ali več na DSM-IV-MR-J se je od leta 2023 več kot podvojil - z 0,7 % leta 2023 na 1,5 % leta 2024. V Italiji ima izkušnje z igrami na srečo 33,6 % mladoletnikov in 44,2 % mladostnikov starih med 15 in 19 let (Ferrara et al., 2018). Med njimi je 7 % takšnih, ki že imajo razvite težave z igrami na srečo (Villella et al., 2011). Nacionalna raziskava na Danskem je pokazala, da je 1,3 % danskih mladostnikov prepoznanih kot problematični igralci iger na srečo, 4,5 % pa jih je opredeljenih kot ogroženi igralci iger na srečo (Kristiansen in Jensen, 2014). Castren s sodelavci (2015) ugotavlja, da na Finskem 7,9 % mladih kaže težave povezane z igrami na srečo

oziroma jih lahko opredelimo kot problematične igralce. Raziskava Glavak Tkalič s sodelavci (2017) je pokazala, da ima na Hrvaškem 12,5 % prebivalcev starih med 15 in 34 let zaznane težave povezane z igrami na srečo. Rezultati raziskave Ricijaš s sodelavci (2016) so pokazali, da ima 12,9 % hrvaških srednješolcev (fantje 23,7 %) visoko raven škodljivih psihosocialnih posledic povezanih z igrami na srečo in 17,3 % zmerne posledice. Na Češkem je 7,4 % mladih, starih med 15 in 24 let, ki se soočajo s škodljivimi posledicami zaradi igranja iger na srečo (Mravčik et al., 2014). Zoričić s sodelavci (2009) poročajo, da je na Hrvaškem vsak drugi prebivalec starejši od 15 let vključen v eno od oblik t.i. klasičnih iger na srečo (loterijske igre), vsak tretji sodeluje v nagradnih igrah z nakupom proizvodov ali pri določenem prodajalcu. Četrtnina prebivalstva na Hrvaškem sodeluje v nagradnih igrah, ki jih ponujajo tiskani mediji, vsak sedmi prebivalec Hrvaške pa stavi na športne in druge dogodke. Kljub vsesplošnemu družbenemu zavedanju tveganj, ki jih prinaša prekomerna udeležba v igrah na srečo, so posamezniki pripravljene plačati visoko ceno, tako z možno izgubo denarja, kot časa, ki ga namenjujejo igram na srečo ter tveganjem poslabšanja fizičnega in duševnega zdravja, ki lahko vodi tudi v zasvojenost. Zato je, kot poudarjajo Šimović et al. (2019), izredno pomembno urediti organizacijo iger na srečo na ustrezen zakonodajni način in omejiti ter preprečiti posledične pojave odklonskih dejanj v družbi. V Bosni in Hercegovini je prepoznanih 8,3 % mladih z resnimi škodljivimi psihosocialnimi posledicami zaradi igranja iger na srečo (Bijedić et al., 2015).

V primerjavi z drugimi državami v Evropi in svetu je empiričnih raziskav udeležbe mladih v igrah na srečo v Sloveniji malo. Raziskava Macurjeve (2016) je pokazala, da je jih je med osmošolci zdravstvene regije Koper v zadnjih 12-ih mesecih pred izvedbo raziskave 19,8 % igralo loto, 18,8 % jih je stavilo na športne dogodke, 8,3 % pa jih je igralo biljard, kegljanje ali golf za denar. Ob tem opozarja, da problematične igralce iger na srečo, celo patološke, najdemo tudi že med temi osmošolci. Podobno ugotavlja Krek (2010) v raziskavi na širšem območju Kopra, pri čemer izpostavlja, da je 4 % dijakov, sodelujočih v raziskavi navedlo, da že ima probleme z igrami na srečo, 7,5 % pa je imelo težave z igrami na srečo v preteklosti.

Nacionalni inštitut za javno zdravje (NIJZ) je leta 2018 izvedel Nacionalno raziskavo o tobaku, alkoholu in drugih drogah (ATADD) med prebivalci Slovenije, starimi od 15 do 64 let. V Sloveniji je bila prva tovrstna raziskava izvedena v letih 2011/2012, druga pa v letu 2018. Namen raziskave je bil na vzorcu 16.000 oseb oceniti razširjenost uporabe tobaka, alkohola in prepovedanih drog med prebivalci Slovenije, v letu 2018 pa tudi razširjenost neustrezne uporabe zdravil, uporabe konoplje v zdravstvene namene in razširjenost nekemičnih zasvojenosti, tudi od iger na srečo. Ugotovitve raziskave kažejo, da je med splošno populacijo 18,4 % tistih, ki so v zadnjih 12 mesecih pred izvedbo raziskave igrali igre na srečo za denar. Ta dejavnost je statistično značilno bolj pogosta pri moških kot pri ženskah. Za večino igralcev in igralk iger na srečo (70,1 %) je največja dnevna količina porabljenega denarja med dvema in desetimi evri. Pri moških so značilno večji deleži tistih, ki so za igre na srečo porabili med 100 in 1.000 evrov, medtem ko so pri ženskah večji deleži tistih, ki so za igre na srečo porabile manjše vsote denarja (do 10 evrov). Igranje iger na srečo je najbolj pogosto v starostni skupini med 25 in 34 let, saj jih igre na srečo igra več kot 23 %. Raziskava je pokazala, da je ta delež pri mladostnikih med 15 in 19 let znašal 9,9 %. Tudi glede na največje dnevno porabljene vsote denarja pri igrah na srečo izstopa populacija mlajših odraslih (20–34 let; 5–9 % nad 100 EUR), medtem ko o najmanjših maksimalnih vsotah poročajo starejši odrasli med 55. in 64. letom starosti (0,3 % nad 100 EUR). Deleži igralcev iger na srečo se razlikujejo tudi po statističnih regijah. Največji delež igralcev je v Pomurski (22,6 %), Zasavski (21,7 %) in Obalno-kraški statistični regiji (21,4 %), medtem ko jih je najmanj v Koroški (10,3 %) in Posavski (13,2 %) statistični regiji. Odgovori anketirancev na Berlinski presejalni vprašalnik igranja iger na srečo razkrivajo, da se izraziti znaki zasvojenosti z igrami na srečo pojavljajo pri 4,3 % igralcev iger na srečo. Odstotek zasvojenih je višji pri moških (5,9 %) kot pri ženskah (1,2 %). Podatki raziskave so pokazali, da je tveganje za razvoj zasvojenosti večje pri mlajših igralcih. Čeprav je igralcev med 15. in 19. letom starosti

manj kot v drugih starostnih kategorijah, pa je odstotek tistih z izrazitimi znaki zasvojenosti pri njih najvišji (19,4 %). Tudi med 20- do 24-letniki znake zasvojenosti kaže znatno večji delež igralcev (14,5 %) kot pri vseh starejših kategorijah. Koroška statistična regija, ki ima sicer najmanjše število igralcev iger na srečo, ima najvišji odstotek igralcev z znaki zasvojenosti (12,5 %). Po odstotku zasvojenih izstopata še Jugovzhodna Slovenija (7,8 %) in Posavska statistična regija (7,0 %) (Selak et al., 2022).

Rezultati raziskave Starčka (2025), v kateri je sodelovalo 815 slovenskih srednješolcev so pokazali, da je 41 % dijakov v obdobju dvanajstih mesecev pred izvedbo raziskave igralo igre na srečo za denar. Med njimi jih je v povprečju 54 % stavilo na športne dogodke, 43 % jih je igralo igro loto, 26 % pa poker. V povprečju so igrali po dve igri. Kot kažejo rezultati raziskave, se mladi najpogosteje udeležujejo takšnih vrst iger na srečo, ki so prepoznane kot posebej tvegane za razvoj problematičnega ali patološkega igranja med mladimi.

8 ODGOVORNOST SOCIALNEGA OKOLJA, KI SPODBUJA TVEGANO IGRALNO VEDENJEV KONTEKSTU SODOBNIH MEDIJEV IN MEDIJSKE VZGOJE

Socialno okolje je bivanjski prostor in prostor druženja, v katerem človek soustvarja medčloveške vezi in gradi in ruši odnose. To je najširši prostor človeške bivanja in zadovoljevanja individualnih in skupinskih potreb. Ena od pomembnejših človeških čustvenih potreb je potreba po varnosti. Imeti svoj varen pristan ali prostor je izraz globoke človeškosti in odstojanstva. Človeško družbeno okolje je lahko spodbudno, tvegano ali celo nevarno. Soustvarjamo ga ljudje v skupnosti, od družine, do institucij civilne družbe do interesnih združenj.

V 30. letih prejšnjega stoletja je dogodek, ki je bil posledica izuma televizije povsem spremenil človeško okolje skupnost in neminovno vplival na človeško zaznavanje drugega dragega, skupin in vezi med njimi. Sarnoff, izumitelj televizije, se ni zavedal, da bodo milijoni po vsem svetu medij uporabljali, kot nadomestek za iskanje sreče ter pri tem postajali vse bolj osamljeni in nesrečni, tako na vasi kot tudi v mestu. Televizija in kasneje vsi tehnološki izumi od računalnika do mobilnih, kasneje tudi pametnih telefonov, pa do sodobnih igralnih naprav, so postali množični mediji, ki so se z razvojem tehnologije ponujali kot priročen nadomestek za človekovo srečo. Vsi in vsak posebej poskušajo pregnati ali zastreti, tudi potisniti osamljenost v nas samih in v naših domovih. Družba je postajala vse bolj množična, globalni posameznik pa vse bolj osamljeno bitje, pogosto nesposoben navezovati temeljne pristne stike s sočlovekom. Trstenjak je še pred razmahom moderne množične porabniške družbe v dobi globalizacije svaril in poudarjal, da moderna potrošniška družba ne mara pojma vest, ga zavrača kot čisto nekoličinsko kakovost in skuša v odnosu do pojavov shajati brez nje. »Srečate znance, pa vam potožijo: Človek ne more biti srečen, ker mu drugi tega ne dovolijo. Če se vam dobro godi, vam zavidajo, tako da vam vse zagrenijo; če pa se vam slabo godi, vam škodoželjno privoščijo, da vas popolnoma potare. Tretji stvarni pomen modrega izreka, da človek v sebi nosi nebesa, pa je v mirni vesti.« (Trstenjak, 1993). Trstenjak (1993) pravi, da je ravno v tem razlog, da opozarjamo nanjo. Moderna družba bo morala opustiti

svojo izključno količinsko usmerjenost. Če človek ne bo postal številka, bo ohranil svoje dostojanstvo v pojavu njegove vesti.

Sodobni voditelji trgovskih trustov, koncernov in raznih korporacij očarajo posameznika z nadomestki za srečo in v njem nezavedno vzgajajo skopuha ali, kot je zapisal Mladen Dolar: »Trošenje postane privilegirana pojavna oblika svojega nasprotja, skopuštvu. Porabnik množični človek v porabniški množici je po njem »sodobna oblika skopuha«. ⁸ Posameznik - potrošnik je dnevno zapeljevanje v »nove potrebe ali bolje, onkraj potreb, v obljubo užitka, ki je mnogo več kot zadovoljitev potrebe. Ne gre za to, da bi novi proizvod bolje zadovoljil vaše potrebe, temveč za to, da vas zapelje v nove potrebe, kar vodi v neskončni proces njihove diverzifikacije, v katerem se popkovina s potrebo sploh pretрга. Karikirano, potem ko vidite reklamo na TV, nenadoma ugotovite, da nujno potrebujete prav ta novi proizvod, za katerega obstoj pred minuto še vedeli niste, niti se vam ni sanjalo, da vam kaj manjka.« (Dolar, 2002).

Tako priljubljeni proizvodi, tudi tisti za preganjanje dolgočasje ali ustvarjanje navideznega dobička (igre na srečo) postanejo del naše garderobe, osebna potreba, kot čevlji ali spodnje perilo. Sodobni množični mediji so pogosto generator tveganega vedenja mladih. Šolarji in mladostniki so vse bolj zasvojeni z mobilnimi napravami in ostalimi digitalnimi tehnologijami, med katere sodi tudi zasvojenost z igrami na srečo. Stiki med nami postajajo iz dneva v dan bolj virtualni. K temu je zlasti pripomogla revolucija v video, igralniški, računalniški zlasti v mobilni tehnologiji. Pristen medosebni stik in odnos ter smeh vse bolj nadomešča »smajli« karikatura, ki jo je mogoče z lahkoto pripeti kateremukoli elektronskemu sporočilu. Na eni strani je komunikacija s pomočjo moderne tehnologije dobrodošel način stika s prijatelji in z znanci na kateremukoli koncu sveta, saj se pri tem vidimo in slišimo ter zabavamo. Na drugi strani pa taka komunikacija ob pretirani in ponavljajoči se uporabi preveč zapolni šolarjev ter mladostnikov čas in ta postane predolg - postane jim dolgčas. Tako ure in ure preživijo v svojih sobah, prikovani pred zaslonom osebnega računalnika ali mobilne video ali igralne naprave. Nekateri starši to odobravajo, češ da je vsaj doma pod

⁸ Dolar opozarja na nevarnost napačnega razumevanja v smislu pozivov zoper potrošništvo. Ne gre za to, da ljudje preveč uživajo in da moramo to na neki moralni način ustaviti. »Problem ni v tem, da ljudje preveč uživajo, temveč, da preveč skoparijo - pozicija, s katere to izjavljamo, je lahko še vedno gesta moralnega ogorčenja.« (Dolar, 2002)

nadzorom in ne bo imel priložnosti zaiti v slabo družbo. To je slaba tolažba in dober izgovor za našo nepripravljenost in nepotrpežljivost, biti v aktivnem vzajemnem odnosu z našim otrokom, mu prisluhniti, se z njim pogovarjati tudi o računalniških vsebinah.

V zadnjih letih zelo narašča uporaba sodobnih digitalnih tehnologij - osebnega računalnika, pametnega telefona, tablice in drugih prenosnih digitalnih naprav; tudi med mladostniki. Te in druge spremembe v družbi vplivajo na navade in način življenja mladostnikov, preživljanje njihovega prostega časa ter pojavljanje novih izzivov in težav na področju zdravja in z zdravjem povezanih vedenj. Mladi sodobne digitalne tehnologije uporabljajo v različne namene in za različne aktivnosti, mednje sodi tudi igranje iger in uporaba spletnih socialnih medijev oziroma socialnih omrežij. Prekomerna in problematična uporaba digitalnih tehnologij lahko negativno vpliva na različna področja mladostnikovega življenja in zdravja, lahko se razvije v različne oblike zasvojenosti, med katerimi sta pogostejši zasvojenost z video/računalniškimi/spletnimi igrami in s spletnimi socialnimi mediji. Poleg tega pogostejše in dolgotrajnejše online igranje iger vpliva na fizično zdravje in vedenje (npr. bolečine v mišicah, prehranjevalne navade, spanje), lahko privede do psiholoških in čustvenih težav (npr. znižane samopodobe, težav z ohranjanjem pozornosti, socialne anksioznosti) in se lahko kaže v slabšem šolskem uspehu. Problematična uporaba sodobnih tehnologij postaja pomembno javnozdravstveno področje, mnenja raziskovalcev o vplivu sodobnih digitalnih tehnologij na mladostnike so različna in celo nasprotujoča si, zato je nadaljnje celostno raziskovanje smiselno in potrebno (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018).

Šolarji in mladostniki preživijo vse dlje časa pred elektronskim sredstvom. Po podatkih raziskave HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) je približno petina (19,1 %) mladostnikov igrala igre vsak dan ali skoraj vsak dan. Na dan, ko so mladostniki igrali igre, jih je 46,3 % temu namenilo 2–3 ure ali več svojega časa. Desetina (10,2 %) mladostnikov je na lestvici zasvojenosti z igrami pritrtilno odgovorilo na 5 ali več trditev, kar kaže prisotnost znakov zasvojenosti. Višji odstotki za dnevno igranje iger, za čas, porabljen za igranje iger in za znake zasvojenosti z igrami so med fanti. Med starostnimi skupinami so pomembne razlike, najvišji odstotki skoraj vsakodnevne uporabe in znakov zasvojenosti so med 13-letniki, 17-letniki pa v najvišjem odstotku igrajo igre 2–3 ure dnevno. Malo manj kot desetina (8,3 %) mladostnikov je na lestvici

problematične uporabe spletnih socialnih medijev pritrnilno odgovorila na 5 ali več od 9 trditev, kar kaže prisotnost težav ali znakov problematične uporabe. Odstotek problematične uporabe spletnih socialnih omrežij je višji med dekleti kot fanti in med 15-letniki. 19,5 % mladostnikov, starih 11, 13, 15 ali 17 let, se po podatkih raziskave HBSC (Nacionalni inštitut za javno zdravje, 2018) strinja ali zelo strinja s tem, da se o skrivnostih lažje pogovarjajo preko interneta kot v živo. Petina mladostnikov se strinja ali zelo strinja s tem, da se o lastnih občutkih lažje pogovarjajo preko interneta kot v živo. 17,4 % se strinja ali zelo strinja s tem, da se o svojih skrbih lažje pogovarja preko interneta kot v živo. Med spoloma so pomembne razlike, fantje v višjih odstotkih kot dekleta svoje skrivnosti, občutke in skrbi lažje delijo preko interneta kakor v živo. Tudi med starostnimi skupinami so pomembne razlike, najvišji odstotki mladostnikov, ki se o svojih skrivnostih, občutkih in skrbih lažje pogovarjajo preko interneta, so med 13- in 15-letniki, med njimi jih več kot petina ocenjuje, da se lažje pogovarjajo o skrivnostih, občutkih in skrbih preko interneta kakor v živo.

Zakaj sta so tehnološka igralna sredstva za mlade magnet? Odgovor je dolgočasje in želja po zabavi in napetosti, pravi raziskovalka odnosov Christine Tramitz v študiji televizijskih navad nemških otrok. V raziskavo je bilo vključenih 148 otrok in mladostnikov, okrog 1000 njihovih sošolcev na vseh stopnjah šolanja v starosti med 5 in 19 let. Na najbolj pogosto postavljeno vprašanje v intervjuju, zakaj uporabljate tehnološke medije je 40 odstotkov deklet in 51 odstotkov fantov odgovorilo: iz dolgočasje. Želja po zabavi in napetosti zavzema eno tretjino odgovorov. Šolarji in mladostniki na mobilnih napravah najraje gledajo tiste scene, ki obravnavajo problematiko odnosov med spoloma. Med mladostniki kot želena tema na medijih prevladuje seksualna radovednost. Šolarke in mladostnice najraje gledajo vsebine, v katerih prevladuje ljubezenska tematika z negativnimi in pozitivnimi posledicami.

Mobilne naprave zlasti tiste, ki posredujejo podobe v avdio-video obliki v naš zavedni in nezavedni svet prinaša tudi nasilje in grozljive gibljive slike. Te pri posamezniku povzročajo živčno napetost in osebnost usmerjajo k občutku, ki ga najbolj smiselno izraža trditev enega od mladih gledalcev takih vsebin: »Zdržim veliko in pri tem ostanem hladen!« Opazovanje nasilnih vsebin in scen, ki imajo namen prestrašiti gledalca, odraščajočemu šolarju vzbujajo navidezen občutek odraslosti. Na otroke in mladostnike pa

neugodno vplivajo tudi scene, ki prikazujejo družinske razmere v povezavi z vojno ali s katastrofami. Takšni dogodki imajo zelo močan negativen vpliv na mladega človeka. Šolarji in mladi glede na rezultate raziskave najraje gledajo tiste scene, ki spodbujajo harmonijo medsebojnih odnosov, ter tiste, ki dajejo posamezniku občutek varnosti. Mobilne tehnološke in igralne naprave so številnim šolarjem spremljevalec pri njihovem odraščanju, na poti v odraslost. V njihovem zrcalu želijo prepoznati same sebe in hkrati zaslutiti, kaj pomeni biti odrasel.

Leta 2015 je ugledni ameriški ekonomist Steven Horwitz objavil esej z izjemno odmevnostjo. Med drugim je zapisal, da svobodna igra otroke pripravlja na umetnost povezovanja. Generacija, ki ne pridobi teh socialnih veščin se zanaša na oblasti, ki bodo reševali probleme namesto nje, obenem pa je zanjo značilna robata družbena interakcija (Haidt, 2024). Svobodna igra spodbuja nastajanje fantazijskega sveta. Fantazije s simbolno govorico varujejo otoka pred različnimi vplivi, pravi Maya Goetz. Njena teza je provokativna tudi zato, ker otroci in mladostniki vsak dan hranijo svoje fantazije pred televizijskimi sprejemniki, igralnimi konzolami in osebnimi računalniki. Goetzova na podlagi raziskave razlaga, da otroci potrebujejo slike in simbole, da so lahko kos vsakdanjiku. Slike in simbole šolarji dobijo iz medijev. Elektronski mediji jim pomagajo predelati izkušnje. Na drugi strani pa so mnogi strokovnjaki prepričani, da je moderna mobilna tehnologija kriva, da so otroci in mladostniki apatični, prekomerne teže in nasilni. Pedagog Werner Glogauer je prepričan, da jih elektronski mediji napeljujejo v kriminal, smrt in uboje, k sadizmu, mukam, seksualnim deliktom, skrunitvi grobov in tveganim ravnanjem v prometu. Raziskovalec človeških možganov Manfred Spitzer trdi, da televizija in računalnik in druge moderne igralne tehnologije razkrajajo človeško fantazijo. Maya Gotz je vodja mednarodnega centralnega inštituta za mlade, kjer s sodelavci preučuje vpliv medijev na mlade. V svoji študiji je mlade vprašala, kako mediji vstopajo v fantazije otrok. Znanstvenice so se povezale z nemškim Norbertom Neussomom. Poskušali so ugotoviti, kakšne sledi puščajo v fantaziji otrok medijske podobe in doživetja. V petih letih so opazovali 193 mladih, starih od osem do deset let, in sicer v treh državah: v Zvezni Republiki Nemčiji, Izraelu in Južni Koreji. Posamezni intervjuji so pokazali naslednje: medijske podobe, na primer Pokemon ali Harry Potter, so sestavni del otrokovih dnevni sanjarjenj kjer koli na svetu. Šolarji in mladostniki enostavno potrebujejo medijske slike in zgodbe, da predelajo svoje ravnanje v nekih razmerah. Mediji ne uničujejo

ustvarjenega fantazijskega sveta pri posamezniku, temveč so njegov material. Delujejo podobno kot beton, ki ga vlijemo na določeno konstrukcijo. Mediji so torej simbolni material, s katerim otroci razvijajo svoje fantazije. Starši in vzgojitelji naj bi spodbujali in utrjevali kakovostno medijsko vzgojo otrok. Mnogi starši zaklepajo določene računalnike in video igrice ali uvajajo urnike za uporabo le-teh. Taki disciplinski mehanizmi se dolgoročno ne obnesejo, ker ne temeljijo na dogovoru in sodelovanju, temveč na prepovedi in prikriti usmerjeni disciplini.

Posamezniki, ki v mladosti niso bili izpostavljeni množičnih tehnološkim medijem in igralnim konzolam, so v svoj spomin in domišljijo vtisnili gibljive slike, ko so obiskali kino ali gledališko predstavo. Izsledki raziskave dokazujejo, da tak obisk zaposli našo fantazijo za nekaj mesecev. Ilustracije v knjigah zaposlijo našo domišljijo močnejše kot besedilo. V obdobju neznosne digitalizacije govorimo o kulturi nadležnih slik. Vsak človek potrebuje fantazije in domišljijo, da si ustvari svojo perspektivo sveta in da osmisli svojo prihodnost. Vsaka kultura ima lastni simbolni material za fantazijo.

Sodišče Evropske unije je oblikovalo temeljne predpise o komercialnih sporočilih za storitve iger na srečo, zlasti za tiste, ki se zagotavljajo v monopolnih razmerah. Oglaševanje nosilca javnega monopola mora biti premišljeno in strogo omejeno na tisto, kar je nujno za usmerjanje potrošnikov v nadzorovana igralna omrežja. Takšno oglaševanje ne sme spodbujati naravne nagnjenosti potrošnikov k igranju iger na srečo s spodbujanjem njihove aktivne udeležbe, na primer z banaliziranjem iger na srečo oziroma s povečevanjem privlačnosti iger na srečo prek privlačnih oglasnih sporočil, ki poudarjajo možnost velikih dobitkov. Zlasti je treba razlikovati med strategijami nosilca monopola, ki so namenjene izključno obveščanju potencialnih kupcev o obstoju produktov in zagotavljajo redno dostop do iger na srečo z usmerjanjem igralcev v nadzorovane igralne okvire, ter tistimi, ki vabijo in spodbujajo aktivno udeležbo v tovrstnih igrah (Zadeva C-186/11 in C-209/11 Stanleybet International, C-316/07 Stoss & Others ter zadeva C-347/09 Dickinger in Omer).



Slika 2: Primeri oglaševanja iger na srečo ponudnikov klasičnih iger na srečo v Sloveniji (vir: Športna loterija, d.d., 2024; Loterija Slovenije, d.d., 2020)

Evropska komisija (2014) izpostavlja, da so mladoletniki pogosto izpostavljeni igram na srečo, saj uporabljajo splet in mobilne aplikacije ter medije, ki prikazujejo oglase za igre na srečo, prav tako pa so izpostavljeni tudi oglaševanju iger na srečo na prostem. Spremljajo oziroma se udeležujejo tudi športnih tekmovanj, ki se sponzorirajo z igrami na srečo ali so nosilci oglasov s poudarkom na igrah na srečo. Zato je namen tega priporočila tudi preprečiti, da bi igre na srečo škodovala mladoletnikom ali jih izkoriščale.



Slika 3: Primeri oglaševanja iger na srečo ponudnikov brez dovoljenja v družabnih medijih (vir: facebook, 2020)

Priporočilo Komisije 2014/478/EU z dne 14. julija 2014 o načelih za varstvo potrošnikov in igralcev spletnih storitev iger na srečo ter onemogočanje dostopa do spletnih iger na srečo za mladoletnike⁹ izpostavlja, da noben mladoletnik ne bi smel igrati na spletišču iger na srečo ali imeti odprt igralni račun. Ob tem poudarja, da bi države članice morale zagotoviti, da ponudnik vzpostavi postopke za onemogočanje dostopa do iger na srečo za mladoletnike, vključno s preverjanjem starosti med registracijskim postopkom. Da bi mladoletnikom preprečile dostop do spletišč iger na srečo, bi morale države članice spodbujati prikaz povezav na programe starševskega nadzora na teh spletiščih. Države članice bi morale zagotoviti tudi, da komercialna sporočila za spletne igre na srečo ne bi škodovala mladoletnikom ali jih spodbujale, da bi igre na srečo dojemali kot običajen del svojih prostočasnih dejavnosti. Evropska komisija (2014) ob tem poudarja, da morajo biti komercialna sporočila jasno označena s sporočilom »prepoved iger na srečo za mladoletnike«, skupaj z najnižjo starostjo, pod katero igranje iger na srečo ni dovoljeno. Države članice bi morale zagotavljati, da se komercialna sporočila ne razširjajo, razkazujejo ali spodbujajo v medijih ali ob oddajah, ko se pričakuje, da bodo glavno občinstvo mladoletniki, na spletiščih, ki jih obiskujejo predvsem mladoletniki in v neposredni bližini krajev, na katerih mladoletniki običajno preživljajo svoj čas in naj bi po pričakovanjih pomenili glavno občinstvo, to pa vključuje vsaj šole.



Slika 4: Primeri oglaševanja iger na srečo skozi sponzoriranje športnih klubov ali dogodkov (vir: <https://www.fc-union-berlin.de/>, pridobljeno: 16. 5. 2020)

⁹ Priporočilo Komisije 2014/478/EU z dne 14. julija 2014 o načelih za varstvo potrošnikov in igralcev spletnih storitev iger na srečo ter onemogočanje dostopa do spletnih iger na srečo za mladoletnike (UL L 214, 19.7.2014, str. 38-46).

Po mnenju Evropske komisije (2014) komercialna sporočila ne bi smela izkoriščati neizkušenosti ali pomanjkanja znanja mladoletnikov, uporabljati slik mladoletnikov oziroma mladih oseb ali kampanj, ki so privlačne predvsem za mladoletnike, pritegovati mladoletnikov ali mladih z odražanjem kulture mladih ali povezave s tovrstno kulturo in namigovati na to, da igranje iger na srečo označuje prehod mladostnika v odraslo dobo.

Področje iger na srečo je povezano s številnimi družbenimi in gospodarskimi področji. V zadnjih desetletjih je razvoj iger na srečo doživel neslutene razsežnosti. Slednje je močno povezano z razvojem sodobne informacijsko - komunikacijske tehnologije, predvsem interneta, s čimer je ponudba iger na srečo dostopna domala vsakomur, kadarkoli in kjerkoli na svetu. Področje iger na srečo je eno najhitreje spreminjajočih se okolij v svetu, ki se izjemno hitro prilagaja sodobnim tehnološkim, družbenim in gospodarskim spremembam. Hkrati je pomemben dejavnik procesa digitalne transformacije. Igralniško okolje je v procesu stalnega in razmeroma hitrega inoviranja, iskanja in oblikovanja novih produktov in storitev ter novih načinov komunikacije. Igralniške storitve so vse aktivnejše in tudi vse bolj agresivno usmerjene na vse širši krog uporabnikov - potrošnikov, pri čemer se vse hitreje in učinkoviteje prilagajajo njihovim potrebam in zahtevam ali celo pomembno vplivajo na spremembo njihovih prepričanj, navad in ravnanj.

Uporaba interneta in digitalnih tehnologij izjemno spreminja naše vsakodnevno življenje in ga na mnogih področjih olajša, ima pa tudi vrsto negativnih posledic (Macur, 2017). Informacijsko komunikacijske tehnologije so po dosegljivosti in ceni postale splošno dostopne širši javnosti. Prag je bil presežen leta 2007, ko je večina (55 %) gospodinjstev v EU-28 imela dostop do interneta. Ta delež se je še naprej večal in leta 2012 presegel tri četrtine, leta 2014 pa štiri petine. Do leta 2018 se je delež gospodinjstev EU-28 z dostopom do interneta povečal na 89 %, kar pomeni povečanje za približno 29 odstotnih točk v primerjavi z letom 2008 (Eurostat, 2019). V vseh državah članicah EU je bil širokopasovni internet daleč najbolj razširjena oblika internetnega dostopa. Leta 2018 ga je uporabljalo 86 % gospodinjstev v EU-28, kar je 38 odstotnih točk več od deleža iz leta 2008 (48 %). Največji delež (98 %) gospodinjstev z dostopom do interneta leta 2018 je bil po podatkih Eurostata (2019) evidentiran na Nizozemskem. Najnižja raven dostopa do interneta med državami članicami EU je bila v Bolgariji (72 %). Vendar je v

Bolgariji - skupaj z Romunijo, Ciprom, Grčijo, Portugalsko in Hrvaško - evidentirana hitra širitev deleža gospodinjstev z dostopom do interneta, in sicer za 17–23 odstotnih točk med letoma 2013 in 2018. Na začetku leta 2018 je internet uporabljalo (vsaj enkrat v treh mesecih pred datumom raziskovanja) več kot štiri petine (85 %) vseh posameznikov v EU-28, starih od 16 do 74 let. Leta 2018 je več kot tri četrtine (76 %) posameznikov v EU-28 vsak dan uporabljalo internet, dodatnih 7 % posameznikov pa je internet uporabljalo vsaj enkrat na teden (vendar ne vsak dan). Tako je bilo 83 % posameznikov rednih uporabnikov interneta (vsaj enkrat na teden).

Po podatkih raziskave Raba interneta v Sloveniji (Vehovar, 2001) je bilo v Sloveniji v konec leta 2001 okrog 250.000 dnevni uporabnikov interneta. Skupaj je leta 2001 internet uporabljalo 23 % vseh prebivalcev Slovenije, kar je bilo tedaj daleč pod povprečjem držav Evropske unije; odstotek uporabnikov interneta v državah Evropske unije je namreč tedaj znašal okrog 47 % celotne populacije. Po podatkih Statističnega urada RS (2024) je v 1. četrtletju leta 2024 internet večkrat na dan uporabljalo 85 % oseb, starih 16–74 let. Teh je bilo največ med mladimi oziroma 16–24-letniki (99 %) in najmanj med starejšimi oziroma v starostni skupini 65–74 let (56 %). Petina jih je uporabljala orodja generativne umetne inteligence, kot sta ChatGPT in Copilot, takih je bilo največ, 55 %, med 16–24-letniki. (Statistični urad RS, 2024).

Mladi so danes, ravno zaradi intenzivne uporabe interneta, drugačni od predhodnih generacij. V Sloveniji je po podatkih raziskave Macur (2017) 3,8 % problematičnih uporabnikov interneta ($n = 6.262$, starost: 15–95 let), pri čemer je njihov delež pri nižji starosti višji: med starimi 25–29 je njihov delež 8,9 %; med starimi 20–24 let je 11 %, medtem ko jih je v starostni skupini 15–19 let kar 19,1 %. Njihov delež je visok tudi med brezposelnimi in nezmožnimi za delo.

Raziskave ob tem potrjujejo trend naraščanja potrošnje na globalnem virtualnem trgu, prav tako na spletnem trgu iger na srečo. Spletne igre na srečo sodijo med deset najpogostejše udeleženi aktivnostmi uporabnikov interneta, pri čemer delež nezadržno narašča. Številne raziskave kažejo, da se znižuje povprečna starost udeležencev v igrah na srečo, kar je povezano z njihovo aktivnostjo v najrazličnejših storitvah socialnega mreženja in prepletenostjo le-teh s ponudbo iger na srečo. Med celotno ponudbo iger na

srečo so spletne igre najhitreje rastoči segment ponudbe, pri čemer bruto prihodki naraščajo v povprečju za 15 % na leto. Hkrati se beleži tudi nezadržna rast ponudbe nedovoljenih iger na srečo predvsem preko spleta. Na ravni Evropske unije ni poenotene zakonodaje, ki bi opredeljevala čezmejno ponudbo iger na srečo, temveč je urejanje tega področja prepuščeno državam članicam. Evropska komisija (European Commission, 2014) državam članicam priporoča, da dosežejo visoko raven varstva potrošnikov, igralcev in mladoletnikov s sprejetjem načel o spletnih storitvah iger na srečo in odgovornih komercialnih sporočilih o teh storitvah, da se zaščiti zdravje in čim bolj zmanjša gospodarska škoda, ki lahko nastane zaradi kompulzivnega ali prekomernega igranja na srečo. Ob tem je Sodišče Evropske unije v več primerih priznalo pravice držav Evropske unije, da omejijo čezmejno ponudbo nekaterih iger na srečo, če je to potrebno za zaščito ciljev javnega interesa, kot so zaščita mladoletnikov in drugih ranljivih skupin, varstvo potrošnikov, boj proti zasvojenosti z igrami na srečo ter preprečevanje kriminala in goljufij.

Igre na srečo so vse pogostejše sestavni del video iger ter so pomemben del vse širše ponudbe eSports (tudi elektronski šport, tekmovalno igričarstvo; tekmovanja v videoigrah, ki se ga udeležujejo predvsem mladostniki). Hkrati je dosegljiva nenadzorovana in nezakonita ponudba spletnih iger na srečo na več deset tisoč spletnih straneh. Izrazita enostavnost dostopa in stalni dostop do spletnih iger na srečo ter razširjenost in pogostost ponudb v okolju, za katerega so značilne izoliranost igralca, anonimnost in odsotnost družbenega nadzora, so dejavniki, ki lahko pripeljejo k razvoju težav udeležencev v igrah na srečo, ki posledično vodijo k vrsti drugih negativnih posledic.

Igre na srečo v večini okolij, kjer je prirejanje le-teh dovoljeno, sodijo med družbeno manj sprejemljive izdelke oziroma storitve (podobno kot prodaja orožja, cigaret, alkohola in legalizirane marihuane, pornografije, legalizirane prostitutcije idr.). Čeprav so družbeno manj ali nesprejemljivi izdelki in storitve morda zakoniti, se pogosto soočajo z izzivi kulturne stigmatizacije in omejevalnimi zakonskimi predpisi glede prodaje teh izdelkov in storitev potrošnikom. Nesprejemljivost tovrstnih dobrin in storitev, kot navajata Rosenbau in Wong (2015), ne izvira iz kupcev oziroma uporabnikov in prodajalcev tovrstnih dobrin in storitev, ki zlahka stopijo v medsebojno ugodno in pogosto zadovoljujoče tržne menjave, temveč iz skupin

prebivalstva, ki menijo, da so tovrstni izdelki in storitve žaljive, neprimerne oziroma škodljive iz različnih razlogov.

Igralništvo je tesno povezano s tveganimi vedenji, povezanimi s posameznikovimi zaznavami, prepričanji in stališči ter s škodljivimi posledicami za udeležence v igrah na srečo, družino, širšo skupnostjo in družbo nasploh. Čeprav so številne raziskave na področju uživanja drog in alkohola potrdile, da ima zaznavanje tveganja pomemben vpliv na tvegana ravnanja, je v Sloveniji zaznati nizko raven proučevanja posameznih skupin in njihovega zaznavanja tveganj ter vedenj povezanih z igrami na srečo. Prvi korak k razvoju učinkovitih politik za preprečevanje negativnih posledic povezanih z udeležbo v igrah na srečo je v opredelitvi narave in obsega obravnavane problematike.

Do nedavnega so bili učinki iger na srečo na zdravje večinoma razumljeni in obravnavani v smislu patologije posameznika, ki temelji na kategorizaciji kliničnih simptomov ali obnašanja, kot so prežetost z igrami na srečo, neuspešni poskusi prekinitve udeležbe v igrah na srečo, povečanje sprejemljivosti oziroma tolerance do iger na srečo idr. Tovrstni pristop vključuje v obravnavo le majhen delež populacije, ki se sooča z izzivi povezanimi z igranjem iger na srečo. Glede na vse enostavnejšo dostopnost in vse širšo ponudbo iger na srečo, povezano z uporabo sodobne tehnologije, nenadzorovano čezmejno ponudbo iger na srečo, pogosto povezano s tveganji za storitev različnih kaznivih dejanj kot so korupcija, finančna kriminaliteta, pranje denarja, goljufije, kraje podatkov in drugih, narašča potreba po poglobljenem znanstvenem proučevanju obsega udeležbe v igrah na srečo (preko spleta, v igralnicah in igralnih salonih, pri ponudnikih brez dovoljenja pristojnega organa) ter s tem povezane zaznave tveganj in vedenjskih vzorcev ter zaznave socialnih, kliničnih, ekonomskih in drugih posledic udeležbe v igrah na srečo, predvsem najbolj ranljivih skupin prebivalstva.

Hitra širitev in dostopnost ponudbe iger na srečo je v zadnjih 20 letih vzbudila strokovne in znanstvene kroge k aktivnim, standardiziranim ter klinično in socialno obravnavanim pristopom proučevanja prevalece prebivalstva v igrah na srečo s poudarkom na tistih, ki se soočajo s problemi povezanimi z igrami na srečo. Hkrati je spodbudila vlade in regulatorne

organe k sprejemu predpisov in ukrepov za spremljanje in omejevanje negativnih vplivov na javno zdravje.

9 UKREPI ZA ZMANJŠANJE TVEGANJ IN ŠKODE ZARADI PREKOMERNEGA IGRANJA IGER NA SREČO

Prvi korak k razvoju učinkovitih politik za preprečevanje negativnih posledic povezanih z udeležbo v igrah na srečo je v opredelitvi narave in obsega obravnavane problematike. Do nedavnega so bili učinki iger na srečo na zdravje večinoma razumljeni in obravnavani v smislu patologije posameznika, ki temelji na kategorizaciji kliničnih simptomov ali obnašanja, kot so prežetost z igrami na srečo, neuspešni poskusi prekinitve udeležbe v igrah na srečo, povečanje sprejemljivosti oziroma tolerance do iger na srečo idr. Tovrstni pristop vključuje v obravnavo le majhen delež populacije, ki se sooča z izzivi povezanimi z igranjem iger na srečo. Glede na vse enostavnejšo dostopnost in vse širšo ponudbo iger na srečo, povezano z uporabo sodobne tehnologije, nenadzorovano čezmejno ponudbo iger na srečo, pogosto povezano s tveganji za storitev različnih kaznivih dejanj kot so: korupcija, finančna kriminaliteta, pranje denarja, goljufije, kraje podatkov in drugih, narašča potreba po poglobljenem znanstvenem proučevanju obsega udeležbe v igrah na srečo (preko spleta, v igralnicah in igralnih salonih) ter s tem povezane zaznave tveganj in vedenjskih vzorcev ter zaznave socialnih, kliničnih, ekonomskih in drugih posledic udeležbe v igrah na srečo, predvsem najbolj ranljivih skupin prebivalstva.

Med omejevalnimi in zaščitnimi ukrepi Evropska komisija (2014) navaja tudi, da bi države članice morale zagotoviti, da na spletišču ponudnika iger na srečo igralec ne more prenesti vložka, višjega od omejitve denarnega vložka za določeno obdobje in se ne more udeleževati iger na srečo, če na igralnem računu nima potrebnih sredstev za kritje iger ali stav. Hkrati države članice ne bi smele dovoliti, da ponudnik igralcu odobri posojilo in bi morale zagotoviti, da lahko igralec na spletišču ponudnika iger na srečo zmanjša omejitev vložka, kar začne veljati takoj, poveča omejitev vložka ter zame odmor in se samoizključi.



Slika 5: Primer oglaševanja iger na srečo na športne dogodke mladostnikov¹⁰

Evropska komisija (2014) je države članice pozvala, da, kadar je primerno, skupaj z organizacijami za varstvo potrošnikov in ponudniki organizirajo ali spodbujajo redno izobraževanje in kampanje ozaveščanja za izboljšanje ozaveščenosti potrošnikov in ranljivih skupin, tudi mladoletnikov, o spletnih igrah na srečo. Države članice bi po priporočilu Evropske komisije (2014) morale zagotoviti, da bi morali ponudniki in regulativni organi za igre na srečo svoje zaposlene, ki se ukvarjajo z dejavnostmi v zvezi z igrami na srečo, seznaniti s tveganji, povezanimi s spletnimi igrami na srečo. Zaposleni, ki so v neposrednem stiku z igralci, bi morali biti usposobljeni za razumevanje problematičnega igranja na srečo in vedeti, kako naj se nanje odzovejo.

Evropski parlament (2013) poudarja, da imajo pri ozaveščanju mladoletnikov o spletnih igrah na srečo in njihovih posledicah pomembno vlogo seznanjanje, svetovanje in starši ter poziva Evropsko komisijo in države članice, naj vzpostavijo učinkovite mehanizme za ozaveščanje o nevarnostih odvisnosti od iger, zlasti med mladimi.

Vlade in gospodarski subjekti uvajajo in izvajajo različne pobude in programe na področju odgovornega prirejanja iger na srečo, da bi preprečili

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=1oDBiGthfQ4>, pridobljeno: 25. 5. 2024

ali zmanjšali škodo, povezano z igrami na srečo. Pobude in programi na področju odgovornega igralništva so namenjeni zmanjšanju razširjenosti in pojavnosti škod, povezanih z igrami na srečo, nudenje pomoči igralcem in da omejijo svoje izdatke za igre na srečo v mejah obvladljivega. Obstoječi programi odgovornega igralništva vključujejo (vendar niso omejeni na), različne strategije: programi za samoprepoved; sledenje vedenjskim vzorcem igranja; nastavitev zgornje meje izgube in depozita (tako igralca kot prireditelja iger na srečo), izgube, zmage ali čas igre; opozorilna sporočila; omejena ponudba iger; izobraževanje in ozaveščanje o igrah na srečo; izvajanje podpornih storitev, ki odražajo prizadevanja za primarno, sekundarno in terciarno preprečevanje negativnih vplivov iger na srečo (Ladouceur et al., 2017). Williams s sodelavci (2012b) navaja, da je izobraževanje in ozaveščanje otrok in mladostnikov med najpogostejšimi ukrepi znotraj strategij odgovornega igralništva ter da so tovrstni ukrepi na splošno učinkoviti pri zmanjšanju napačnih predstav o igrah na srečo ter dvigujejo splošno znanje na tem področju.

Na splošno velja, da so strategije odgovornega igralništva za zmanjšanje tveganj na področju iger na srečo, kot so kampanje informiranja in ozaveščanja, informacijski oziroma svetovalni centri in klasične oblike predavanj različno učinkovite, in kot navajajo Tobler (1986), Fortune in Goodie (2012), je prepoznana zmerno nizko učinkovitost. Druga možnost je, kot navajajo Ladouceur s sodelavci (2017), da je učinkovitost omejevanja razpoložljivosti in dostopa do iger na srečo, kot načina zmanjševanja škode, zmerno velika.

Slovenski Zakon o igrah na srečo (2011) določa, da sistem prirejanja iger na srečo poteka na način da igre na srečo potekajo v urejenem in nadzorovanem okolju, da se preprečijo pranje denarja, goljufije in druga kazniva dejanja ali ravnanja v nasprotju z javnim redom, da se zaščitijo mladoletniki in druge občutljive osebe pred škodljivimi vplivi čezmernega igranja iger na srečo ter da se varujejo udeleženci iger na srečo. V Zakonu o igrah na srečo (2011) je določeno tudi, da je udeležba pri spletnih igrah na srečo dovoljena samo osebam, starim najmanj 18 let. Igralec lahko v skladu z določbami Zakona o igrah na srečo (2011) od gospodarske družbe, ki je pridobila koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnici ali igralnem salonu, s pisno izjavo zahteva, da mu za najmanj šest mesecev in največ tri leta prepove udeležbo pri igrah na srečo (t.i. samoprepoved). V obdobju

samoprepovedi igralec pisne izjave o samoprepovedi ne more preklicati. Igralec mora biti opozorjen na posledice samoprepovedi. Samoprepoved velja na celotnem območju Republike Slovenije. Nadzorni organ zaradi preprečevanja zasvojenosti z igrami na srečo vzpostavi in vodi zbirko podatkov o igralcih, ki so dali izjavo o samoprepovedi. Zakon o igrah na srečo določa še, da je sprejemanje ali posredovanje vplačil, oglaševanje ali opravljanje drugih storitev v zvezi s prirejanjem iger na srečo za osebe, ki nimajo koncesije vlade, prepovedano.

Strategije preprečevanja škode zaradi igranja iger na srečo mladih so bistvene za ublažitev tveganj, povezanih z igrami na srečo med mladostniki. Raziskave kažejo, da je za učinkovito zaščito mladih pred škodo, povezano z igrami na srečo, potreben večplasten pristop, ki vključuje izobraževanje, opismenjevanje, zakonsko ureditev, financiranje ukrepov, izvajanje raziskav in sodelovanje staršev ter skupnosti.

Intervencije, kot je PROGRAM-A, ki se izvaja v Združenem kraljestvu, se osredotočajo na odložitev eksperimentiranja z igrami na srečo prek strategij socialnih omrežij v šolah (Dobbie et al., 2024). Kampanje, ki poudarjajo tveganja iger na srečo, zlasti športnih stav, so kot poudarja Nyemcsok s sodelavci (2022), ključnega pomena za ozaveščanje mladih. Vse bolj zanimivi so tudi pristopi, ki upoštevajo vključevanje mladih v razvoj izobraževalnih vsebin, kar lahko poveča povezljivost in učinkovitost tovrstnih programov. Posebej mladi moški priznavajo potrebo po regulativnih, izobraževalnih in projektnih aktivnostih za boj proti tveganjem, ki jih predstavljajo novi izdelki na področju iger na srečo. Raziskava je pokazala, da je mlade moške težje vključiti v formalne preventivne dejavnosti, vendar lahko mladi in neformalni interaktivni mehanizmi pomagajo premagati to oviro in prispevajo k celovitemu javnozdravstvenemu pristopu k preprečevanju škode zaradi iger na srečo. Pomembni so tudi zakonski ukrepi za zaščito mladih igralcev iger na srečo pred izkoriščevalskimi praksami ponudnikov in oglaševalcev iger na srečo (Nyemcsok et al., 2022). Zavzemanje za nezavajajoče oblike oglaševanja iger na srečo lahko pomaga zmanjšati normalizacijo iger na srečo med mladimi (Lole et al., 2024). Uporaba velikih jezikovnih modelov umetne inteligence (angl. *Large Language Models*) lahko zagotovi prilagojene izobraževalne vire in podporo za odgovorno igranje iger na srečo (Efthymiou et al., 2023).

9.1 Primeri strateških pristopov

9.1.1 Združeno kraljestvo: Nacionalna strategija za zmanjšanje škode zaradi iger na srečo

Nacionalna strategija za zmanjšanje škode zaradi iger na srečo, ki jo je razvila britanska komisija za igre na srečo (Gambling Commission, 2019), se osredotoča na zmanjšanje škodljivih posledic iger na srečo za posameznike in družbo. Strategija vključuje ukrepe za izboljšanje raziskav, izobraževanja in preventive ter krepitev podpornih storitev za prizadete. Poudarek je na sodelovanju med regulatorji, industrijo, zdravstvom in skupnostmi. Strategija spodbuja tudi boljšo zaščito ranljivih skupin in odgovornost igralniške industrije. Glavni cilji strategije so:

- a. preprečevanje škode: spodbujanje odgovornega igranja, osveščanje javnosti in zmanjšanje tveganj za ranljive skupine.
- b. Izboljšanje zdravljenja in podpore: razširitev dostopa do storitev ter razvoj učinkovitih intervencij.
- c. Raziskave: boljše razumevanje vplivov iger na srečo s financiranjem raziskav.
- d. Sodelovanje: povezovanje med regulatorji, industrijo, zdravstvom in skupnostmi.

9.1.2 Nova Zelandija: Nacionalna strategija za preprečevanje in zmanjšanje škode zaradi iger na srečo 2022–2025

Nacionalna strategija za preprečevanje in zmanjšanje škode zaradi iger na srečo za obdobje 2022–2025, ki jo je pripravilo novozelandsko Ministrstvo za zdravje (Ministry of Health of New Zealand, 2021), se osredotoča na celostni javnozdravstveni pristop k zmanjševanju škodljivih učinkov iger na srečo. Strategija vključuje ukrepe za podporo ogroženim skupinam, izboljšanje dostopa do storitev, spodbujanje raziskav in uvedbo novih inovativnih rešitev. Poseben poudarek je na enakosti zdravja ter vključevanju kulturno prilagojenih pristopov za ranljive skupnosti, vključno z Māori, Pacifičani in mladimi. Cilj je ustvariti bolj zdravo prihodnost z zmanjšanjem škode zaradi iger na srečo in izboljšanjem dobrobiti posameznikov ter skupnosti. Ljučni cilji strategije za preprečevanje in zmanjšanje škode zaradi iger na srečo (2022–2025) so:

- a. ustvariti celovite storitve podpore: zagotoviti širok spekter storitev za preprečevanje škode in pomoč prizadetim.
- b. Sprememba družbenih in kulturnih norm: povečati ozaveščenost in zmanjšati stigmo glede škode zaradi iger na srečo.
- c. Krepitev vodstva in odgovornosti za enakost: z izboljšanjem sistemskega vodenja zagotoviti pravične rezultate.
- d. Izboljšanje zdravja ranljivih skupin: poseben poudarek na Māori, Pacifičanih, mladih in drugih ranljivih populacijah.

Sprejeti so bili tudi zakonodajni ukrepi za obravnavanje tveganj, ki jih ponudba in oglaševanje športnih stav predstavlja za mlade in mlade odrasle. Te vključujejo omejitve oglaševanja med prenosom športnih dogodkov v živo in orodja za zaščito potrošnikov, vključno z omejitvami depozitov in prepovedjo spodbujanja k stavam na dogodke. Podatki kažejo, da le manjši delež igralcev iger na srečo uporablja orodja za zaščito potrošnikov.

9.1.3 Avstralija: Nacionalna strategija za preprečevanje škode pri spletnih igrah na srečo

Avstralska raziskava o vplivu spletnih iger na srečo in povzročeni škodi je pokazala, da Avstralci porabijo največ denarja na prebivalca na svetu, za zakonite oblike iger na srečo, pri čemer igralci v igrah na srečo vsako leto izgubijo okrog 25 milijard dolarjev ali okrog 7,1 % vseh davčnih prihodkov. Avstralci tudi izgubijo največ denarja na spletnih igrah na srečo na prebivalca na svetu. Udeležba Avstralcev v spletnih igrah na srečo se je povečala z 12,6 odstotka v letih 2010–11 na 30,7 odstotka v letu 2019 (Parliament of Australia, 2023).

Raziskava je potrdila, da obstaja vrsta individualnih, družbeno-kulturnih, okoljskih, komercialnih in političnih dejavnikov, ki prispevajo k škodi zaradi iger na srečo. Pri tem ugotovitve kažejo na odsotnost celovite nacionalne strategije za zmanjšanje škode zaradi iger na srečo, nepregledno in nedosledno zakonodajno ureditev področja iger na srečo, neustrezna obravnave škode zaradi iger na srečo kot resnega javnozdravstvenega vprašanja in poudarjanja individualne odgovornosti igralcev iger na srečo. Pri tem je izpostavljen tudi izrazit vpliv industrije iger na srečo na zakonodajno ureditev področja. Izpostavljena je tudi potreba po močnejšem, na dokazih temelječem javnozdravstvenem sporočanju in izobraževanju za preprečevanje vpliva

trženja in oglaševanja iger na srečo in spodbujanje iskanja pomoči oseb s težavami na področju iger na srečo. Izpostavljeno je tudi pomanjkanje neodvisnih raziskav in preglednih podatkov za pripravo učinkovitih predpisov in politik ter potreba po nadaljnjih ukrepih za omejevanje nezakonite ponudbe spletnih iger na srečo. Nacionalna strategija daje poseben poudarek na javnih preventivnih kampanijah ozaveščanja prebivalstva o tveganjih prekomernega igranja iger na srečo, s poudarkom na otrocih in mladostnikih. Hkrati pa poudarja prizadevanja za izvajanje stalnih raziskav na tem področju.

9.1.4 Kanada: Nacionalna strategija za preprečevanje škode pri spletnih igrah na srečo

Kanadska strategija za zaščito igralcev iger na srečo temelji na javnozdravstveni paradigmi, ki vključuje sistemske spremembe, zaščito ranljivih skupin in preventivo. Strategije se razlikujejo med posameznimi provincami, kjer je regulacija iger na srečo v pristojnosti lokalnih oblasti. Temeljne usmeritve strategije so (Centre for Addiction and Mental Health, 2024; Gambling Research Exchange Ontario, 2017):

- premiku od individualne obravnave problematičnega igranja iger na srečo k sistemskim rešitvam, kot so regulacija okolja, družbene norme in ekonomski vplivi iger na srečo;
- promocija zmernega igranja in zmanjšanje tveganj z ozaveščanjem o posledicah.

Ključni starteški cilji so:

- izobraževanje in osveščanje: poudarek je na programih za ozaveščanje javnosti in ranljivih skupin, kot so mladi, starejši in etnične manjšine;
- raziskave: sistematično zbiranje podatkov o vplivu iger na srečo in njihovem obsegu. Raziskave vključujejo oceno družbenih in ekonomskih posledic iger na srečo;
- intervencije: razvoj programov za zgodnjo pomoč posameznikom, ki kažejo znake težav z igrami na srečo;

v Ontariu se strategija osredotoča na (Ontario Medical Association, 2021):

- omejevanje dostopa do igralnic in drugih lokacij, ki ponujajo igre na srečo;

- omejitve za oglaševanje in lojalnostne programe, ki bi lahko spodbudili prekomerno igranje;
- uvajanje opozorilnih sistemov za igralce ter programov za samoomejevanje oziroma samoizključitev.

9.1.5 Francija: Strateški načrt za zaščito mladoletnikov in preprečevanje nezakonitega prirejanja iger na srečo 2024–2026

Francoski nacionalni regulator na področju iger na srečo Autorité Nationale des Jeux (ANJ) je prvi cikel zakonodajnih sprememb končal leta 2023 z ugotovitvijo, da je trg iger na srečo v izjemnem porastu, s prihodki v višini 13 milijard EUR, kar predstavlja več kot 50-odstotno povečanje od odprtja trga leta 2011. Z leti so igre na srečo v Franciji postale glavni potrošniški izdelek za ljudi vseh starosti. Po podatkih Autorité Nationale des Jeux (2024) več kot polovica Francozov igra igre na srečo, ki skupaj porabijo več kot 55 milijard evrov na leto. Autorité Nationale des Jeux (2024) ocenjuje, da so ponudniki iger na srečo v zadnjih letih dosegli velik napredek na področju odgovornega prirejanja iger na srečo, a da je obseg problematičnega igranja iger na srečo še vedno visok. Leta 2019 je L'Observatoire des jeux v izvedeni raziskavi ocenil, da je v Franciji 1,4 milijona ljudi, pri katerih so zaznana tveganja težav z igranjem na srečo, vključno s skoraj 400.000 patoloških igralcev. Problematično igranje iger na srečo predstavlja več kot 38 % celotnega prometa na področju iger na srečo.

Obsežen strateški načrt za obdobje 2024–2026 obravnava naraščajoče tveganje prekomernega igranja iger na srečo ter boj proti nedovoljenemu prirejanju iger na srečo. Autorité Nationale des Jeux (2024) si prizadeva zmanjšati delež problematičnih igralcev in okrepiti zaščito mladoletnikov. Spodbuja odgovorno igranje z uvedbo orodij za omejevanje udeležbe v igrah na srečo, samopomoči in spremljanje igralnih navad. Ob tem je strateški cilj zmanjšati delež nezakonitega prirejanja iger na srečo, ki obsega okrog 11 % igralniškega trga v Franciji. Strategija je usmerjena tudi v krepitev preglednosti na področju prirejanja iger na srečo in sodelovanja z organi pregona ter krepitev mednarodnega sodelovanja in partnerstva za omejevanje dostopa do nezakonitih ponudb iger na srečo. V prihodnje bo, v skladu s strateškimi usmeritvami, uvedene strožje zahteve za prireditelje iger na srečo, vključno z zagotavljanjem sredstev za raziskave in programe za zmanjšanje škode, ki jo povzroča prekomerno igranje iger na srečo. Med ključnimi strateškimi

aktivnostmi so tudi uvedba pilotnih projektov za sprotno spremljanje igralnih navad, ocena vpliva zakonodajnih ukrepov ter krepitev sodelovanja z lokalnimi skupnostmi in nevladnimi organizacijami za učinkovitejšo podporo ranljivim skupinam.

9.1.6 Hrvaška: Nacionalna strategija ukrepanja na področju odvisnosti do leta 2023

Hrvaška Nacionalna strategija ukrepanja na področju odvisnosti do leta 2023 izpostavlja, da lahko vsakega posameznika v določenem obdobju življenja doleti kakšna oblika odvisnosti. Izpostavljeni smo jim lahko bodisi zaradi življenjskega sloga bodisi zaradi osebnih, poklicnih ali socialnih težav izzovov. Zato, kot je izpostavljeno v Nacionalni strategiji, se problematike zasvojenosti ne more obravnavati izključno z vidika ene same odvisnosti, temveč je treba oblikovati celovitejši pristop in odziv, ki na odvisnosti gleda kot na celoto. Nacionalna strategija temelji na zavedanju pomembnih družbenih in tehnoloških sprememb. Pri tem je izpostavljeno, da preprečevanja odvisnosti, zmanjševanja tveganj in postopkov zdravljenja ni mogoče učinkovito razviti brez vključevanja novih znanj, ki vključujejo razumevanje odvisnosti in razvoj inovativnih strategij preprečevanja in zdravljenja. Nacionalna strategija posebej izpostavlja, da nove izzive na področju odvisnosti prinaša tudi igranje iger na srečo.

Po podatkih hrvaške davčne uprave je bilo konec leta 2022 na Hrvaškem 361 lokacij z igralnimi avtomati, 1.302 vplačilni mesti za športne stave, 3.642 samopostrežnih terminalov za vplačilo športnih stav, 12.364 avtomatov za kazinojske igre na srečo in elektronsko ruleto v igralnih klubih ter 1.790 igralnih avtomatov na vplačilnih mestih. Med ključnimi prioritetami Nacionalne strategije je med drugim zmanjšanje dostopnosti in ponudbe iger na srečo. Med ukrepi za omejevanje tveganj zasvojenosti z igrami na srečo Nacionalne strategije je:

- oblikovanje in izboljšanje sistema zdravljenja odvisnosti od iger na srečo v zdravstvenem, socialnem in pravosodnem sistemu ter na ravni lokalne skupnosti;
- učinkovit nadzor nad prepovedjo udeležbe pri igrah na srečo osebam, mlajšim od 18 let;
- krepitev sodelovanja in medinstitucionalnega usklajevanja regulatorjev na področju iger na srečo z zdravstvenim in socialnim sistemom;

- izvajanje nadzora nad oglaševanjem iger na srečo;
- izboljšanje obstoječega pravnega okvira z namenom krepitve mehanizmov za zagotavljanje družbeno odgovornega prirejanja iger na srečo.

9.1.7 Slovenija

Strategija razvoja iger na srečo v Sloveniji, sprejeta leta 2010 (Vlada RS, 2010) je predstavljal temeljni razvojni dokument za področje iger na srečo v obdobju 2010–2020. Vizija Strategije na področju prirejanja iger na srečo je bila postati država s sodobnim in kakovostnim prirejanjem iger na srečo, kjer igre na srečo potekajo v urejenem in nadzorovanem okolju ter v takšnem obsegu in strukturi, ki dolgoročno zagotavljata čim večje koristi za slovensko družbo, hkrati pa so doseženi cilji pravne in socialne države, ki so zapisani v Ustavi Republike Slovenije, ter je spoštovan javni interes. To pomeni, da so varovane vrednote, predvsem varstvo šibkejših družbenih skupin, kot so otroci in mladoletniki, varstvo potrošnikov, zmanjševanje in odpravljanje kaznivih dejanj ter odvisnosti od iger na srečo. Med strateškimi usmeritvami je bilo opredeljeno kakovostno zadovoljevanje domačega povpraševanja po igrah na srečo s takšnimi oblikami in vrstami iger na srečo, da predstavljajo čim manjše tveganje za razvoj problematičnega igranja ter ne povzročajo odtoka denarja v tujino. Med prioritetskimi področji razvoja iger na srečo pa je bilo opredeljeno tudi družbeno odgovorno prirejanje in igranje iger na srečo in preprečevanje nedovoljenega prirejanja iger na srečo. Strategija je med splošnimi cilji opredeljevala naslednje: zmanjšati število dodeljenih koncesij in spodbujati odgovorno prirejanje in igranje iger na srečo. Med posebnimi cilji na področju prirejanja loterijskih iger in stav je bil določen cilj omejiti loterijske igre in stave, da jih lahko igrajo le osebe, ki so stare najmanj 18 let, ki se do leta 2024 ni uresničil. Posebni cilji na področju družbeno odgovornega prirejanja in igranja iger na srečo so bili:

- objektivno obveščati igralce in javnost o značilnostih in nevarnostih iger na srečo;
- preprečiti agresivno in zavajajoče reklamiranje iger na srečo; • omejevati problematično in patološko igranje;
- iz dajatev od iger na srečo zagotoviti financiranje raziskav, programov izobraževanja ter svetovanja in zdravljenja za problematične in patološke igralce in njihove družine;

- posebno pozornost nameniti tudi financiranju programov, ki jih na tem področju izvajajo nevladne organizacije.

Strategija je določila, da je treba določiti način spremljanja in preučevanje negativnih posledic iger na srečo, preučiti dostopnost in učinkovitost programov preventive in zdravljenja za zasvojene z igrami na srečo ter določiti subjekte, ki so usposobljeni in zadolženi za takšno zdravljenje, ter zagotoviti njihovo financiranje. Strategija je opozorila, da mora biti na tem področju aktivnejša tudi vloga koncesionarjev, tako da ustrezno informirajo igralce o verjetnosti dobitka, njihovih pravicah in možnostih v primeru težav z igranjem (svetovanje, samoprepoved ipd.), da jim omogočijo omejitve (časovne, finančne), da skrbno nadzirajo dogajanje v igralnici, igralnem salonu, pri stavah in loterijskih igrah (vplačila na prodajnih mestih, terminalih, spletu) in se pogovorijo s potencialno problematičnimi igralci o njihovih problemih in možnih rešitvah, da izvajajo uravnoteženo in ciljno reklamo, ki ne vsebuje zavajajočih informacij. Posebno pozornost pa bi naj koncesionari posvetili tudi zaposlenim, da zmanjšajo tveganja, zlasti za tiste, ki neposredno sodelujejo pri prirejanju iger na srečo, in zaposlene s problemi usmerijo po potrebno pomoč oziroma na zdravljenje. Kot eden od smiselnih ukrepov je Strategija predlagala omejitve študentskega dela pri izvajanju iger na srečo. Strategija omenja tudi pobudo, da lokalne skupnosti v določenem časovnem obdobju (na primer v 3 oziroma 5 letih) zagotovijo celovito študijo o vplivu igralništva na lokalno skupnost in iz prejete dajatve od prirejanja iger na srečo zagotovijo del za svetovanje in zdravljenje problematičnega igranja. Strategija je za omejitve problematičnega igranja iger na srečo predlagala naslednje ukrepe:

- izobraževanje javnosti in igralcev o zakonitosti iger na srečo, verjetnosti dobitkov in o dejavnih tveganja za razvoj problematičnega igranja;
- dosledno sankcioniranje zavajajočega in agresivnega oglaševanja;
- oglaševanje ne sme biti usmerjeno na mladoletne, ranljive ali posebej marginalizirane skupine v družbi in ne sme biti uporabljeno na način, ki običajno pritegne mladoletne;
- oglasna sporočila igralnic in igralnih salonov naj oglašujejo celotno ponudbo in ne zgolj igre na srečo;
- za oglaševanje loterijskih iger in stav naj se predpiše minimalni obseg informacij, ki jih mora vsebovati oglasno sporočilo (ob višini glavnega dobitka tudi verjetnost zadetka);
- starostna omejitev najmanj 18 let za igralce loterijskih iger in stav.

Resolucija o nacionalnem programu duševnega zdravja 2018–2028 (ReNPDZ18–28)¹¹ v okviru Specifičnega cilja 1: Promocija duševnega zdravja in preventiva težav duševnega zdravja pri otrocih in mladostnikih v vzgojno-izobraževalnih ustanovah in lokalnih okoljih, določa:

- Ukrep 9: Priprava priporočil in ukrepov za vzgojo in varovanje duševnega zdravja otrok in mladostnikov v dobi digitalnih medijev s ciljem preprečevanja nekemičnih zasvojenosti (igranje računalniških igrlic, igranje iger na srečo, družabna omrežja);
- Ukrep 10: Razvoj preventivnih programov na področju preprečevanja nekemičnih zasvojenosti.

Celovite strategije za omejevanje problematičnega in patološkega igranja iger na srečo ter omejevanja škode, ki je posledica tovrstnega vedenja, v Sloveniji ni. Izvaja se nekaj medsebojno nepovezanih programov in projektov ozaveščanja in informiranja o tveganjih zaradi prekomerne udeležbe v igrah na srečo. Zdravniška zbornica Slovenije (2021) je izdala Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih.

¹¹ Resolucija o nacionalnem programu duševnega zdravja 2018–2028. Uradni list RS, št. 24/18.

10 RAZISKAVA PREVALENCE DIJAKOV V IGRAH NA SREČO V SLOVENIJI

10.1 O raziskavi

Izvedena raziskava je temeljila na kvantitativni metodi. Kvalitativno raziskovanje kot oblika sodobnega znanstvenega raziskovanja v zadnjih letih intenzivno pridobiva pomen, prav zaradi številnih prednosti in edinstvenosti, ki jih je mogoče s takim pristopom pridobiti. Anketiranje smo izvedli s vprašalnikom na reprezentativnem vzorcu slovenskih dijakinj in dijakov po srednjih šolah in gimnazijah. Slednji so bili v raziskavo vključeni prvič.

10.1.1 Pilotna raziskava

Pred izvedbo raziskave in priprave končnega vprašalnika in izvedbo terenske faze raziskave smo izvedli pilotno raziskavo, ki nam je poleg preverjanja razumevanja posameznih vprašanj služila tudi kot testno okolje za preverjanje delovanja spletne aplikacije v šolah. Raziskava je potekala s samoanketiranjem z vprašalnikom na papirju in s pomočjo spletne aplikacije.

Izvedba pilotne raziskave je potekala v treh stopnjah:

- v 1. fazi pilotne raziskave se je vprašalnik posredoval 25 dijakom. Na vabilo se je odzvalo 20 dijakov.
- v 2. fazi pilotne raziskave se je vprašalnik posredoval še 25 dijakom.
- v 3. fazi pilotne raziskave so se pretehtale ugotovitve in zaključki, izhajajoči iz pridobljenih informacij, vključujoč povezavo s polstrukturiranim intervjujem dijakov, ki so predstavljali izhodišča za oblikovanje končnega vprašalnika.

Za potrebe pilotne raziskave je bila uporabljena metoda intervjuja s pomočjo strukturiranih vprašalnikov. Po vzpostavitvi prvega stika z intervjuvanci, v katerem so izrazili pripravljenost za sodelovanje, so ti pred samim intervjujem, po elektronski pošti, prejeli predhodno pripravljene vprašalnike. To jim je pomagalo pri lažjem razumevanju in predstavitvi obravnavane teme raziskovanja.

Metoda proučevanja je predstavljala študijo na primerih iz prakse. V okviru študije posameznega vprašalnika, ki je eden od pristopov kvalitativne raziskave, smo uporabili različne metode, bolj ali manj strukturirane. V raziskavi so uporabljeni primarni podatki, zbrani s pogovorov z dijaki. Vprašanja so bila odprta, okvirna, po potrebi s podvprašanji. Osnovna vprašanja so bila za vse enaka, glede na razvoj intervjuja so se pojavile variacije.

Nameni izvedbe testiranja so:

- izboljšanje kakovosti anketnega vprašalnika,
- povečanje kakovosti podatkov zbranih z vprašalnikom,
- izboljšanje prijaznosti do anketiranca in anketarja,
- optimizacija virov zbiranja podatkov,
- identifikacija in odprava težav in pomanjkljivosti vprašalnika,
- zmanjšanje napak pri obdelavi podatkov.

Pri ugotavljanju ustreznosti vprašalnikov smo uporabili metode s postavljenima naslednjima zahtevama:

- dovolj veliko vprašalnikov, ki zagotavlja večjo zanesljivost metode,
- zadostno število udeležencev, na podlagi katerih bodo ugotovitve in zaključki relevantni.

10.1.2 Raziskovalna metoda

Podatke zbiramo zato, da dosežemo cilje raziskave, in da dokažemo ali osvetlimo to, kar smo si zastavili kot osrednji problem. Zbiramo jih z metodami ali s tehnikami zbiranja podatkov, le-te so najpogostejše: vprašalnik, intervju, opazovanje in analiza dokumentov.

Glede na način izvajanja ločimo več vrst vprašalnikov. Delimo jih na tiste, ki jih vprašani izpolnjujejo sami, in na tiste, ki jih izpolnjujejo izpraševalci. Med prve štejemo vprašalnike, poslani in vrnjeni po pošti, faksu ali v elektronski obliki in dostavljene osebno. Med druge pa take, ki jih izvajano po telefonu ali v obliki intervjuja.

Vprašalniki so najprimernejša izbira takrat, ko je večina vprašanj standardiziranih, se pravi zaprtega tipa. Če vemo, da bomo med

poizvedovanjem oblikovali pretežno odprta vprašanja, se morda raje odločimo za intervju.

Pri oblikovanju anketnega vprašalnika smo proučili naslednje standardizirane in mednarodno uveljavljene metodološke pristope:

- Metodologija 1: Berliner Inventar zum Glücksspielverhalten – Screening (BIG-S) (Wejbera et al., 2017). Presejalni vprašalnik je psihometrično orodje za hitro in zanesljivo presejanje problematičnega igranja iger na srečo. Razvit je bil v Nemčiji kot del raziskovalnega prizadevanja za ocenjevanje vedenja pri igranju iger na srečo, s posebnim poudarkom na zgodnjem odkrivanju tveganj za razvoj motenj igranja iger na srečo.;
- Metodologija 2: DSM-5 Diagnostični in statistični priročnik duševnih motenj, peta izdaja (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition). Gre za vodilno publikacijo Ameriškega psihiatričnega združenja (APA), ki je standardni referenčni vir za diagnosticiranje in klasifikacijo duševnih motenj. Izdana je bila leta 2013 in je ključna tako za klinične psihologe, psihiatre kot tudi za raziskovalce;
- Metodologija 3: SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen - Revised for Adolescents), South Oaks presejalni vprašalnik - prilagojen za mladostnike. Gre za psihometrično orodje, razvito posebej za ocenjevanje tveganega in problematičnega igranja iger na srečo pri mladostnikih.
- Metodologija 4: CAGI-GPSS (Canadian Adolescent Gambling Inventory - Gambling Problem Severity Subscale), Kanadski vprašalnik za mladostnike o igrah na srečo - podlestvica za resnost težav z igranjem iger na srečo. To orodje je razvito posebej za ocenjevanje vedenja pri igrah na srečo med mladostniki in prepoznavanje resnosti s tem povezanih težav (Badurina 2017);

- Metodologija 5: DSM-IV-MR-J (Diagnostic Statistical Manual-IV Multiple Response for Juveniles), diagnostični in statistični priročnik duševnih motenj, četrta izdaja - večkratni odzivi - za mladostnike. Gre za presejalno orodje, ki temelji na diagnostičnih merilih DSM-IV in je posebej prilagojeno za ocenjevanje problematičnega igranja iger na srečo pri mladostnikih.
- Metodologija 6: ATGS-8 (Attitudes Towards Gambling Scale), je psihometrično orodje, ki meri stališča in prepričanja posameznikov glede iger na srečo. Gre za kratko in enostavno lestvico z osmimi vprašanji, ki so bila razvita za ocenjevanje družbenih stališč do igranja iger na srečo v različnih populacijah.
- Metodologija 7: Metodologija raziskave Značilnosti iger na srečo mladih in determinante škodljivih psihosocialnih posledic (Obilježja kockanja mladih i odrednice štetnih psihosocialnih posledica) (Dodig, 2013).

10.1.3 Anketni vprašalnik

V raziskavi je med drugim uporabljen slovenski prevod mednarodno uveljavljenega in standardiziranega vprašalnika DSM-IV-MR-J (Diagnostic Statistical Manual-IV Multiple Response for Juveniles), Diagnostični in statistični priročnik duševnih motenj, četrta izdaja – večkratni odzivi – za mladostnike. Prevod je izveden v dveh smereh (angleško → slovensko in slovensko → angleška) in večfazno preizkušen v okviru pilotne raziskave.

DSM-IV-MR-J je presejalno orodje, ki temelji na diagnostičnih merilih DSM-IV in je posebej prilagojeno za ocenjevanje problematičnega igranja iger na srečo pri mladostnikih. Cilj DSM-IV-MR-J je oceniti prisotnost in resnost problematičnega igranja iger na srečo pri mladostnikih, v skladu z diagnostičnimi kriteriji, določenimi v DSM-IV. Orodje je uporabno v raziskovalnih in kliničnih okoljih za prepoznavanje mladostnikov, ki kažejo vedenjske vzorce, povezane z zasvojenostjo z igrami na srečo.

DSM-IV-MR-J je sestavljen iz nizov vprašanj, ki ocenjujejo diagnostične kriterije, prilagojene starostni skupini mladostnikov. Vprašanja se osredotočajo na:

- preokupacijo z igrami na srečo: pogosto razmišljanje ali načrtovanje igranja.
- Potrebna stopnja vznemirjenja: igranje z vedno večjimi vložki za doseg istega učinka.
- Izguba nadzora: neuspešni poskusi omejevanja ali prenehanja igranja.
- Značilnosti umika: občutki nemira ali razdražljivosti ob poskusu prenehanja igranja.
- Igranje kot pobeg: uporaba iger na srečo za spopadanje z negativnimi čustvi ali težavami.
- Posledice igranja: težave v družini, šoli ali socialnih odnosih zaradi igranja.
- Laganje o igranju: zavajanje drugih glede obsega ali resnosti igranja.
- Izposojanje denarja: uporaba denarja drugih za kritje izgub ali nadaljevanje igranja.

DSM-IV-MR-J uporablja merila DSM-IV za diagnosticiranje problematičnega ali patološkega igranja iger na srečo. Mladostnik je kategoriziran kot problematičen igralec, če izpolnjuje določeno število kriterijev (običajno 4 ali več).

Prednosti DSM-IV-MR-J so predvsem ta, da se osredotoča na mladostnike. Vsebuje prilagojena vprašanja, ki zajemajo značilnosti igranja iger na srečo, značilne za mlajšo populacijo. Orodje temelji na znanstveno utemeljenih merilih DSM-IV. Zanj je značilno tudi, da gre za hitro in enostavno presejalno orodje za prepoznavanje problematičnega vedenja.

DSM-IV-MR-J je zgodovinsko pomembno orodje, ki je pomagalo vzpostaviti standarde za ocenjevanje problematičnega igranja iger na srečo pri mladostnikih. Njegova vključitev ponudja vpogled v razvoj presejalnih metod in osvetljuje evolucijo razumevanja te problematike skozi čas. Vprašalnik DSM-IV-MR-J je raziskovalni instrument, ki je v zadnjih dveh desetletjih med najpogosteje uporabljenimi referenčnimi raziskavami v številnih okoljih v Evropi in svetu. Na podlagi tega je možna primerjava rezultatov z drugimi okolji, kjer so bile izvedene raziskave. Na ta način je zagotovljena reprezentativnost, strokovna in metodološka primerljivost in utemeljenost

rezultatov ter kot referenčna raziskava v slovenskem okolju daje izhodišče nadaljnjim raziskavam na tem področju ali njihovim ponovitvam.

Vprašalnik vključuje tudi standardni okvir vprašanj vprašalnika, ki se uporablja v okviru raziskave Z zdravjem povezano vedenje v šolskem obdobju (angl. Health Behaviour in School-Aged Children, HBSC),¹² in sicer na področju socio-demografskih okoliščin anketirancev.

Javno mnenje o igrah na srečo je pomemben dejavnik oblikovanja javnih politik in ukrepov na tem področju. Raziskavam odnosov do iger na srečo v splošni populaciji je bilo v Sloveniji namenjene malo empirične pozornosti. Vprašalnik vključuje tudi vprašanja o odnosu anketirancev do iger na srečo, v skladu z mednarodno uveljavljeno metodologijo Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8). ATGS-8 je moderirana različica prvotne različice vprašalnika ATGS-14, s 14 postavkami.

ATGS-8 je zasnovan za razumevanje, kako posamezniki zaznavajo igre na srečo - ali jih dojemajo kot sprejemljive, zabavne ali tvegane in problematične. Uporablja se v raziskavah o družbenih pogledih na igre na srečo, za ocenjevanje sprememb v stališčih zaradi politik, zakonodaje ali kampanj za ozaveščanje o tveganjih in preučevanje razlike v stališčih med demografskimi skupinami. Lestvica ATGS-8 vključuje osem trditev, ki jih posamezniki ocenjujejo na Likertovi lestvici (od "močno se ne strinjam" do "močno se strinjam"). Primeri vprašanj vključujejo:

- igre na srečo so sprejemljiva oblika zabave.
- igre na srečo pogosto povzročajo resne težave v družbi.
- ljudje imajo pravico do igranja, če se sami tako odločijo.

Odgovori na lestvici zajemajo razpon od pozitivnih do negativnih stališč do iger na srečo. Rezultati so običajno razdeljeni v kategorije:

- pozitivna stališča do iger na srečo: igre na srečo so dojemane kot sprejemljive in zabavne, z manj skrbmi glede njihovih posledic;
- nevtralna stališča: uravnotežen pogled na igre na srečo, kjer ljudje prepoznavajo tako njihove koristi kot potencialne težave;
- negativna stališča: igre na srečo so videne kot problematične ali družbeno nezaželene.

¹² HBSC je mednarodna raziskava, ki poteka v sodelovanju s Svetovno zdravstveno organizacijo.

Prednosti ATGS-8 so predvsem:

- kratkost in enostavnost: lestvica z osmimi vprašanji je primerna za hitro izpolnjevanje in uporabo v velikih raziskavah.
- univerzalnost: primerna je za uporabo v različnih kulturnih kontekstih in demografskih skupinah.
- raziskovalna vrednost: omogoča preučevanje družbenih stališč do iger na srečo skozi čas in med različnimi skupinami.

ATGS-8 je koristno orodje za preučevanje kulturnih in družbenih razlik v stališčih do iger na srečo. ATGS-8 lahko podkrepi pomen ozaveščanja o tveganjih in odgovornem igranju v družbi.

V anketni vprašalnik so vključena še vprašanja o pogostosti igranja iger na srečo v zadnjih 12 mesecih, o tipih iger, ki so jih anketiranci igrali, vprašanja o virih sredstev za igre na srečo. Vključeno je vprašanje glede ravnanja anketirancev v primeru, če bi pri igranju iger na srečo zadeli 1.000 EUR in vprašanje, kako bi ravnali v primeru, če bi se zaradi iger na srečo zadolžili za 1.000 EUR. V vprašalnik je vključeno tudi vprašanje o učnem uspehu v preteklem šolskem letu in o občini prebivališča. Slednje je v raziskavi proučeno skozi vidik prevalence anketirancev v igrah na srečo glede na dostopnost do iger na srečo (prodajnih mest, igralnic, igralnih salonov idr.). Za izpolnjevanje vprašalnika je bilo potrebno okrog 5 min.

Vprašanja v vprašalniku so najpogosteje uporabljena v referenčnih raziskavah na proučevanem področju na populaciji mladostnikov v različnih državah sveta.

10.2 Zbiranje podatkov

Načrt izvedbe anketiranja je bil izbran v skladu s cilji raziskave, da se pridobi ocena pogostosti in vzorcev udeležbe mladih v Sloveniji v igrah na srečo, ki predstavljajo tveganje zasvojenost v ciljni populaciji, in v skladu z dejstvom, da se rezultati raziskave lahko uporabljajo v zdravstvu in psihologiji pri ocenjevanju prisotnosti določene oblike motnje v populaciji (epidemiološke ocene). Posledično je mogoč opis in evidenca udeležbe mladih v igrah na srečo, ki predstavljajo tveganje pojava težav in tudi zasvojenosti, in ugotavljanje razlik v razširjenosti mladih v igrah na srečo glede

na spol, starost, učni uspeh, ekonomski status itd. Omejitev raziskave je nezmožnost določanja vzročno-posledičnih povezav.

Podatki so se zbrali z anketno raziskavo. Zaradi občutljivosti raziskovalne teme so anketiranci smeli anketo izpolniti samostojno, po potrebi so anketarji udeležencem nudili strokovno pomoč v obliki pojasnjevanja vprašanj ali odgovarjanja na posamezna vprašanja in izpolnjevanja ankete na splošno. Anketa je bila anonimna in od udeležencev se ni zahtevala osebnih podatkov oziroma podatkov na podlagi katerih bi se lahko prepoznala identiteta respondenta, kar je dodatno jamstvo anonimnosti.

Ankete so bile na voljo v fizični obliki (vprašalnik na papirju, angl. paper and pencil) in v e-obliki (elektronska anketa, angl. computer assisted). Slednje je bilo ponujeno predvsem kot aktiven odziv na omejitve povezane z epidemijo COVID-19 in siceršnjimi omejitvami, kot posledice epidemije. Uporabljen je standardiziran vprašalnik, ki je za vse anketirance enak, ima enako obliko in enaka vprašanja, ustrezno besedno oblikovana, večkrat preizkušen na izbranih vzorcih, z zaprtim tipom vprašanj.

Anketiranje so izvajali člani projektne skupine in študenti obeh spolov. Organizacija, koordinacija in nadzor nad izvajanjem anketiranja je izvajal vodja projektne skupine. Vsi anketarji so bili podrobno seznanjeni z namenom in cilji projekta, z metodami izvajanja anketiranja, varstvom podatkov, glede ohranjanja integritete in zaščite anonimnosti anketiranih, in o drugih okoliščinah, ki so potrebne za kakovostno in učinkovito izvedbo anketiranja.

Pred izvedbo anketiranja:

- je bil na šole posredovan dopis s predstavitvijo namena in ciljev projekta ter povabilo k sodelovanju dijakov,
- so bila seznanjena vodstva šol (telefonski pogovori, osebni pogovori, e-poštna sporočila s ključnimi podatki o projektu in raziskavi),
- so anketarji pridobili vse potrebne informacije o načinu anketiranja,
- je bilo izvedeno kratko usposabljanje za kakovostno in učinkovito izvajanje anketiranja,
- so bili anketarji podrobno seznanjeni s teoretičnimi ozadji za podporo anketirancem,

- so bile podane informacije za strokovno, organizacijsko in drugo podporo, ki jo lahko anketarji pridobijo v času izvajanja anketiranja,
- so bili predstavljeni in zagotovljeni anketni listi oziroma zagotovljen dostop in informacije o načinu izpolnjevanja e-anquete.

Izvajal se je sprotni nadzor nad izvajanjem anketiranja s čimer se je zagotavljal sprotni nadzor nad delom in uresničevanjem načrta anketiranja, obvladovanje tveganj in oblikovanja ukrepov stalnega izboljševanja kakovosti. Anketarjem je bila zagotovljena stalna dostopnost vodje projekta in drugih članov projektne skupine.

10.3 Izvedba raziskave

Za namene raziskave, smo uporabili deskriptivne metode, na podlagi katerih smo izdelali anketni vprašalnik in predstavili dosedanja teoretična spoznanja. Nadalje smo s kvantitativno metodo raziskovanja ugotavljali stališča mladih do igranja iger na srečo. Iz tega izhaja, da je raziskava sestavljena iz dveh glavnih delov: teoretičnega ter empiričnega.

Teoretični del je sestavljen iz več vsebinskih korakov. Z deskriptivno metodo smo analizirali teoretična izhodišča o igrah na srečo in faktorjih, ki vplivajo na intenzivnost igranja mladih. Z metodo iskanja virov in analize tekstov smo v teoretični del zajeli strokovne in znanstvene članke domačih in tujih avtorjev, ki so obravnavali problematiko igranja iger na srečo. Podatke smo prikazali z opisno metodo. Analizirali smo tudi raziskave o igrah na srečo, ki so prav tako prikazani z opisno metodo. Posamezne podatke smo prikazali v modelih z metodo modeliranja.

Drugi del raziskave smo izvedli na podlagi teoretičnih ugotovitev. Uporabili smo tudi diskriminantno analizo za ugotavljanje statistično značilnih razlik ocenjevanja združenih spremenljivk. Za ugotavljanje korelacij med spremenljivkami smo uporabili Pearsonov korelacijski koeficient. Analize smo računali s pomočjo programske opreme SPSS. Za prikaz podatkov smo uporabili opisno statistiko, zaradi boljše preglednosti bomo nekatere podatke prikazali grafično in v tabelah.

10.4 Hipoteze

- Hipoteza 1:** Kljub prepovedi so mladoletniki v Sloveniji udeleženi v igrah na srečo za denar.
- Hipoteza 2:** Največ mladih za igranje iger na srečo uporablja internet.
- Hipoteza 3:** Mladi imajo izkrivljeno prepričanje o igrah na srečo.
- Hipoteza 4:** Največ mladih igra igre na srečo zaradi sprostitve in zabave.
- Hipoteza 5:** V primeru zadolženosti zaradi iger na srečo, bi nekateri mladi denar ali tuje stvari tudi ukradli.
- Hipoteza 6:** Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na spol.
- Hipoteza 7:** Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na učni uspeh.
- Hipoteza 8:** Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na to, koliko ljudi poznajo s težavami zaradi igranja iger na srečo.
- Hipoteza 9:** Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na izobrazbo njihovih staršev.
- Hipoteza 10:** Igre na srečo mladih so statistično značilno povezane s premoženjskim stanjem njihove družine.
- Hipoteza 11:** Igre na srečo mladih so statistično značilno povezane s starostjo mladih.

10.5 Opis merskega instrumenta

Prvi sklop vprašanj se je nanašal na temeljno vprašanje, in sicer *Kako pogosto si v preteklih 12-ih mesecih igral(a) naslednje igre na srečo za denar?* Gre za pomembno vprašanje pogostosti, ki nakazuje na raven problematičnosti. Lestvica za merjenje je 5 stopenjska. Izračunali smo notranja zanesljivost vprašalnika, ki znaša $\alpha = 0,842$, kar pomeni, da je vprašalnik visoko zanesljiv¹³.

¹³ $\alpha > 0,8$ – visoka zanesljivost

$0,6 < \alpha < 0,8$ – srednja zanesljivost

Tabela 3: Zanesljivost prvega sklopa vprašalnika

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,842	,846	6

Drugi sklop vprašanj se je nanašal na vprašanje **Kje si v preteklih 12-ih mesecih igral(a) igre na srečo?** Lestvica za merjenje je bila ordinarna z možnostjo podaje več odgovorov, zaradi česar notranje zanesljivosti vprašalnika ni bilo možno izračunati.

Tretji sklop vprašanj je bil sestavljen iz standardnih osmih vprašanj o vpetosti z igrami na srečo in ravnanji povezanimi z igrami na srečo. Lestvica za merjenje je 4 stopenjska. Izračunali smo notranja zanesljivost vprašalnika, ki znaša $\alpha = 0,873$, kar pomeni, da je vprašalnik visoko zanesljiv.

Tabela 4: Zanesljivost tretjega sklopa vprašalnika

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,873	,903	8

Četrti sklop vprašanj se je nanašal na prepričanje o igrah na srečo, in sicer je bil sestavljen iz devetih vprašanj, ki smo jih merili na pet stopenjski lestvici. Izračunali smo notranja zanesljivost vprašalnika, ki znaša $\alpha = 0,770$, kar pomeni, da je vprašalnik srednje zanesljiv.

Tabela 5: Zanesljivost četrtega sklopa vprašalnika

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,770	,773	9

Peti sklop vprašanj se je nanašal na odnos do iger na srečo, ki je bil sestavljen iz osmih vprašanj, ki smo jih merili na pet stopenjski lestvici. Izračunali smo notranja zanesljivost vprašalnika, ki znaša $\alpha = 0,483$, kar pomeni, da je vprašalnik nizko zanesljiv.

Tabela 6: Zanesljivost petega sklopa vprašalnika

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,483	,491	8

Šesti sklop vprašanj se je nanašal na vzroke za igranje iger na srečo. Lestvica za merjenje je bila ordinarna z možnostjo podaje več odgovorov, zaradi česar notranje zanesljivosti vprašalnika ni bilo možno izračunati.

Sedmo vprašanje se je nanašalo na starost izpraševancev, ko so prvič igrali igre na srečo. Lestvica za merjenje je bila ordinarna z možnostjo podaje enega odgovora.

Osmo vprašanje se je nanašalo na to, kje izpraševanci dobijo denar za igranje iger na srečo. Lestvica za merjenje je bila ordinarna z možnostjo podaje več odgovorov, zaradi česar notranje zanesljivosti vprašalnika ni bilo možno izračunati.

Deveto vprašanje je bilo, **kaj bi storil(a), če bi na igrah na srečo zadel(a) 1.000 EUR?** S tem vprašanjem smo želeli dobiti odziv na dobitek, kar je predstavljalo kontrolno spremenljivkaov povezavi s pogostostjo igranja in odnosom do iger na srečo. Lestvica za merjenje je bila ordinarna z možnostjo podaje enega odgovora, zaradi česar notranje zanesljivosti vprašalnika ni bilo možno izračunati.

Deseto vprašanje je bilo, **kaj bi storil(a), če bi se zaradi iger na srečo zadolžil(a) za 1.000 EUR ali več?** S tem vprašanjem smo merili odziv na zadolženost, kar je predstavljalo kontrolno spremenljivka v povezavi s pogostostjo igranja in odnosom do iger na srečo.

10.6 Omejitve raziskave

Pri raziskavi smo se soočali z določenimi omejitvami, ki jih predstavljamo v nadaljevanju:

- omejitve raziskave izhajajo iz podatkov, ki predstavljajo percepcijo izprašavencev o igrah na srečo, tako da lahko v določeni meri na odgovore vpliva družbena zaželenost odgovorov;
- potrebno bo upoštevati tudi relativnost rezultatov zaradi Covid-19 in splošnega nezadovoljstva, ki je veljalo v družbi v času omejitvenih ukrepov.

11 REZULTATI RAZISKAVE

11.1 Raziskovalni vzorec

V raziskavi je skupaj sodelovalo 3.763 izpraševancev - srednješolcev (v nadaljevanju mladi), od katerih je bilo 1.778 (47,2 %) moških in 1.964 (52,2 %) žensk. Med mladimi jih 21 (0,6 %) na to vprašanje ni odgovorilo. Povprečna starost je bila 16,94 let. Najmlajši je bil star 14 let, najstarejši pa 28 let. Na to vprašanje 21 mladih ni odgovorilo.

Tabela 7: mladi po spolu

Spol	Število	V %
Moški	1.778	47,2
Ženske	1.964	52,2
Ni odgovorilo	21	0,6

V spodnji tabeli prikazujemo rezultate o tem, kakšen uspeh so mladi dosegli v preteklem šolskem letu.

Tabela 8: mladi glede na učni uspeh

Uspeh	Frekvenca	Odstotek
Odličen	266	7,1
Prav dober	495	13,2
Dober	929	24,7
Zadosten	1.216	32,3
Nezadosten	831	22,1
Ni odgovorilo	26	0,7

Iz zgornje tabele vidimo, da je največ srednješolcev v preteklem šolskem letu (19/20) doseglo zadosten uspeh, najmanj pa odličen uspeh.

Mladim smo zastavili tudi vprašanje o njihovi starosti, ko so prvič igrali igro na srečo za denar. Rezultate prikazujemo v spodnji tabeli.

Tabela 9: mladi glede na starost, ko so se prvič srečali z igrami na srečo

Starost	Frekvenca	V %
Manj kot 14	860	22,9
14-16	749	19,9
17-18	184	4,9
Več kot 18	112	3,0
Nisem igral	1.851	49,2

V naslednji tabeli prikazujemo tudi podatke o tem, kakšno stopnjo izobrazbe imajo starši mladih.

Tabela 10: izobrazba staršev mladih

Izobrazba	Mama		Oče	
	Frekvenca	V %	Frekvenca	V %
Nedokončana osnovna šola	19	0,5	28	0,7
Osnovna šola	77	2,0	130	3,5
Poklicna ali srednja šola	1289	34,3	1700	45,2
Višja ali visoka šola	1557	41,4	1214	32,3
Magisterij ali doktorat	786	20,9	644	17,1
Ni odgovorilo	35	0,9	47	1,2

11.2 Analiza posameznih sklopov vprašanj

V spodnji tabeli prikazujemo rezultate odgovorov na prvi sklop vprašanj, ki se je navezoval na to, kako pogosto si v zadnjih 12 mesecih igral navedene igre na srečo – pogostost igranja iger na srečo srednješolcev.

Tabela: rezultati odgovorov na prvi sklop vprašanj in skupna ocena

Vrsta igre	Več kot en krat na teden		En krat na teden		1-3 krat mesečno		Manj kot 1 krat na mesec		Nikoli		Sred. vrednost	St. odklon
	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %		
Loto	38	1	41	1,1	70	1,9	448	11,9	3158	84,1	4,77	0,63
Srečke (klasične, spletne)	42	1,1	31	0,8	89	2,4	541	14,4	3052	81,3	4,74	0,65
Športne stave (klasične, spletne)	78	2,1	46	1,2	125	3,3	241	6,4	3264	86,9	4,75	0,76
Poker	61	1,6	28	0,7	97	2,6	265	7	3308	88	4,80	0,68
Black Jack	64	1,7	35	0,9	39	1	160	4,3	3460	92,1	4,84	0,64
<u>Bingo</u>	46	1,2	19	0,5	23	0,6	181	4,8	3487	92,9	4,86	0,55

Združena spremenljivka 1: Pogostost igranja iger na srečo ($M=4,79$; $SD=0,49$)

Mladi so podajali ocene na 5 stopenjski lestvici, kjer je ocena 1 pomenila (več kot en krat na teden), ocena 5 pa (nikoli). Ugotovljeno je bilo, da so mladi v največji meri udeleženi v igrah na srečo preko srečk (klasičnih in spletnih) ($M=4,74$; $SD=0,65$), v najmanjši meri pa Bingo ($M=4,86$; $SD=0,55$). Oblikovali smo tudi združeno spremenljivko, ki so jo mladi ocenili z oceno ($M=4,79$; $SD=0,49$).

V nadaljevanju smo opravili enako analizo, kamor smo vključili samo mladoletnike ($n = 2.774$) za katere je igranje iger na srečo prepovedano.

Tabela: rezultati odgovorov na prvi sklop vprašanj in skupna ocena samo za mladoletnike

	Več kot en krat na teden		En krat na teden		1-3 krat mesečno		Manj kot 1 krat na mesec		Nikoli		Sred. vrednost	St. odklon
	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %	Št.	V %		
Vista igre												
Loto	24	0,9	25	0,9	36	1,3	303	10,9	2380	86	4,80	0,59
Srečke (klasične, spletne)	27	1	18	0,7	66	2,4	388	14	2269	82	4,76	0,62
Športne stave (klasične, spletne)	45	1,6	25	0,9	86	3,1	168	6,1	2445	88,3	4,79	0,69
Poker	41	1,5	19	0,7	53	1,9	185	6,7	2474	89,2	4,82	0,64
Black Jack	46	1,7	26	0,9	29	1	104	3,8	2566	92,6	4,85	0,64
<u>Bingo</u>	32	1,2	6	0,2	15	0,5	135	4,9	2581	93,2	4,89	0,51

Iz tabele vidimo, da so mladoletniki kljub prepovedi udeleženi v igrah na srečo, in sicer v največji meri igrajo srečke (klasične in spletne), saj so dali oceno ($M=4,76$; $SD=0,62$), v najmanjši meri pa bingo ($M=4,89$; $SD=0,51$).

V spodnji tabeli prikazujemo podatke o tem, kje so mladi v preteklih 12-mesecih igrali igre na srečo. Lahko so podali več možnih odgovorov.

Tabela 13: Lokacija igranja iger na srečo srednješolcev

Lokacija iger na srečo	Frekvenca	V %
Na računalniku preko interneta	461	12,3
Na mobilnem telefonu preko interneta	416	11,1
Na bencinskem servisu	378	10
Igranje kart in drugih iger za denar	240	6,4
Na poštni poslovalnici	305	8,1
V igralnici	131	3,5
V igralnem salonu	79	2,1
Nisem igral(a)	2529	68

Iz zgornje table vidimo, da je največ mladih igralo igre na srečo na mobilnih telefonih preko interneta (11,1 %), najmanj v igralnih salonih (2,1 %).

V naslednji tabeli prikazujemo rezultate standardnih osmih vprašanj o vpetosti v igre na srečo s strani mladih in ravnani povezanimi z igrami na srečo. Ocene so dali na štiri stopenjski lestvici, pri čemer je ocena 1 pomenila "nikoli", 2 "enkrat ali dvakrat", 3 "občasno" in 4 "pogosto".

Tabela 14: vpetost v igre na srečo s strani srednješolcev

Kako pogosto si v zadnjih 12-ih mesecih:	Srednja vrednost	Std. odklon
Razmišljal(a) o igrah na srečo?	1,68	0,87
za želeno raven vznemirjenosti moral(a) vse več in več igrati igre na srečo?	1,12	0,47
Namenil(a) več denarja za igre na srečo kot si načrtoval?	1,13	0,49
se slabo počutil(a), ko si poskušal(a) zmanjšati pogostost igranja iger na srečo ali poskušal(a) popolnoma prenehati igrati?	1,09	0,43
Igral(a) igre na srečo z namenom, da bi preusmeril(a) pozornost od problemov ali slabega počutja?	1,11	0,46
znova igral(a) z namenom, da bi izgubljen denar priigral(a) nazaj?	1,18	0,59
Lagal(a) članom družine zaradi igranja iger na srečo?	1,07	0,40
denar za šolsko malico porabil(a) za igranje iger na srečo?	1,07	0,39
Izostal(a) od pouka zaradi igranja iger na srečo?	1,06	0,36
Združena spremenljivka: <i>Vpetost v igre na srečo (M=1,17; SD=0,37)</i>		

Mladi so zgornje trditve ocenjevali na 4 stopenjski lestvici, pri čemer je ocena 1 pomenila (nikoli), ocena 4 pa (pogosto). Najvišje so mladi ocenili trditev, da so v zadnjih 12 mesecih razmišljali o igrah na srečo ($M=1,68$; $SD=0,87$). Oblikovali smo tudi združeno spremenljivko, ki so jo mladi ocenili z ($M=1,17$; $SD=0,37$)

V spodnji tabeli predstavljamo rezultate o prepričanju srednješolcev o igrah na srečo, ki je sestavljen iz devetih vprašanj merjenih na pet stopenjski

lestvici. Ocena 1 - sploh se ne strinjam, 2 - delno se ne strinjam, 3 - ne vem; 4 - delno se strinjam; 5 - popolnoma se strinjam.

Tabela 15: prepričanje srednješolcev o igrah na srečo

Odgovor	Srednja vrednost	Std. odklon
Rezultate pri igrah na srečo da predvideti.	2,56	1,18
Pri igrah na srečo se več pridobi kot izgubi.	2,30	1,25
Za uspeh v igrah na srečo so potrebna določena znanja in spretnosti.	3,06	1,32
Kdor nima sreče v ljubezni, ima srečo pri igrah na srečo.	1,79	1,16
Če v igrah na srečo večkrat zaporedoma zadaneš, boš zelo verjetno zadel tudi v prihodnje.	1,82	1,04
Človek lahko začuti kdaj bo imel srečo pri igrah na srečo.	2,26	1,24
Določeni predmeti (obesek, zapestnica idr.) prinašajo srečo.	2,29	1,34
Z rednim igranjem iger na srečo lahko priigramo veliko denarja.	2,36	1,26
Z igrami na srečo ne moremo postati zasvojeni.	1,63	1,14

Iz zgornje tabele vidimo, da so mladi najvišje ocenili ($M = 3,06$; $SD = 1,32$) trditev, da sta za uspeh v igrah na srečo potrebna znanja in spretnosti. Oblikovali smo tudi združeno spremenljivko **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($M = 2,23$; $SD = 0,72$).

V naslednji tabeli predstavljamo rezultate vprašanj, ki se nanašajo na odnos srednješolcev do iger na srečo, ki je bil sestavljen iz osmih vprašanj, merjenih na pet stopenjski lestvici. Ocena 1 - sploh se ne strinjam, 2 - delno se ne strinjam, 3 - ne vem; 4 - delno se strinjam; 5 - popolnoma se strinjam. Zaradi različne naravnosti vprašanj (nekje višja ocena pomeni slabši

rezultat, nekod pa boljši in obratno), smo trditve razdelili v dva sklopa vprašanj, da bomo lahko pod vsakim sklopom izračunali tudi relevantno skupno srednjo vrednost in standardni odklon.

Tabela 16: Pozitivni in negativni odnos do iger na srečo

Odgovor	Srednja vrednost	Std. odklon
Igre na srečo morajo biti dostopne vsem, ki želijo igrati.	3,16	1,39
Večina ljudi igra igre na srečo premišljeno.	2,43	1,17
Igre na srečo prinašajo koristi celotni družbi.	2,14	1,10
Igre na srečo razgibajo življenje.	2,49	1,19
Združena spremenljivka: <i>Pozitivni odnos do iger na srečo</i> ($M=2,56$; $SD=0,81$)		
Ponudbe iger na srečo je preveč.	3,32	1,20
Igre na srečo je treba omejiti.	3,31	1,27
Igre na srečo bi morale biti prepovedane.	2,32	1,21
Igre na srečo škodijo družinskemu življenju.	3,53	1,22
Združena spremenljivka: <i>Negativni odnos do iger na srečo</i> ($M=3,12$; $SD=0,92$)		

Iz zgornje tabele vidimo dva vidika – odnosa do iger na srečo, in sicer pozitiven in negativen. Glede pozitivnega odnosa (za družbo negativen) so mladi najvišje ocenili trditev, da bi morale biti igre na srečo dostopne vsem, ki želijo igrati ($M = 3,16$; $SD = 1,39$). Združeno spremenljivko ***Pozitivni odnos do iger na srečo*** pa so ocenili z oceno ($M = 2,56$; $SD = 0,81$). Glede negativnega odnosa do iger na srečo (kar je za družbo pozitiven) so mladi najvišje ocenili trditev, da igre na srečo škodijo družinskemu življenju ($M = 3,52$; $SD = 1,22$). Združeno spremenljivko ***Negativni odnos do iger na srečo*** pa so ocenili z oceno ($M = 3,12$; $SD = 0,92$).

V naslednji tabeli predstavljamo rezultate o vzrokih, ki jih navajajo srednješolci za igranje iger na srečo. Srednješolci so lahko podali več možnih odgovorov.

Tabela 17: vzroki za igranje iger na srečo

Vzrok	Frekvenca	V %
Zabava, sprostitvev	750	19,9
Radovednost	530	14,1
Druženje z ljudmi	360	9,6
Iz dolgečasa	453	12
Predstavlja mi izziv	202	5,4
Da se izognem skrbem	67	1,8
Zaradi zaslužka	411	10,9
Ker me to sproščča	124	3,3
Ker tudi drugi to počnejo	124	3,3
Da bi bil(a) čim boljši(a) v tem	137	3,6
Nisem igral(a)	2534	67,3

Iz tabele lahko vidimo, da je izmed vseh anketiranih srednješolcev 67,3 % takih, ki niso poročali o vzrokih za igranje in posledično niso igrali. Kar na drugi strani pomeni, da je 32,7 % takšnih, ki so že igrali iz zgoraj navedenih vzrokov.

V spodnji tabeli prikazujemo rezultate na vprašanje, kjer so srednješolci dobili denar za igranje iger na srečo, kjer je bilo možnih več odgovorov.

Tabela 18: Vir sredstev za igranje iger na srečo

Vir sredstev	Frekvenca	V %
Žepnina	665	17,7
Štipendija	358	9,5
Denar si sposodim	136	3,6
Od iger na srečo	742	19,7

Vir sredstev	Frekvenca	V %
Iz lastnega zaslužka	265	7,0
Ne igram iger na srečo	1807	48,0

Iz tabele vidimo, da so glavni vir sredstev za igranje iger na srečo ravno igre na srečo. To je bilo tudi eno izmed kontrolnih vprašanj o vpetosti v igre na srečo. Iz zgornje tabele lahko tudi razberemo, da samo 48% mladih ni vključenih v igre na srečo in ne poročajo o virih, ki jih uporabljajo za igro.

V spodnji tabeli predstavljamo rezultate na vprašanje, kaj bi storil(a), če bi na igrah na srečo zadel(a) 1.000 EUR?

Tabela 19: Rezultati na vprašanje kaj bi storil(a), če bi na igrah na srečo zadel 1.000,00 EUR

Kaj bi storil/zadel	Frekvenca	V %
Denar bi uporabil(a) za nadaljnje igranje	124	3,3
Kupil(a) bi si kaj posebnega	686	18,2
Kupil(a) bi vrednostne papirje (npr. delnice)	272	7,2
Kupil(a) bi kriptovalute	443	11,8
Denar bi položil(a) na varčevalni račun na banki	1.571	41,7
Šel/šla bi na potovanje	505	13,4
Priredil(a) bi zabavo	174	4,6
Drugo	98	2,6

Iz tabele vidimo, da bi jih največ denar položilo na varčevalni račun, najmanj pa bi jih porabilo za nadaljnje igranje.

V spodnji tabeli predstavljamo rezultate na vprašanje, kaj bi storil(a), če bi se zaradi iger na srečo zadolžil(a) za 1.000 EUR ali več?

Tabela 20: Rezultati na vprašanje, kaj bi storil(a), če bi se zaradi iger na srečo zadolžil za 1.000,00 EUR

Kaj bi storil / zadolžil	Frekvenca	V %
Denar bi si izposodil(a)	1.550	41,2
Prodal(a) bi osebne stvari	1.650	43,8
Ukradel bi denar ali tuje stvari	280	7,4
Drugo	224	6,0

Iz zgornje tabele vidimo, da bi največ mladih v primeru zadolženosti za 1000 eur zaradi iger na srečo, prodalo svoje stvari (43,8 %), 41,2 % bi si denar izposodilo, 7,4 % pa je takih, ki bi denar ali druge stvari ukradli.

V spodnji tabeli predstavljamo rezultate na vprašanje ali poznaš koga, ki ima ali je imel kakršnekoli težave zaradi igranja iger na srečo?

Tabela 21: rezultati na vprašanje, ali ali poznaš koga, ki ima ali je imel kakršnekoli težave zaradi igranja iger na srečo

Ali poznaš koga, ki ima ali je imel kakršne koli težave zaradi igranja iger na srečo?	Frekvenca	V %
Nikogar ne poznam	2.469	65,6
Eno ali dve osebi	1.095	29,1
Tri ali več oseb	184	4,9

Iz tabele vidimo, da večina srednješolcev 65,6 % ne pozna nikogar s težavami z igrami na srečo, 29,1 % pa pozna eno ali dve takšni osebi.

V spodnji tabeli predstavljamo rezultate na vprašanje o materialnih dobrinah, ki jih imajo srednješolci doma v okviru družine.

Tabela 22: materialne dobrine srednješolcev v okviru družine

Dobrina	0	1	2	3 ali več
Mobilni telefon	44 (1,2 %)	152 (4,0 %)	2927 (77,8 %)	613 (16,3 %)
Televizor	799 (21,2 %)	1464 (38,9 %)	1327 (35,5 %)	149 (4,0 %)
Računalnik (vključno s prenosnimi računalniki in tablicami)	191 (5,1 %)	727 (19,3 %)	2312 (61,4 %)	510 (13,6 %)
Avtomobil, kombi ali tovornjak	476 (12,6 %)	1593 (42,3 %)	1449 (38,5 %)	224 (6,0 %)

Iz zgornje tabele lahko vidimo, da ima največ srednješolcev doma dva mobilna telefona (77,8 %), en televizor (38,9 %), dva računalnika (61,4 %) in in avtomobil, kombi ali tovornjak (42,3 %).

11.3 Združene spremenljivke

Zaradi zmanjšanja števila spremenljivk, smo podatke in sklopov vprašanj 1, 3, 4 in 5 združili v posamezne združene spremenljivke in jih glede na vsebino tudi poimenovali. To smo naredili v programu SPSS s funkcijo "compute variable". Nove združene spremenljivke tako odsevajo vse lastnosti obravnavanih - vključenih spremenljivk, vendar jih je manj, kar omogoča večjo preglednost pri nadaljnjih izračunih. V tabeli 23 tako predstavljamo omenjene združene spremenljivke in izračunanje njihove srednje vrednosti in standardni odklon.

Tabela 23: Združene spremenljivke, njihove srednje vrednosti in standardni odklon

Združena spremenljivka	Srednja vrednost	Std. odklon
Pogostost igranja iger na srečo	4,79	0,49
Vpetost v igre na srečo	1,17	0,37
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,23	0,72

Združena spremenljivka	Srednja vrednost	Std. odklon
Pozitivni odnos do iger na srečo	2,56	0,81
Negativni odnos do iger na srečo	3,12	0,92

11.4 Ugotavljanje statistično značilnih razlik - diskriminantna analiza

Cilj diskriminantne analize je poiskati takšno kombinacijo spremenljivk, ki kar najbolje loči od skupine. S pomočjo linearne kombinacije ali kvadratne funkcije je cilj ugotoviti, če izbrana enota pripada eni od skupin oziroma kateri skupini najverjetneje pripada (klasifikacijska analiza).

Najprej bomo ugotavljali statistično značilne razlike za posamezne spremenljivke glede na spol.

Tabela 24: Statistično značilne razlike pri faktorjih glede na spol

Faktorji	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
Pogostost igranja iger na srečo	0,960	0,001	Moški	4,70	0,62
			Ženske	4,89	0,26
Vpetost v igre na srečo	0,968	0,001	Moški	1,24	0,47
			Ženske	1,10	0,24
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	0,994	0,001	Moški	2,17	0,80
			Ženske	2,28	0,65
Pozitivni odnos do iger na srečo	1,00	0,314	Moški	2,57	0,86
			Ženske	2,55	0,77
Negativni odnos do iger na srečo	0,973	0,001	Moški	2,97	0,98
			Ženske	3,27	0,85

Iz zgornje tabele je razvidno, da prihaja do statistično značilnih razlik glede na spol pri štirih združenih spremenljivkah, in sicer **Pogostost igranja iger na srečo** ($t = 0,960$; $p = 0,001$), ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 4,89$; $SD = 0,26$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 4,70$; $SD = 0,62$), kar pomeni, da so ženske manj pogosto igrajo igre na

srečo. Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Vpetost v igre na srečo** ($t = 968$; $p = 0,001$), saj so ga moški ocenili s statistično značilno z višjo povprečno oceno ($M = 1,24$; $SD = 0,47$) kot ženske, ki so dale povprečno oceno ($M = 1,10$; $SD = 0,24$), kar pomeni, da so moški bolj vpeti v igre na srečo. Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($t = 0,994$; $p = 0,001$), ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 2,28$; $SD = 0,65$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 2,17$; $SD = 0,80$), kar pomeni, da so ženske bolj pozitivno prepričane o igrah na srečo. Zadnja združena spremenljivka kjer prihaja do statistično značilnih razlik je **Negativni odnos do iger na srečo**, ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 3,27$; $SD = 0,85$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 2,97$; $SD = 0,98$).

V nadaljevanju smo ugotavljali statistično značilne razlike glede na učni uspeh srednješolcev.

Tabela 25: Statistično značilne razlike glede na učni uspeh srednješolcev

Faktorji	<i>t</i>	<i>p</i>
Pogostost igranja iger na srečo	0,998	0,1
Vpetost v igre na srečo	0,996	0,004
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	0,998	0,217
Pozitivni odnos do iger na srečo	0,996	0,012
Negativni odnos do iger na srečo	0,998	0,116

Iz zgornje tabele je razvidno, da prihaja do statistično značilnih razlik glede na učni uspeh pri dveh združenih spremenljivkah, in sicer **Vpetost v igre na srečo** ($t = 996$; $p = 0,004$) in **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($t = 0,996$; $p = 0,012$). Kako so omenjena faktorja ocenjevali srednješolci glede na učni uspeh, si pogledjmo v spodnji tabeli.

Tabela 26: Statistično značilne razlike glede na učni uspeh srednješolcev

Uspeh	Vpetost v igre na srečo		Pozitivni odnos do iger na srečo	
	M	SD	M	SD
Odličen	1,16	0,36	2,46	0,82
Prav dober	1,21	0,41	2,50	0,80
Dober	1,78	0,36	2,53	0,80
Zadosten	1,14	0,28	2,61	0,82
Nezadosten	1,16	0,45	2,58	0,81

Iz zgornje tabele vidimo, da so združeno spremenljivko **Vpetost v igre na srečo** najvišje ocenili srednješolci z dobrim uspehom ($M = 1,78$; $SD = 0,36$), najmanj pa tisti z zadostnim uspehom ($M = 1,14$; $SD = 0,28$). Glede na rezultate združene spremenljivke **Pozitivni odnos do iger na srečo** pa lahko trdimo, da so igram na srečo najbolj naklonjeni tisti z zadostnim uspehom ($M = 2,61$; $SD = 0,82$), najmanj pa tisti z odličnim uspehom ($M = 2,46$; $SD = 0,82$).

Statistično značilne razlike pri posameznih spremenljivkah smo ugotavljali tudi glede na to, ali mladi poznajo koga, ki je imel kakršnekoli težave zaradi igranja iger na srečo. Rezultate prikazujemo v spodnji tabeli.

Tabela 27: Statistično značilne razlike glede na to, ali mladi poznajo koga, ki je imel kakršnekoli težave zaradi igranja iger na srečo

Zdr. spremenljivke	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
Pogostost igranja iger na srečo	0,945	0,001	Nikogar	4,85	0,37
			Eno ali dve	4,76	9,47
			Tri ali več	4,33	1,13
Vpetost v igre na srečo	0,925	0,001	Nikogar	1,12	0,28
			Eno ali dve	1,19	0,35
			Tri ali več	1,58	0,87
	0,988	0,001	Nikogar	2,18	0,72

Zdr. spremenljivke	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo			Eno ali dve	2,27	0,67
			Tri ali več	2,53	0,96
Pozitivni odnos do iger na srečo	0,995	0,001	Nikogar	2,56	0,80
			Eno ali dve	2,51	0,78
			Tri ali več	2,81	1,08
Negativni odnos do iger na srečo	0,999	0,235	Nikogar	3,11	0,89
			Eno ali dve	3,16	0,94
			Tri ali več	3,13	1,15

Iz zgornje tabele vidimo, da prihaja do statistično značilnih razlik glede na to koliko ljudi poznajo mladi s kakršnimikoli težavami zaradi iger na srečo pri štirih združenih spremenljivkah, in sicer **Pogostost igranja iger na srečo** ($t = 0,945$; $p = 0,001$), ki so ga najvišje ocenili tisti, ki nikogar ne poznajo ($M = 4,85$; $SD = 0,37$) in najnižje tisti ki poznajo tri ali več oseb ($M = 4,33$; $SD = 0,87$). Glede na lestvico kjer smo merili pogostost igranja iger na srečo tako lahko rečemo, da tisti ki bolj pogosto igrajo igre na srečo, tudi poznajo tri ali več oseb, ki imajo težave z igrami na srečo. Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Vpetost v igre na srečo** ($t = 925$; $p = 0,001$), saj so ga najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M = 1,58$; $SD = 0,87$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo nikogar ($M = 1,12$; $SD = 0,28$). Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($t = 0,988$; $p = 0,001$), ki so ga najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M = 2,53$; $SD = 0,96$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo nikogar ($M = 2,18$; $SD = 0,72$). Nazadnje smo statistično značilne razlike ugotovili še pri **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($t = 0,995$; $p = 0,001$), ki so ga najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M = 2,81$; $SD = 1,08$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo eno ali dve osebi ($M = 2,51$; $SD = 0,78$).

Iz zgoraj narejene analize lahko sklenemo, da tisti, ki poznajo več oseb s težavami z igrami na srečo, tudi bolj pogosto igrajo igre na srečo, so v njih bolj vpeti in imajo pozitivno prepričanje kot tudi odnos do iger na srečo.

Statistično značilne razlike smo ugotavljali tudi glede na izobrazbo staršev mladih. Najprej smo ugotavljali razlike pri ocenah združenih spremenljivk glede na izobrazbo mame. Rezultate prikazujemo v spodnji tabeli.

Tabela 28: Statistično značilne razlike glede na izobrazbo mame

Faktorji	<i>t</i>	<i>p</i>
Pogostost igranja iger na srečo	0,933	0,001
Vpetost v igre na srečo	0,996	0,004
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	0,926	0,001
Pozitivni odnos do iger na srečo	0,996	0,012
Negativni odnos do iger na srečo	0,982	0,001

Iz zgornje tabele vidimo, da pri vseh združenih spremenljivkah prihaja do statistično značilnih razlik. V spodnji tabeli si pogledmo kakšne ocene so združenim spremenljivkam dali mladi glede na izobrazbo mame.

Tabela 29: Ocene glede na izobrazbo mame

Izobrazba - Mati (zdr. spremenljivka)		<i>M</i>	<i>SD</i>
Nedokončana OŠ	Pogostost igranja iger na srečo	3,09	1,90
	Vpetost v igre na srečo	2,54	1,42
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	3,47	1,42
	Pozitivni odnos do iger na srečo	3,54	1,38
	Negativni odnos do iger na srečo	3,72	1,27
Osnovna šola	Pogostost igranja iger na srečo	4,90	0,36
	Vpetost v igre na srečo	1,08	0,22
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,10	0,73
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,39	0,87
	Negativni odnos do iger na srečo	3,11	1,11

Izobrazba - Mati (zdr. spremenljivka)		<i>M</i>	<i>SD</i>
Poklicna/srednja šola	Pogostost igranja iger na srečo	4,82	0,41
	Vpetost v igre na srečo	1,16	0,35
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,18	0,75
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,56	0,81
	Negativni odnos do iger na srečo	3,15	0,94
Višja/visoka	Pogostost igranja iger na srečo	4,81	0,45
	Vpetost v igre na srečo	1,15	0,30
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,24	0,67
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,54	0,78
	Negativni odnos do iger na srečo	3,14	0,89
Magisterij ali doktorat	Pogostost igranja iger na srečo	4,78	0,46
	Vpetost v igre na srečo	1,17	0,38
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,26	0,72
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,56	0,83
	Negativni odnos do iger na srečo	3,05	0,94

Iz zgornje tabele vidimo, da so na primer **Pogostost igranja iger na srečo** najvišje ocenili (višja ocena združene spremenljivke pomeni boljši rezultat) tisti, katerih mama ima osnovno šolo ($M = 4,90$; $SD = 0,36$), najnižje pa tisti, katerim mama ima nedokončano osnovno šolo ($M = 3,09$; $SD = 1,90$).

V nadaljevanju smo ugotavljali statistično pomembne razlike pri ocenah združenih spremenljivk tudi glede na izobrazbo očeta. Rezultate prikazujemo v spodnji tabeli.

Tabela 30: Statistično značilne razlike glede na izobrazbo očeta

Faktorji	<i>t</i>	<i>p</i>
Pogostost igranja iger na srečo	0,958	0,001
Vpetost v igre na srečo	0,996	0,004
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	0,963	0,001
Pozitivni odnos do iger na srečo	0,996	0,012
Negativni odnos do iger na srečo	0,993	0,001

Iz zgornje tabele vidimo, da pri vseh združenih spremenljivkah prihaja do statistično značilnih razlik. V spodnji tabeli si pogledjmo kakšne ocene so združenim spremenljivkam dali mladi glede na izobrazbo očeta.

Tabela 31: Ocene glede na izobrazbo očeta

Izobrazba - oče (zdr. spremenljivka)		<i>M</i>	<i>SD</i>
Nedokončana OŠ	Pogostost igranja iger na srečo	3,74	1,73
	Vpetost v igre na srečo	1,94	1,27
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,83	1,38
	Pozitivni odnos do iger na srečo	3,31	1,31
	Negativni odnos do iger na srečo	3,38	1,23
Osnovna šola	Pogostost igranja iger na srečo	4,80	0,39
	Vpetost v igre na srečo	1,16	0,30
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,15	0,74
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,41	0,74
	Negativni odnos do iger na srečo	3,04	0,96

Izobrazba - oče (zdr. spremenljivka)		<i>M</i>	<i>SD</i>
Poklicna/srednja šola	Pogostost igranja iger na srečo	4,83	0,42
	Vpetost v igre na srečo	1,15	0,32
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,20	0,71
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,54	0,81
	Negativni odnos do iger na srečo	3,18	0,92
Višja/visoka	Pogostost igranja iger na srečo	4,81	0,42
	Vpetost v igre na srečo	1,16	0,33
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,23	0,70
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,56	0,81
	Negativni odnos do iger na srečo	3,10	0,92
Magisterij ali doktorat	Pogostost igranja iger na srečo	4,76	0,53
	Vpetost v igre na srečo	1,18	0,41
	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	2,26	0,73
	Pozitivni odnos do iger na srečo	2,57	0,79
	Negativni odnos do iger na srečo	3,05	0,93

Iz zgornje tabele vidimo, da so na primer **Pogostost igranja iger na srečo** najvišje ocenili (višja ocena združene spremenljivke pomeni boljši rezultat) tisti, katerih oče ima poklicno ali srednjo šolo ($M = 4,83$; $SD = 0,42$), najnižje pa tisti, katerih oče ima nedokončano osnovno šolo ($M = 3,74$; $SD = 1,73$).

11.5 Ugotavljanje statistično značilnih povezanosti

S Pearsonovim korelacijskim koeficientom smo najprej ugotavljali statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede na premožnost (v vprašalniku vprašanje: koliko od naštetega imate doma). Ugotovili smo, da je združena spremenljivka "premožnost" statistično značilno in negativno

povezana z združeno spremenljivko **Pogostost igranja iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,058$), **Vpetostjo v igre na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,103$) in **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,073$). Rezultate prikazujemo v spodnji tabeli.

Tabela 32: statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede na premožnost

Zdr. spremenljivke		Pogostost igranja iger na srečo	Vpetost v igre na srečo	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	Pozitivni odnos do iger na srečo	Negativni odnos do iger na srečo
Premožnost	Pearson Correlation	-,058**	,103**	,073**	,023	-,020
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	,155	,223
	N	3750	3763	3698	3733	3734

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Rezultati kažejo na to, da je višja premožnost povezana s tem, da mladi pogosteje igrajo igre na srečo, so bolj vpeti v igre na srečo in imajo pozitivno prepričanje o igrah na srečo.

S Pearsonovim korelacijskim koeficientom smo ugotavljali tudi statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede to koliko ljudi mladi poznajo s težavami zaradi igranja iger na srečo. Ugotovili smo, da je število poznanih zaradi igranja iger na srečo statistično značilno in negativno povezana z združeno spremenljivko **Pogostost igranja iger na srečo** ($p=0,001$; $r=-0,184$), **Vpetostjo v igre na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,213$) in **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,105$).

Rezultate prikazujemo v naslednji tabeli

Tabela 33: statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede na to, koliko oseb mladi poznajo s težavami zaradi igranja iger na srečo

Zdr. spremenljivke		Pogostost igranja iger na srečo	Vpetost v igre na srečo	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	Pozitivni odnos do iger na srečo	Negativni odnos do iger na srečo
Št. Oseb, ki jih poznajo s težavami	Pearson Correlation	-,184**	,213**	,105**	,022	,024
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	,173	,148
	N	3750	3763	3698	3733	3734

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Rezultati v zgornji tabeli kažejo na to, da je večje število oseb, ki jih mladi poznajo s težavami zaradi igranja iger na srečo statistično značilno povezano s tem, da bolj pogosto igrajo igre na srečo, so bolj vpeti v igre na srečo in imajo pozitivno prepričanje o igrah na srečo.

V nadaljevanju smo s Pearsonovim korelacijskim koeficientom ugotavljali tudi statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede na njihovo starost. Ugotovili smo, da je višja starost statistično značilno in negativno povezana z združeno spremenljivko **Pogostost igranja iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,077$), **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,064$) in pozitivno z **Vpetost v igre na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,143$) in **Negativnim odnosom do iger na srečo** ($p = 0,005$; $r = 0,046$).

Tabela 34: statistično značilne povezanosti združenih spremenljivk glede na starost

Zdr. spremenljivke		Pogostost igranja iger na srečo	Vpetost v igre na srečo	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	Pozitivni odnos do iger na srečo	Negativni odnos do iger na srečo
Starost	Pearson Correlation	-,077**	,143**	,025	-,064**	,046**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,133	<,001	,005
	N	3732	3742	3686	3721	3722

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Iz zgornje tabele lahko sklepamo, da višja kot je starost, bolj pogosto mladi igrajo igre na srečo, so bolj vpeti v igre na srečo. Hkrati pa se jim pozitivni odnos do iger na srečo znižuje in povečuje negativni odnos. To kaže na to, da se s starostjo vedno bolj zavedajo negativnih faktorjev, ki jih prinašajo igre na srečo, vendar se zaradi zasvojenosti njihova aktivnost z leti še povečuje.

Na koncu smo ugotavljali tudi ali so združene spremenljivke statistično značilno povezane med seboj.

V naslednji tabeli prikazujemo rezultate korelacijske analize.

Tabela 35: Korelacijska analiza povezanosti med združenimi spremenljivkami

Zdr. spremenljivke		Pogostost igranja iger na srečo	Vpetost v igre na srečo	Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	Pozitivni odnos do iger na srečo	Negativni odnos do iger na srečo
Pogostost igranja na srečo	Pearson Correlation	1	-,656**	-,301**	-,238**	,120**
	Sig. (2-tailed)		,000	<,001	<,001	<,001
	N	3750	3750	3688	3724	3725
Vpetost v igre na srečo	Pearson Correlation	-,656**	1	,313**	,232**	-,117**
	Sig. (2-tailed)	,000		<,001	<,001	<,001
	N	3750	3763	3698	3733	3734
Pozitivno prepričanje o igrah na srečo	Pearson Correlation	-,301**	,313**	1	,477**	-,028
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	,092
	N	3688	3698	3698	3680	3680
Pozitivni odnos do iger na srečo	Pearson Correlation	-,238**	,232**	,477**	1	-,149**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	3724	3733	3680	3733	3722
Negativni odnos do iger na srečo	Pearson Correlation	,120**	-,117**	-,028	-,149**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,092	<,001	
	N	3725	3734	3680	3722	3734

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Iz zgornje tabele vidimo, da je združena spremenljivka **Pogostost igranja iger na srečo** statistično značilno povezana z **Vpetostjo v igre na srečo** ($p = 0,000$; $r = -0,656$) **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,301$), **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,238$)

in **Negativni odnos do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,120$). **Vpetost v igre na srečo** je statistično značilno povezana s **Pozitivnim prepričanjem o igrah na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,33$), **Pozitivnim odnosom do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,232$) in **Negativnim odnosom do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,117$). **Pozitivno prepričanje do iger na srečo** je statistično značilno povezano z **Pozitivnim odnosom do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = 0,477$). **Pozitivni odnos do iger na srečo** pa je statistično značilno povezan z **Negativnim odnosom do iger na srečo** ($p = 0,001$; $r = -0,149$).

12 PREVERJANJE HIPOTEZ

Hipoteza 1: *Kljub prepovedi so mladoletniki v Sloveniji udeleženi v igrah na srečo za denar.*

Hipotezo potrdimo, saj je bilo ugotovljeno, da v največji meri igrajo preko srečk (klasičnih in spletnih) saj so dali oceno ($M = 4,76$; $SD = 0,62$).

Hipoteza 2: *Največ mladih za igranje iger na srečo uporablja internet.*

Hipotezo potrdimo, saj je bilo ugotovljeno, da največ mladih igra igre na srečo na mobilnih telefonih preko interneta (11,1 %), najmanj v igralnih salonih (2,1 %).

Hipoteza 3: *Mladi imajo izkrivljeno prepričanje o igrah na srečo.*

Hipotezo potrdimo, saj so združeno spremenljivko *Pozitivno prepričanje o igrah na srečo* ocenili z ($M = 2,23$; $SD = 0,72$).

Hipoteza 4: *Največ mladih igra igre na srečo zaradi sprostitve in zabave.*

Hipotezo potrdimo, saj je 19,9 % mladih odgovorilo, da igrajo igre na srečo zaradi sprostitve in zabave.

Hipoteza 5: *V primeru zadolženosti zaradi iger na srečo, bi nekateri mladi denar ali tuje stvari tudi ukradli.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili, da je 7,4 % mladih takih, ki bi v primeru zadolženosti zaradi iger na srečo denar ali druge stvari ukradli.

Hipoteza 6: *Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na spol.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili statistično značilne razlike glede na spol pri štirih združenih spremenljivkah, in sicer **Pogostost igranja iger na srečo** ($t = 0,960$; $p = 0,001$), ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 4,89$; $SD = 0,26$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 4,70$; $SD = 0,62$), kar pomeni, da so ženske manj pogosto igrajo igre na srečo. Do

statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Vpetost v igre na srečo** ($t = 968; p = 0,001$), saj so ga moški ocenili s statistično značilno z višjo povprečno oceno ($M = 1,24; SD = 0,47$) kot ženske, ki so dale povprečno oceno ($M = 1,10; SD = 0,24$), kar pomeni, da so moški bolj vpeti v igre na srečo. Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($t = 0,994; p = 0,001$), ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 2,28; SD = 0,65$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 2,17; SD = 0,80$), kar pomeni, da so ženske bolj pozitivno prepričane o igrah na srečo. Zadnja združena spremenljivka kjer prihaja do statistično značilnih razlik je **Negativni odnos do iger na srečo**, ki so ga ženske ocenile s statistično značilno višjo oceno ($M = 3,27; SD = 0,85$) kot moški, ki so dali povprečno oceno ($M = 2,97; SD = 0,98$).

Hipoteza 7: *Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na učni uspeh.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili, da prihaja do statistično značilnih razlik glede na učni uspeh pri dveh združenih spremenljivkah, in sicer **Vpetost v igre na srečo** ($t = 996; p = 0,004$) in **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($t = 0,996; p = 0,012$). Združeno spremenljivko **Vpetost v igre na srečo** najvišje ocenili mladi z dobrim uspehom ($M = 1,78; SD = 0,36$), najmanj pa tisti z zadostnim uspehom ($M = 1,14; SD = 0,28$). Glede na rezultate združene spremenljivke **Pozitivni odnos do iger na srečo** pa lahko trdimo, da so igram na srečo najbolj naklonjeni tisti z zadostnim uspehom ($M = 2,61; SD = 0,82$), najmanj pa tisti z odličnim uspehom ($M = 2,46; SD = 0,82$).

Hipoteza 8: *Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na to, koliko ljudi poznajo s težavami zaradi igranja iger na srečo.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili statistično značilne razlike glede na to koliko ljudi poznajo mladi s kakršnimikoli težavami zaradi iger na srečo pri štirih združenih spremenljivkah, in sicer **Pogostost igranja iger na srečo** ($t = 0,945; p = 0,001$), ki so ga najvišje ocenili tisti, ki nikogar ne poznajo ($M = 4,85; SD = 0,37$) in najnižje tisti ki poznajo tri ali več oseb ($M = 4,33; SD = 0,87$). Glede na lestvico kjer smo merili pogostost igranja iger na srečo tako lahko rečemo, da tisti ki bolj pogosto igrajo igre na srečo, tudi poznajo tri ali več oseb, ki imajo težave z igrami na srečo. Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri faktorju **Vpetost v igre na srečo** ($t = 925; p = 0,001$), saj so

ga najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M=1,58$; $SD=0,87$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo nikogar ($M=1,12$; $SD=0,28$). Do statistično značilnih razlik prihaja tudi pri združeni spremenljivki **Pozitivno prepričanje o igrah na srečo** ($t = 0,988$; $p = 0,001$), ki so jo najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M = 2,53$; $SD = 0,96$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo nikogar ($M = 2,18$; $SD = 0,72$). Nazadnje smo statistično značilne razlike ugotovili še pri **Pozitivni odnos do iger na srečo** ($t = 0,995$; $p = 0,001$), ki so ga najvišje ocenili tisti, ki poznajo tri ali več oseb s težavami pri igrah na srečo ($M = 2,81$; $SD = 1,08$), najnižje pa tisti, ki ne poznajo eno ali dve osebi ($M = 2,51$; $SD = 0,78$).

Hipoteza 9: *Mladi imajo različna stališča o igrah na srečo glede na izobrazbo njihovih staršev.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili statistično značilne razlike pri vseh združenih spremenljivkah. Nižja izobrazba staršev pomeni večje tveganje za vpetost mladih v igre na srečo. Na primer združeno spremenljivko **Pogostost igranja iger na srečo** so najvišje ocenili (višja ocena združene spremenljivke pomeni boljši rezultat) tisti, katerih oče ima poklicno ali srednjo šolo ($M = 4,83$; $SD = 0,42$), najnižje pa tisti, katerih oče ima nedokončano osnovno šolo ($M = 3,74$; $SD = 1,73$).

Hipoteza 10: *Igre na srečo mladim so statistično značilno povezane s premoženjskim stanjem njihove družine.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili, da višja premožnost povezana s tem, da mladi pogosteje igrajo igre na srečo, so bolj vpeti v igre na srečo in imajo pozitivno prepričanje o igrah na srečo.

Hipoteza 11: *Igre na srečo mladim so statistično značilno povezane s starostjo mladim.*

Hipotezo potrdimo, saj smo ugotovili, da višja kot je starost, bolj pogosto mladi igrajo igre na srečo in so bolj vpeti v igre na srečo. Hkrati pa se jim pozitivni odnos do iger na srečo znižuje in povečuje negativni odnos. To kaže na to, da se s starostjo vedno bolj zavedajo negativnih faktorjev, ki jih prinašajo igre na srečo, vendar se zaradi zasvojenosti njihova aktivnost z leti še povečuje.

13 PREDLOG UKREPOV IN PRIPOROČIL

- Izvajati poostren nadzor nad igranjem iger na srečo s strani mladoletnikov (predvsem pri prodaji srečk) in vzpostaviti učinkovite mehanizme, ki bodo to preprečevali predvsem pri igranju iger na srečo preko spleta.
- Povečati ozaveščanje mladih o škodljivih posledicah iger na srečo v šolah in drugih izobraževalnih ustanovah. Kanali za ozaveščanje mladih bi morali biti tudi preko socialnih omrežij, ki jih največ uporabljajo (npr. TikTok).
- Glede na to, da mladi v največji meri igrajo igre na srečo zaradi sprostitve in zabave, bi se morali osredotočiti na ponujanje alternativ temu načinu zabave. S primerno športno infrastrukturo v lokalnem okolju, ki bi pritegnila njihovo pozornost bolj kot igranje iger. Na drugi strani bi bilo treba lokacije, ki omogočajo igranje iger na srečo v največji možni meri odstraniti iz njihove okolice (predvsem vrtcev, šol, parkov, športnih objektov, šolskih poti).
- Pozornost igranju iger na srečo s strani mladih morajo dati tudi organi odkrivanja in preiskovanja kaznivih dejanj, saj so mladi, ki igrajo igre na srečo zaradi zadolženosti pripravljeni storiti tudi kazniva dejanja. Tematiko bi zato morali nasloviti tudi v preventivnih aktivnostih, ki jih izvaja policija in drugi organi (npr. centri za socialno delo, šolske svetovalne službe, osebni zdravniki).
- Večjo pozornost pri preventivnih in drugih ukrepih je treba nameniti mlajšim moškim, saj je bilo ugotovljeno, da so bolj tvegana skupina od žensk.
- Posebno pozornost je treba dati mladim, ki se nahajajo v okolici - ali živijo v skupnosti z ljudmi, ki že imajo težave zaradi igranja iger na srečo, saj je bilo ugotovljeno, da za njih obstaja večje tveganje za igranje iger na srečo. Ob upoštevanju varstva osebnih podatkov bi bilo treba identificirati skupino takih posameznikov in izvajati ciljno ukrepanje za preprečevanje zasvojenosti z igrami na srečo.
- Večjo pozornost je treba nameniti tudi mladim, ki izhajajo iz družin, kjer imajo starši nižjo izobrazbo, saj tudi za njih obstaja večje tveganje za

igranje iger na srečo in z njim povezanimi negativnimi dejavniki. Na drugi strani pa je pozornost treba nameniti tudi mladim, katerih starši so v boljšem premoženjskem stanju, saj je bilo tudi za te ugotovljeno, da so bolj izpostavljeni tveganjem za igranje iger na srečo.

- Večjo pozornost je treba nameniti tudi starejšim mladoletnikom, ki pogosteje igrajo igre na srečo kot mlajši. Pozornost jim je treba nameniti predvsem zaradi tega, ker se v tej starostni dobi vedno bolj zavedajo negativnih posledic igranja iger na srečo in je pravi čas, da pristojni ukrepajo preden postanejo zasvojeni z igrami na srečo.

VIRI

- Anderman, E. M., Maehr, M. L. 1994. Motivation and schooling in the middle grades. *Review of Educational Research*, 64, 2: 287–309.
- Armitage, R. 2021. Gambling among adolescents: an emerging public health problem. *The Lancet Public Health*, 6, 3: e143.
- Autorité Nationale des Jeux. 2024. Plan stratégique 2024–2026. Issy-les-Moulineaux, Autorité Nationale des Jeux.
- Badurina, A. 2017. Provjera kategorizacije rizičnosti kockanja SOGS-RA i CAGI-GPSS instrumentima u odnosu na učestalost kockanja adolescenata. Diplomsko delo. Zagreb, Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet.
- Banjac, M., Pušnik, T., Šipuš, K. 2023. Identiteta in EU v vsakdanjem življenju. Priročnik za učitelje. Ljubljana, Zavod Republike Slovenije za šolstvo, Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede.
- Beck, U. 1992. *Risk society: towards a new modernity*. London, Sage.
- Bergkamp, L. 2017. The concept of as a model for risk regulation - its hidden and not so hidden ambitions, side effects, and risks. *Journal of Risk Research*, 20, 10: 1275–1291,
- Bevčar, D. 2006. Ravnanje ljudi na področju iger na srečo. Diplomaska naloga. Koper, Univerza na Primorskem, Fakulteta za management Koper.
- Bijedić, M., Kuralić-Čišić, L., Kovačević, R., Vardo, E. 2015. Obilježja kockanja srednjoškolaca u Sarajevu i Tuzli - izvještaj o rezultatima istraživanja. Tuzla, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Tuzli.
- Binde, P. 2013. Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13, 1: 81–97
- Blaszczyński, A. 2000. Pathways to pathological gambling: Identifying typologies. *Journal of Gambling Issues*, 1: 1–11.
- Blinn-Pike, L., Worthy, L. in Jonkman, J. N. 2010. Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health*, 47, 3: 223–236.

- Browne, M., Greer, N., Armstrong, T., Doran, C., Kinchin, I., Langham, E., Rockloff, M. 2017. The social cost of gambling to Victoria. Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Buchel, C. 2006. Neuroimaging findings in pathological gambling. *European Neuropsychopharmacology*, 16, S4: S181–S182.
- Burger, M. J., Hendriks, M., Pleeging, E., van der Zwan, P. W. 2016. The silver linings of lottery play: motivation and subjective well-being of British lottery participants. *Applied Economics Letters*, 23, 18: 1312–1316.
- Caillouis, R. 1967. *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago, University of Illinois Press.
- Calado, F., Alexandre, J. in Griffiths, M. D. 2017. Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A systematic Review of Recent Research. *Journal of Gambling Studies*, 33, 2: 397–424.
- Canale, N., Santinello, M., Griffiths, M. D. 2015. Validation of the reasons for gambling questionnaire (RGQ) in a British population survey. *Addictive Behaviors*, 45: 276–280.
- Casey, E. 2008. Working class women, gambling and the dream of happiness. *Feminist Review*, 89(1): 122–137.
- Castells, M. 1996. *The rise of the network society*. Oxford, Blackwell.
- Castrén, S., Grainger, M., Lahti, T., Salonen, A. 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, 9.
- Ceallaigh, D. Ó., Timmons, S., Robertson, D., Lunn, P. 2023. Measures of problem gambling, gambling behaviours and perceptions of gambling in Ireland. Dublin, The Economic and Social Research Institute.
- Centre for Addiction and Mental Health. 2024. *Gambling Policy Framework*. Toronto, Centre for Addiction and Mental Health.
- Cerdà Salom, C., Nebot Ibáñez, S., Campos, D., Quero, S. 2016. Validación española del Cuestionario de Motivos para el Juego (GMQ) en población general. *Àgora de Salut*, 3: 95–102.
- Chhabra, D. 2007. Ethnicity and marginality effects on casino gambling behavior. *Journal of Vacation Marketing*, 13, 3: 221–238.

- Chen, J. H., Wu, A. M. S., Tong, K.-K. 2015. Evaluation of psychometric properties of the Inventory of Gambling Motives, Attitudes and Behaviors among Chinese adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13, 3: 361–375.
- Clark, H., Coll-Seck, A. M., Banerjee, A., Peterson, S., Dalglish, S. L., Ameratunga, S. ... Costello, A. 2020. A future for the world's children? A WHO–UNICEF–Lancet Commission. *Lancet*, 395: 605–658.
- Clarke, D., Clarkson, J. A. 2009. A preliminary investigation into motivational factors associated with older adults' problem gambling. *International journal of Mental Health and Addiction*, 7: 12–28.
- Collins, P. D. 2003. *Gambling and the Public Interest*. London, Bloomsbury Publishing.
- Commission of the European Communities. 2001. Green Paper on Promoting a European Framework for Corporate Social Responsibility, COM (2001) 366 final. Brussels, Commission of the European Communities.
- Csikszentmihályi, M. 2008. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, Harper Perennial.
- Curran, D. 2013. Risk society and the distribution of bads: theorizing class in the risk society. *The British journal of Sociology*, 64, 1: 44–62.
- Cvenkelj, A. 2010. Priredba vprašalnika South Oaks Gambling Screen za slovensko kulturno okolje. *Psihološka obzorja*, 19, 1: 61–78.
- Čebokli, N. 2008. Sejem kot instrument pospeševanja prodaje v družbi Casino Portorož, d.d. Diplomsko delo. Maribor, Univerza v Mariboru, Ekonomsko-poslovna fakulteta.
- Deci, E. L., Ryan, R. M. 1985. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, Plenum Press.
- Dellosa, G., Browne, B. 2024. The influence of age on gambling problems worldwide: A systematic review and meta-analysis of risk among younger, middle-aged, and older adults. *Journal of behavioral addictions*, 13, 3: 702–715.
- Deutscher, K., Gutwinski, S., Bermpohl, F., Bowden-Jones, H., Fazel, S. H., Schreiter, S. 2022. The Prevalence of Problem Gambling and Gambling

Disorder Among Homeless People: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 39, 2: 467–482

Dickins, M., Thomass, A. 2022. Simulated gambling games: Their use and Regulation, Australian gambling research center, ISBN: 978-1-76016-086-9 (online); 978-1-76016-087-6 (PDF) ISSN: 2204-2989 (online)

Dobbie, F., Miller, M., Wardle, H., Dahlby, L., Weir, C. J., Niven, A., Stoddart, A., Griffiths, D., Lee, A., Good, S., Noble, L., White, J. 2024. Protocol for a pilot cluster randomised controlled trial of PROGRAM-A (preventing gambling-related harm in adolescents): a secondary school-based social network intervention. *Pilot and Feasibility Studies*, 10, 1.

Dodig, D. 2013. Obilježja kockanja mladih i odrednice štetnih psihosocijalnih posljedica. Doktorska disertacija. Zagreb, Studijski centar socijalnog rada Sveučilišta u Zagrebu.

Dolar, M. 2002. O skoposti in o nekaterih z njo povezanih rečeh: tema in variacije. Ljubljana, Analecta, Društvo za teoretsko psihoanalizo.

Donati M. A., Sottili, E., Morsanyi, K., Primi, C. 2018. Time Perspectives and Gambling in Adolescent Boys: Differential Effects of Present- and Future-Orientation. *Journal of Gambling Studies*.

Drakulić, I. 2021. Igra in igrivost v vsakdanjem življenju odraslih. *Etnolog*, 31: 179–194.

Dyall, L., Tse, S., Kingi, A. 2009. Cultural Icons and Marketing of Gambling. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 7: 84–96.

Eadington, W. R. 1999. The Economics of Casino Gambling. *Journal of Economic Perspectives*, 13, 3: 173–192.

Efthymiou, I.-P., Sidiropoulos, S., Diareme, C. K., Efthymiou-Eggleton, T.-W. 2023. Transforming Gambling Harm Reduction in Youth: Leveraging AI Language Models for Personalized Intervention and Prevention. *Journal of Politics and Ethics in New Technologies and AI*, 2, 1: 1–13.

Evropska komisija. 2010. Europe 2020: A European Strategy for Smart, Sustainable and Inclusive Growth. Bruselj, Evropska komisija.

Evropska komisija. 2011. Obnovljena strategija EU za družbeno odgovornost podjetij za obdobje 2011–14. Sporočilo Komisije Evropskemu Parlamentu,

Svetu, Evropskemu ekonomsko-socialnemu odboru in Odboru regij. COM(2011) 681 konč. Bruselj, Evropska komisija.

Evropska komisija. 2014. Priporočilo Komisije 2014/478/EU z dne 14. julija 2014 o načelih za varstvo potrošnikov in igralcev spletnih storitev iger na srečo ter onemogočanje dostopa do spletnih iger na srečo za mladoletnike (UL L 214, 19. 7. 2014, str. 38–46). Bruselj, Evropska komisija.

Evropska komisija. 2016. Growth, industry; Corporate Social Responsibility. https://ec.europa.eu/growth/industry/corporate-social-responsibility_sl (Dostopno: 26. 4. 2020)

Evropska unija. 2024. Kaj misliš, kdo si? – Identiteta. Bruselj, Evropska unija.

Faregh, N., Derevensky, J. L. 2013. Epidemiology of problem gambling in a Canadian community. *Community Mental Health Journal*, 49, 2: 230–235.

Fekonja, U. 2004. Razvoj otroške igre. V: Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (ur.), *Razvojna psihologija*. Ljubljana, Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 382–393.

Ferrara, P., Franceschini, G., Corsello, G. 2018. Gambling disorder in adolescents: what do we know about this social problem and its consequences? *Italian Journal of Pediatrics*, 44, 1: 146.

Fink, E. 2006. Oaza sreče: misli k ontologiji igre. Koper, Hyperion.

Floros, G. D. 2018. Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and treatment challenges. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 9: 43–51.

Forrest, D. 2014. The unhappiness of problem gamblers. Calgary Alberta, University of Calgary, Alberta Gambling Research Institute Conference.

Fortune, E. E., Goodie, A. S. 2012. Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: a review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26: 298–310.

Francis, K., Dowling, N., Jackson, A., Christensen, D., Wardle, H. 2015. Gambling motives: Application of the reasons for gambling questionnaire in an Australian population survey. *Journal of Gambling Studies*, 31, 3: 807–823.

Friehe, T., Mechtel, M. 2017. Gambling to leapfrog in status? Review of Economics of the Household, 15: 1291–1319.

Gambling Commission. 2024. *Young People and Gambling 2024: Official statistics*. London, Gambling Commission.

Gambling Research Exchange Ontario. 2017. *Applying a public health perspective to gambling harm*. Ontario, Gambling Research Exchange.

Gardarsdóttir, R. B., Dittmar, H., Aspinall, C. 2009. It's Not the Money, it's the Quest for a Happier Self: The Role of Happiness and Success Motives in the Link Between Financial Goals and Subjective Well-Being. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 28, 9: 1100–1127.

Glavak Tkalić, R., Miletić, G. M., Sučić, I. 2017. *Igranje igara na sreću u hrvatskom društvu*. Zagreb, Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, Ured za suzbijanje zloporabe droga Vlade Republike Hrvatske.

Goldstein, A. L., Stewart, S. H., Hoaken, P. N. S., Flett, G. L. 2014. Mood, motives, and gambling in young adults: An examination of within- and between-person variations using experience sampling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28, 1: 217–228.

Goodman, A. 2008. Neurobiology of addiction: An integrative review. *Biochemical Pharmacology*, 75: 266–322.

Gradišnik, B. 1993. *Igre: volčje in ovčje. Priročnik za hazarderje in proti njim*. Ljubljana, Državna založba Slovenije.

Granero, R., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., Mena-Moreno, T., Mestre-Bach, G., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Aymamí, N., Giroux, I., Grall-Bronnec, M., Sauvaget, A., Codina, E., Vintró-Alcaraz, C., Lozano-Madrid, M., Camozzi, M., Agüera, Z., Martín-Romera, V., Sánchez-González, J., Casalé, G., Sánchez, I., López-González, H., Munguía, L., Valenciano-Mendoza, E., Mora, B., Baenas-Soto, I., Menchón, J. M., Fernández-Aranda, F. 2020. Response trajectories of gambling severity after cognitive behavioral therapy in young-adult pathological gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 9, 1: 140–152.

Griffiths, M., Delfabbro, P. 2001. The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *Journal of Gambling Issues*, 5: 1–34.

Griffiths, M. D., Larkin, M. 2004. Conceptualising addiction: The case for a 'complex systems' account. *Addiction Research and Theory*, 12: 99–102.

- Griffiths, M., Wood, R. 2001. The psychology of lottery gambling, *International Gambling Studies*, 1, 1: 27-45.
- Grinols, E. L. 2011. *The Hidden Social Costs of Gambling*. Texas, Baylor University, Center for Christian Ethics.
- Haefeli, J., Lischer, S. in Schwarz, J. 2016. Early detection items and responsible gambling features for online gambling. *International Gambling Studies*, 11, 3: 273–288.
- Haidt, J. 2024. *End the Phone-Based Childhood Now*. The environment in which kids grow up today is hostile to human development. Boston, The Atlantic.
- Harvey, P., Smith, D., Bertossa, S. 2015. *Gambling, society and the evolution of risk-taking*. New York, Nova Science Publishers, Inc.
- Heiko, E. 2006. Was gibts Neues? Warum wir informationsjunkies sind. *Biologie der Zufriedenheit*, Juli: 21–26.
- Hernja Masten, M. 1998. Statut mesta Ptuj 1376 / Das Stadtrecht von Ptuj aus dem Jahre 1376. Publikacije Zgodovinskega arhiva Ptuj. Ptuj, Zgodovinski arhiv Ptuj.
- Hernja Masten, M., Kos, D. 1999. Statut mesta Ptuj 1513. Publikacije Zgodovinskega arhiva Ptuj. Ptuj, Ljubljana, Zgodovinski arhiv ZRC SAZU.
- Hidi, S. 2000. *An interest researcher's perspective: The effects of extrinsic and intrinsic factors on motivation*. New York, Academic Press.
- Hing, N., Lole, L., Thorne, H., Sproston, K., Hodge, N., Rockloff, M. 2023. 'it doesn't give off the gambling vibes ... it just feels like a part of the game': Adolescents' experiences and perceptions of simulated gambling while growing up. *International Journal of Mental Health and Addiction*: 1–21.
- HIT, d.d. 2017. *Igre na srečo. Napotki za varno in zabavno igranje*. Nova Gorica, HIT, d.d. https://cdn.hit.si/documents/123/file/Igre-na-sreco-SLO_2017.pdf (Dostopno: 23. 5. 2023)
- HIT, d.d. 2020. *Družbena odgovornost*. Nova Gorica, HIT, d.d. <https://www.hit.si/si/skupina-hit/druzbena-odgovornost> (Dostopno: 23. 5. 2023)

- Hofmarcher, T., Romild, U., Spångberg, J., Persson, U., Håkansson, A. 2020. The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*, 20, 1: 1–14.
- Holtgraves, T. M. 1988. Gambling as self-presentation. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 2: 78–91.
- Hope, J., Havir, L. 2002. You bet they're having fun! Older Americans and casino gambling. *Journal of Aging Studies*, 16, 2: 177–197.
- Huizinga, J. 1938. *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston, Beacon Press.
- Jacobs, D. F. 1986. A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2: 15–31.
- Jameson, F. 2012. *Kulturni obrat*. Ljubljana, Studia Humanitatis.
- Jauregui, P., Estévez, A., Macia, L., Lopez-Gonzalez, H. 2020. Gambling motives: Association with addictive disorders and negative and positive mood in youth. *Addictive Behaviors*, 110: 106482–106482.
- Jovan, N. 2022. *Paradigma igre v delu johana huizinge in forme ludizma*. Doktorska disertacija. Ljubljana, Alma Mater Europaea, Fakulteta za humanistični študij - Institutum Studiorum Humanitatis.
- Kaplan, S. 1995. The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework. *Journal of Environmental Psychology*, 15, 3: 169–182.
- Klingemann, H. K. H. 1995. Games, risk and prevention: The rehabilitation of "Homo Ludens". *Journal of Drug and Alcohol Education*, 41: 99–123.
- Kobal Grum, D., Kolenc, J., Seničar, M. 2013. Povezanost med motivacijo za izobraževanje, tekmovalnostjo in različnimi področji samopodobe pri študentih. V: Puklek Levpušček, M. (ur.), Šterman Ivančič, K. (ur.), *Motivacijski dejavniki v izobraževanju mladine in odraslih*. Ljubljana, Pedagoški inštitut: 115–151.
- Krek, M. 2010. Prisotnost iger na srečo med dijaki v regiji Koper = Gambling among students in region of Koper. *Raziskave in razprave*, 3, 1: 81–100.
- Kreibich, R. 1986. *Die Wissenschaftsgesellschaft*. Frankfurt, Suhrkamp.
- Kristiansen, S. in Trajberg, M. C. 2017. Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study. *International Journal of Social Welfare*, 26: 218–229.

- Kristiansen, S., Jensen, S. M. 2014. Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents. *International Journal of Social Welfare*, 23, 1: 89–99.
- Kudrna, L. 2022. Money Does Not Always Buy Happiness, but Are Richer People Less Happy in Their Daily Lives? It Depends on How You Analyze Income. *Frontiers in Psychology*, 13.
- Kuret, N. 1990. Igre odraslih. V: Dermastia, A. (ur.), Javornik, M. (ur.), Enciklopedija Slovenije 4. Ljubljana, Mladinska knjiga: 102.
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., Shaffer, H. J. 2017. Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25, 3: 225–235.
- Ladouceur, R., Walker, M. 1998. The cognitive approach to understanding and treating pathological gambling. V: Bellack, A. S. (ur.), Hersen, M. (ur.), *Comprehensive Clinical Psychology*. New York, Pergamon: 588–601.
- 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.
- Lole, L., Hing, N., Thorne, H., Sproston, K., Hodge, N., Rockloff, M. 2024. Let's Be Honest: Adolescents Speak Up on How to Better Protect Young People from Gambling Harm. *Journal of applied youth studies*.
- Lorains, F. K., Dowling, N. A., Enticott, P. G., Bradshaw, J. L., Trueblood, J. S., Stout, J. C. 2014. Strategic and non-strategic problem gamblers differ on decision-making under risk and ambiguity. *Addiction*, 109: 1138–1147.
- Lucchini, F., Comi, S. L. 2022. Social costs of gambling harm in Italy. *Critical Gambling Studies*, 3, 1: 71–82.
- Macey, J., Hamari, J. 2024. Gamblification: A definition. *New Media & Society*, 26, 4: 2046–2065.
- Macía, L., Jauregui, P., Estévez, A. 2022. Gambling: exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviours among adolescents and young women. *Journal of Gambling Studies*, 39: 183–201.
- Macur, M. 2016. Nekemične ali vedenjske zasvojenosti (Behavioral Addictions). V: Krek, M. (ur.), Macur, M., (ur.), Stepanek, U. (ur.), *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. Koper, Založba Univerze na Primorskem: 63–65.

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

Macur, M., Makarovič, M., Rončević, B., Vehovar, U., Zorec, K. 2007. Družbeni stroški igralništva v Sloveniji. Nova Gorica, Fakulteta za uporabne družbene študije.

Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. 2004. Socialni in moralni razvoj v srednjem in poznem otroštvu. V: Marjanovič Umek, L. (ur.), Zupančič, M. (ur.), Razvojna psihologija. Ljubljana, Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete: 451–467.

McMeniman, M. 1989. Motivation to learn. V: Langford, P. (ur.), Educational psychology: An Australian perspective. Melbourne, Longman Cheshire: 215–237.

McNeilly, D. P., Burke, W. J. 2002. Disposable time and disposable income: Problem casino gambling behavior in older adults. *Journal of Clinical Geropsychology*, 8, 2: 75–85.

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

Mihelič, D. 2004. "Zločin" in "žrtve" hazardnih iger na Slovenskem v preteklosti. *Acta Histriae*, 12,1: 177–188.

Ministry of Health of New Zeland. 2021. Strategy to Prevent and Minimise Gambling Harm 2022/23 to 2024/25: Proposal document. Wellington: Ministry of Health.

Mlakar, V. 2005. Igre odraslih. V: Prešeren, D. (ur.), Gorenc, N. (ur.), Nesnovna kulturna dediščina. Ljubljana, Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije: 124–125.

Mordeno, I. G., Coteriano, C., Leong, S. U. 2017. Examining the latent structure of gambling motivation and its relationship with gambling behavior

in gambling-exposed Chinese casino employees. *Psychological Studies*, 62, 3: 326–333.

Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A., Kocarevová, V. 2014. *Gambling in the Czech Republic, Its Correlates and Consequences*. Prag, Úřad vlády České republiky.

Nacionalni inštitut za javno zdravje. 2024. *Prevladujoča telesna aktivnost po spolu in starosti, Slovenija, 2019 po spremenljivkah*. Ljubljana, Nacionalni inštitut za javno zdravje.

National Council on Problem Gambling. 2024. *Gambling addiction Recovery, Investment, and Treatment (GRIT) Act*. Washington, National Council on Problem Gambling.

Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., Larimer, M. E. 2002. Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18: 361–370.

Nixon, G., Solowoniuk, J. 2009. Introducing the hero complex and the mythic iconic pathway of problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 1: 108–123.

Nyemcsok, C., Pitt, H., Kremer, P., Thomas, S. L. 2022. Drugs and alcohol get talked about, why not betting? Young men's qualitative insights about strategies to prevent gambling harm. *Health Promotion Journal of Australia*, 34, 2: 276–283.

Office for Health Improvement & Disparities. 2023. *The economic cost of gambling-related harm in England: evidence update 2023*. London, Office for Health Improvement & Disparities.

Ohtsuka, K., Chan, C. C. 2014. Senior gambling in Hong Kong: through the lenses of Chinese senior gamblers – an exploratory study. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 4, 4: 1–12.

Olivier, B. 2023. Exacerbating Becks Risk Society. *Alternation Interdisciplinary Journal for the Study of the Arts and Humanities in Southern Africa*, 41: 117–162.

Ontario Medical Association. 2021. *Responding to: A Model for Internet Gaming in Ontario Discussion Paper*. Ontario, Ontario Medical Association.

Pahor, M., Šumrada, J. 1987. Statut piranskega komuna od 13. do 17. stoletja. I. in II. del. Ljubljana, SAZU.

Parliament of Australia. 2023. You win some, you lose more Online gambling and its impacts on those experiencing gambling harm. canberra, Parliament of Australia, Standing Committee on Social Policy and Legal Affairs.

Petrakova, A. S. 2023. Computer gambling addiction and identity crisis: A socio-philosophical perspective. *Alma mater. Vestnik Vysshey Shkoly*, 25–30.

Pintrich, P. R., Schunk, D. H. 1996. *Motivation in education: Theory, research, and applications*. Englewood Cliffs, Prentice Hall.

Pitt, H., Thomas, S. L., Randle, M., Cowlshaw, S., Arnot, G., Kairouz, S., Daube, M. 2022. Young people in Australia discuss strategies for preventing the normalisation of gambling and reducing gambling harm. *BMC Public Health*, 22: 956.

Pryce, R., Walker, I., Wheeler, R. 2017. How much of a problem is problem gambling. Lancaster, Lancaster University Management School.

Rash, C. L., McGrath, D. S. 2017. Self-generated motives for not gambling among young adult non-gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 33, 3: 825–839.

Raspor, A. 2023. Igre na srečo od pradavnine do današnjih dni. Vipava, Založba Perfectus.

Ravnjak, V. 1991. *Umetnost igre*. Ljubljana, Zveza kulturnih organizacij Slovenije.

Raymen, T. 2019. *Lifestyle Gambling in Accelerated Culture*. V: Raymen, T. (ur.), Smith, O. (ur.), *Deviant Leisure*. Palgrave Studies in Crime, Media and Culture. Cham, Palgrave Macmillan: 259–282.

Reith, G., Dobbie, F. 2012. Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research & Theory*, 20, 6: 511–521.

Resolucija o nacionalnem programu duševnega zdravja 2018–2028 (ReNPDZ18–28). Uradni list RS, št. 24/18

Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A., Kranželić, V. 2016. Kockanje mladih u Hrvatskoj - učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja. *Kriminologija & socijalna integracija*, 24, 2: 24–47.

- Ricijaš, N., Maglica, T., Dodig Hundrić, D. 2019. Regulatorna igrara na sreću u Hrvatskoj kao socijalni rizik. *Ljetopis socijalnog rada*, 26, 3: 335–361.
- Rosenbaum, M. S., Wong, I. A. 2015. When gambling is healthy: the restorative potential of casinos. *Journal of Services Marketing*, 29, 6/7: 622–633.
- Rosenthal, R. J., Rugle, L. J. 1994. A psychodynamic approach to the treatment of pathological gambling: Part I. Achieving abstinence. *Journal of Gambling Studies*, 10: 21–42.
- Rozman, S. 2014. Umirjenost, kako prepoznati zasvojenost, jo razumeti in poiskati pot iz nje. Ljubljana, Modrijan.
- Salecl, R., Tomori, M. 2014. Zgodbe upanja. Primeri celostnega zdravljenja odvisnosti. Ljubljana, eBesede.
- Schechner, R. 1986. Magnitudes of Performance. V: Turner, V. W. in Bruner, E. M. (ur.), *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press: 344–369.
- Schneider, J. 2024. Gambification. *WiSt. Wirtschaftswissenschaftliches Studium*, 53, 1: 20–25.
- Selak, Š., Žmavc, M., Vinko, M., Lavtar, D., Rehberger, M. 2022. Nekemične zasvojenosti v Sloveniji. Izbrani rezultati Nacionalne raziskave o tobaku, alkoholu in drugih drogah 2018. Ljubljana, Nacionalni inštitut za javno zdravje.
- Schiller, M. R. G., Gobet, F. R. 2014. Cognitive models of gambling and problem gambling. V: Gobet, F. (ur.), Schiller, M. (ur.), *Problem gambling: Cognition, prevention and treatment*. Palgrave Macmillan, Springer Nature: 74–103.
- Slecza, P., Braun-Michl, B., Schwarzkopf, L., Spörrle, M., Kraus, L. 2022. Why do they gamble and what does it mean? Latent class analysis of gambling motives among young male gamblers, 30, 6: 431–440.
- Starček, S. 2025. Prevalenca slovenskih srednješolcev v igrah na srečo. In print.
- Statistični urad RS. 2024. Uporaba interneta v gospodinjstvih in pri posameznikih, 2024. Ljubljana, Statistični urad RS.

Steiner, U. 2015. Doživljajsko otroško igrišče kot odgovor na sodobne potrebe otrok. Diplomsko delo. Ljubljana, Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta.

Stewart, S. H., Zack, M. 2008. Development and psychometric evaluation of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 103, 7: 1110–1117.

Šalamun, S. 2015. Povezava posameznih osebnostnih lastnosti z igranjem iger na srečo. Magistrsko delo. Maribor, Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta.

Šimović, H., Bajo, A., Primorac, M., Davidović, M., Jelavić, F. 2019. Tržište igara na srečo u Hrvatskoj: financijsko poslovanje i fiskalni učinak. Zagreb, Institut za javne financije.

Tagoe, V. N. K., Salifu, J., Kwaku, Y., Asante, O. 2018. Gambling among Youth in Contemporary Ghana: Understanding, Initiation, and Perceived Benefits. *Africa Today*, 64, 3: 53–69.

Taylor, S. 2023. *Health in a Post-COVID World. Lessons from the Crisis of Western Liberalism*. Bristol, Bristol University Press.

Tobler, N. S. 1986. Meta-analysis of 143 adolescent drug prevention programs: quantitative outcome results of program participants compared to a control or comparison group. *Journal of Drug Issues*, 16: 537–567.

Trstenjak, A. 1993. *Po sledih človeka, Mladinska knjiga, Ljubljana*.

Turner, N. E., Zangeneh, M., Littman-Sharp, N. 2006. The experience of gambling and its role in problem gambling. *International Gambling Studies*, 6, 2: 237–266.

van Holst, R., van den Brink, W., Veltman, D., Goudriaan, A. 2010. Brain imaging studies in pathological gambling. *Current Psychiatry Reports*, 12: 418–425.

Vance, A. 2023. *The Gamification of Responsible Gambling: A Critical Discussion of Emergent Techniques for Addressing Gambling-Related Harms*. *Critical Gambling Studies*. <https://doi.org/10.29173/cgs175>

Vehovar, V. 2001. *Raba interneta v Sloveniji, 2001: Anketa uporabnikov svetovnega spleta*. Ljubljana, Univerza v Ljubljani. Fakulteta za družbene vede, Center za metodologijo in informatiko.

- Verhaeghe, P. 2016. *Identiteta*. Ljubljana, Ciceron.
- Villella, C., Martinotti, G., Di Nicola, M., Cassano, M., La Torre, G., Gliubizzi, M. D., ... Conte, G. 2011. Behavioural addictions in adolescents and young adults: results from prevalence study. *Journal of Gambling Studies*, 27, 2: 203–214.
- Vlada RS. 2010. *Strategija razvoja iger na srečo v Sloveniji*. Ljubljana, Vlada RS.
- Vrbajnsčak, K. 2008. *Zasvojenost z internetom*. Diplomsko delo. Ljubljana, Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede.
- Walker, M. B., Dickerson, M. G. 1996. The prevalence of problem and pathological gambling: A critical analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12: 233–249.
- Wagenaar, W. A. 1988. *Paradoxes of gambling behaviour*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Wardle, H. 2019. Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 9: 99–106
- Webb, S. A. 2023. *Social work in a risk society*. V: Cree, V. E. (ur.), McCulloch, I. (ur.), *Social Work*. London, Routledge: 74–78.
- Wejbera, M., Müller, K. W., Becker, J., Beutel, M. E. 2017. The Berlin Inventory of Gambling behavior – Screening (BIG-S): Validation using a clinical sample. *BMC Psychiatry* 17, 188.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wiczorek, W. F., Tidwell, M. O., Parker, J. C. 2004. Risk factors for pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 2: 323–335.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., Stevens, R. M. G. 2012a. The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Guelph, Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Williams, R. J., West, B. L., Simpson, R. I. 2012b. *Prevention of problem gambling: a comprehensive review of the evidence, and identified best practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Lethbridge, University of Lethbridge.

Wilson, H., Gainsbury, S. M. 2023. Behavioural addictions. Problem gambling in general practice: How can we help? *Australian Journal of General Practice*, 52, 5: 289–294.

Wood, R. T. A., Griffiths, M. D. 2007. A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology & Psychotherapy: Theory, Research & Practice*, 80, 1: 107-125.

Wu, A. M. S., Tao, V. Y. K., Tong, K. K., Cheung, S. F. 2012. Psychometric evaluation of inventory of gambling motives, attitudes and behaviours (GMAB) among Chinese gamblers. *International Gambling Studies*, 12: 331–347.

Yechiam, E., Telpaz, A., Krupenia, S., Rafaeli, A. 2016. Unhappiness Intensifies the Avoidance of Frequent Losses While Happiness Overcomes It.. *Frontiers in Psychology*, 7: 1703–1703.

Zagoršek, H., Jaklič, M., Zorič, J. 2007. Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji. Univerza v Ljubljani, Ekonomska fakulteta, Inštitut za preučevanje igralništva.

Zdravniška zbornica Slovenije. 2021. Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih. Ljubljana, Zdravniška zbornica Slovenije.

Zoričić, Z., Torre, R., Orešković, A. 2009. Kockanje i kladenje - ovisnosti novog doba. *Medicus*, 17, 2: 205–209.

RECENZIJE

Recenzija: izr. prof. dr. Vinko Gorenak

Monografija "Mladi in igre na srečo v Sloveniji" avtorjev Simona Starčkak, Davida Smoleja, Tomaža Deželaka in Bena Arnejčiča, predstavlja izjemno pomemben prispevek k razumevanju razširjenosti iger na srečo med mladimi v Sloveniji ter njihovih psihosocialnih in zdravstvenih posledic. Delo je rezultat večletnega projekta "Zdrava igra - omejevanje prekomerne udeležbe v igrah na srečo in s tem povezane škode", ki se je izvajal od leta 2019 do 2022, financiranega s strani Ministrstva za zdravje. Ta monografija je prvo obsežno, na empiričnih podatkih temelječe delo, ki se osredotoča na preučevanje udeležbe mladih v igrah na srečo v Sloveniji, njihovih stališč do teh aktivnosti ter potencialnih tveganj.

Avtorji v uvodnem delu monografije jasno izpostavijo, kako se je igranje iger na srečo skozi zgodovino spreminjalo in prilagajalo novim tehnološkim ter družbenim razmeram. Hitri razvoj digitalne tehnologije in interneta je omogočil široko dostopnost do iger na srečo, kar je spodbudilo tudi porast udeležbe med mladimi. Pomemben del monografije je posvečen opisu raznolikosti oblik iger na srečo, od tradicionalnih oblik v igralnicah in stavnicah, do digitalnih oblik, kot so spletne igre na srečo in simulacije v družbenih igralnicah. Prav tako se dotakne pojava lootbox-ov v videoigrah, ki mnoge raziskovalce in zakonodajalce po svetu skrbi zaradi njihove podobnosti z igrami na srečo.

Monografija se pogloblja tudi v psihološke vidike, kako igre na srečo vplivajo na otroke in mladostnike. Igra je ključni del otroškega razvoja, vendar so digitalne igre in igre na srečo zaradi svoje narave lahko škodljive. Avtorji opozarjajo na potencialne negativne posledice, kot so zasvojenost, zmanjšanje akademske uspešnosti, psihološke težave in socialna izolacija. Izpostavljen je tudi vpliv reklam in digitalnih vsebin na otroke, kar povečuje njihovo izpostavljenost igram na srečo že v mladih letih.

Avtorji monografije navajajo, da igre na srečo predstavljajo javnozdravstveni problem, ki zahteva celovite ukrepe, zlasti ker so mladi ena najbolj ranljivih skupin. Pri tem se sklicujejo na različne evropske in globalne raziskave, ki kažejo, da so mladi pogosteje kot odrasli izpostavljeni tveganjem

za razvoj težav zaradi igranja iger na srečo. V Sloveniji, kot tudi drugod, je empiričnih raziskav, ki bi se osredotočale na igre na srečo med mladimi, malo. Kljub temu pa razpoložljivi podatki kažejo na zaskrbljujoče trende, ki zahtevajo sistematično obravnavo.

V osrednjem delu monografije avtorji predstavijo rezultate raziskave, izvedene med slovenskimi srednješolci, ki je pokazala visoko prevalenco udeležbe v igrah na srečo. Raziskava Simona Starčka (2024) je ugotovila, da je kar 41 % sodelujočih dijakov že igralo igre na srečo za denar. Ti podatki so skladni z raziskavami iz drugih držav, ki kažejo na znižanje povprečne starosti udeležencev iger na srečo in naraščajočo izpostavljenost mladih tveganim vedenjem. Delo izpostavlja tudi nizko raven zavedanja o tveganjih med mladimi in opozarja na pomanjkanje preventivnih programov.

Monografija poudarja pomen celostnega pristopa k preprečevanju težav z igrami na srečo med mladimi. Avtorji zagovarjajo razvoj modela primarne, sekundarne in terciarne preventive, kar vključuje izobraževalne programe za mlade, starše in šole, pa tudi politike, ki bi omejile dostopnost in promocijo iger na srečo med mladimi. Monografija predlaga tudi vzpostavitev učinkovitejšega nadzora nad oglaševanjem iger na srečo in uporabo tehnoloških rešitev za omejevanje dostopa mladoletnikov do teh vsebin.

Prisotnost iger na srečo med mladimi je kompleksen problem, ki zahteva multidisciplinaren pristop. Avtorji monografije uspešno združujejo empirične raziskave z teoretičnim okvirom in kliničnimi študijami, kar omogoča celovit vpogled v problematiko. Njihove ugotovitve in priporočila so pomemben vir informacij za raziskovalce, oblikovalce politik in strokovnjake, ki delajo z mladimi. Poudarek na zgodnjem prepoznavanju težav in oblikovanju učinkovitih preventivnih programov je ključen za zmanjšanje negativnih učinkov iger na srečo na mlade.

Monografija "Mladi in igre na srečo v Sloveniji" predstavlja pionirsko delo na področju raziskovanja vpliva iger na srečo na mlade v Sloveniji. S svojo poglobljeno analizo in empiričnimi podatki ponuja pomembne vpogled v to hitro rastoče področje, ki je bilo doslej v veliki meri zanemarjeno. Delo ni le akademsko pomembno, temveč ima tudi praktične implikacije za razvoj javnih politik in preventivnih programov, ki bi lahko učinkovito zaščitili mlade pred škodljivimi vplivi iger na srečo. Avtorji s svojim delom postavljajo

trdne temelje za nadaljnje raziskave in razvoj politik, ki bodo usmerjene k bolj zdravemu in varnejšemu okolju za odraščanje mladih.

izr. prof. dr. Vinko Gorenak

Recenzija: doc. dr. Vedrana Sember

Monografija "Mladi in igre na srečo v Sloveniji", ki so jo napisali Simon Starček, David Smolej, Tomaž Deželak in Beno Arnejčič, predstavlja celovito in dragoceno študijo o igranju iger na srečo med mladimi v Sloveniji. Ta akademski prispevek se osredotoča na problematiko, ki je v zadnjem času vse bolj prisotna, a v slovenskem kontekstu še vedno premalo raziskana. Avtorji se poglobijo v vedenjske vzorce mladih, njihova stališča do iger na srečo ter širše družbene in zdravstvene posledice, ki jih lahko te aktivnosti prinesejo.

Avtorji pričenjajo z uvodnim pregledom zgodovine iger na srečo in njihove vloge v družbi, pri čemer poudarijo, da so igre na srečo prisotne že stoletja, a so z razvojem tehnologije postale bolj dostopne in privlačne, zlasti za mlade. Hitri vzpon digitalne tehnologije in širša dostopnost interneta sta povzročila, da so igre na srečo postale del vsakdanjega življenja številnih mladostnikov. Avtorji se odločijo za celovit pristop k raziskovanju, ki vključuje različne metode raziskovanja. Zbiranje podatkov temelji na anketiranju dijakov in obsežnem pregledu obstoječe literature, kar omogoča poglobljeno razumevanje razširjenosti, motivov in posledic igranja iger na srečo med mladimi.

Eden izmed ključnih prispevkov monografije je izpostavitve visoke stopnje razširjenosti igranja iger na srečo med slovenskimi mladostniki. Raziskava razkriva, da je skoraj polovica anketiranih dijakov že sodelovala v nekakšni obliki iger na srečo, kar je v skladu s trendi, opaženimi v drugih državah. Mladi se najpogosteje udeležujejo stav na športne dogodke, loterijskih iger in spletnih igralnih avtomatov, pri čemer jih motivirajo predvsem radovednost, želja po zabavi in možnost zaslužka. Avtorji opozarjajo, da nizka stopnja ozaveščenosti o tveganjih, povezanih z igranjem iger na srečo, predstavlja resno skrb, saj lahko vodi v razvoj škodljivih vedenj in zasvojenosti.

Monografija poglobljeno obravnava psihološke in socialne dejavnike, ki vplivajo na igranje iger na srečo med mladimi. Avtorji poudarjajo, da sta radovednost in želja po socialnem priznanju ključna motivatorja za vstop v svet iger na srečo. Mladi pogosto iščejo vznemirjenje in hitro zadovoljitev, ki jo te igre ponujajo. Vendar pa monografija opozarja tudi na negativne posledice, kot so težave v šoli, konflikti znotraj družine, finančne težave in

psihične stiske. Povezanost iger na srečo z drugimi tveganimi vedenji, kot so uživanje alkohola in drog, še dodatno osvetljuje kompleksnost te problematike.

Avtorji se posvetijo tudi problemu zasvojenosti z igrami na srečo, ki ga označujejo kot resno javnozdravstveno skrb. Mladostniki, ki pogosto igrajo igre na srečo, so bolj izpostavljeni tveganju za razvoj zasvojenosti, ki lahko vodi v dolgotrajne psihične in socialne težave. Monografija navaja primere posameznikov, ki so zaradi zasvojenosti izgubili nadzor nad svojimi življenji, kar kaže na potrebo po zgodnjem odkrivanju in obravnavi teh težav. Prav tako se avtorji dotaknejo vprašanja lootboxov in mikrotransakcij v videoigrah, ki zaradi svoje narave predstavljajo dodatno tveganje za razvoj problematičnih vzorcev igranja med mladimi.

Eno izmed najpomembnejših poglavij monografije je posvečeno priporočilom za preprečevanje škodljivih posledic igranja iger na srečo. Avtorji zagovarjajo celovit pristop, ki vključuje izobraževalne programe v šolah, ozaveščanje staršev in mladih o tveganjih, povezane z igranjem iger na srečo, ter vzpostavitev regulativnih ukrepov, ki bi omejili dostop mladostnikov do teh aktivnosti. Predlagajo tudi krepitev raziskav na tem področju, saj bi boljša empirična podpora lahko pomagala pri oblikovanju učinkovitih strategij za zmanjševanje tveganj. Pomemben del preventive je tudi sodelovanje z mediji in oblikovalci politik, da bi zagotovili odgovorno oglaševanje in trženje iger na srečo.

Monografija "Mladi in igre na srečo v Sloveniji" je pomembna tako za akademsko skupnost kot za praktike in oblikovalce politik. Avtorji s svojim delom ne le bogatijo znanstveno področje preučevanja iger na srečo, temveč tudi ponujajo konkretne napotke za oblikovanje javnih politik, ki bi bolje zaščitile mlade. Z njihovim prispevkom postaja jasno, da igre na srečo niso zgolj oblika zabave, ampak potencialno tveganje, ki zahteva resno obravnavo. Poudarjanje pomembnosti sodelovanja med različnimi deležniki, kot so šole, družine, zdravstvene organizacije in zakonodajalci, je ključnega pomena za ustvarjanje varnega okolja, v katerem mladi odraščajo brez nepotrebnih tveganj.

Monografija "Mladi in igre na srečo v Sloveniji" predstavlja pionirski prispevek k razumevanju fenomena iger na srečo med mladimi v Sloveniji.

Avtorji s poglobljenim raziskovanjem in analizo razkrijejo nekatere ključne izzive in tveganja, povezane s to temo, ter ponujajo dragocene smernice za preprečevanje in obvladovanje težav. Delo je pomembno za vse, ki se ukvarjajo z mladostniki, naj gre za učitelje, starše, svetovalce ali zakonodajalce, saj omogoča boljše razumevanje kompleksnosti igranja iger na srečo in potrebnih ukrepov za zaščito mladih.

doc. dr. Vedrana Sember

Recenzija: dr. Andreja Barle Lakota

Sodobna tehnologija je omogočila mnogo večjo dostopnost različnih virov in publikacij. Zdi se, da je ravno zaradi bogastva dostopnosti različnih virov naša občutljivost za posamezne obravnavane teme manjša kot v preteklosti. To nikakor ne velja za publikacije kot je pričujoča. Publikacija *Mladi in igre na srečo* razgrinja svet, ki je v veliki meri zastrt ali vsaj na videz odmaknjen od naših vsakdanjih življenj. Pričujoče gradivo razblinja številne tabuje in poudarja, da je dimenzija zasvojenosti z igrami na srečo še kako prisotna v našem vsakdanjiku. Odlika besedila, ki je pred nami je predvsem v tem, da ob obsežnih teoretskih utemeljitvah ne ostane samo pri tem, temveč teze, oblikovane na podlagi poglobljenega teoretskega študija ter zares ekspertnih vedenj avtorjev, tudi empirično preizkusi. In to, kar daje publikaciji še posebno vrednost, je izbor populacije, ki ji je posvečena posebna pozornost. Gre za osvetlitev problematike na najbolj ranljivi populaciji - na mladih, kjer so tudi posledice izjemno daljnosežne in globoke. Pri tem avtorji ne ostajajo samo pri ugotovitvah, temveč je v besedilu najti veliko priporočil in predlogov, kako pristopiti k sistematičnemu urejanju odprtih vprašanj.

Problem iger na srečo na sploh, še posebej pa pri mladih, ni samo in predvsem problem posameznika, temveč je pomembno družbeno vprašanje. Še posebej v sodobni družbi, za katero je značilno tehnološko bogato okolje, ki vse bolj posega v najbolj intimne dele posameznika, kot tudi v družbo, za katero je značilen porast negotovosti in tesnobe in posledično zapadanje posameznikov v različne vrste odvisnosti. Vse te dimenzije se prepletajo v tematiki pričujoče publikacije. Gre za probleme povezane z značilnostmi sodobne družbe, problemi negotovosti, povečevanjem neenakosti, položajem posameznika v družbi - vse z vidika ujetosti v igre na srečo ter individualnimi in družbenimi posledicami le-tega. Analiza vedenjskih vzorcev in posledic igranja iger na srečo pri mladih temelji na tezah avtorjev, katerih skupna značilnost je zavezanost k razrivanju tega tabuiziranega pojava in predvsem k iskanju rešitev, ki bi, če ne drugega, omilile posledice vključenosti mladih v igre na srečo.

Izjemnost besedilu daje osvetljevanje problema tukaj in zdaj - v slovenskem okolju, vendar ob hkratnem zavedanju, da tematike ni mogoče poglobljeno razumeti brez poznavanja razmer v tujini, zato je v besedilu moč najti številne reference na mednarodne teoretske in empirične študije.

Zaradi vsega navedenega je besedilo izjemno pomembno vodilo tako za nadaljnje raziskovanje, predvsem pa oblikovanje sistematičnih ukrepov tako na področju zdravja, sociale kot tudi izobraževanja in nenazadnje fiskalne politike. Morda še bolj pomembno je tudi za vse nas starše, vzgojitelje in učitelje. Tudi zato, ker pogosto, nehote in nevede spregledamo potrebe in stiske mladih, zaradi katerih se znajdejo v mreži iger na srečo. Avtorjem publikacije zato veljajo čestitke tako za poglobljeno delo, kot tudi za pogum pri naslavljanju tako perečega, a pogosto zastrtega vprašanja, ki lahko tako usodno vpliva na prihodnost mladih.

Pričujoče delo je nastalo kot rezultat projekta »Zdrava igra«, ki je potekal v obdobju 2020–2022. Projektna skupina v času izvajanja projekta oblikovala široko mrežo deležnikov: šol, učiteljev, pedagoških delavcev, ravnateljev, strokovnjakov iz drugih področij, ki so tako lahko prispevali tako k osvetljevanju problema kot tudi pri izvajanju konkretnih aktivnosti, saj je bilo v okviru projekta izvedenih več deset delavnic in predavanj v srednjih šolah in gimnazijah širom Slovenije.

Besedilo tako vključuje številne teoretske poglede in koncepte, kot tudi izsledke mednarodnih raziskav. Ob tem velja poudariti, da se izjemnost pristopa kaže v tem, da se besedilo osredotoča na problematiko mladih ter, da je bilo v projekt vpeljan pristop akcijskega raziskovanja. Cilj projekta torej ni bilo samo teoretsko in empirično proučevanje fenomena, temveč tudi ozaveščanje. Osrednje težišče projekta je bila obširna raziskava vključenosti dijakov srednjih šol in gimnazij v Sloveniji v igre na srečo, njihovega odnosa do iger na srečo in prepričanj o igrah na srečo. Problematika vključenosti mladih v igre na srečo je obravnavana multidisciplinarno, kar daje izsledkom še posebno težo.

V prvem delu besedila se srečamo s teoretskimi opredelitvami, pri čemer je zanimivo jasno opredeljevanje razlike med igro, kot primarno dejavnostjo otroka ter igrami na srečo ter poglobljen prikaz razumevanja zasvojenosti. Prikazani so dejavniki tveganja pri igrah na srečo tako za posameznika kot družbo. Prav v tem delu je teoretski del besedila še posebej poveden. Besedilo se ob številnih teoretskih uvidih nenehno osredotoča na specifiko populacije, ki je v središču raziskovalnega problema – torej na mlade. Avtorji se ne izognejo izjemno pomembnemu poudarku, in sicer o odgovornosti socialnega okolja, ki spodbuja tvegano vedenje. Teoretsko obravnavajo in prikažejo

izkušnje oziroma ukrepe na področju javnega zdravja, ki naj bi zmanjševali tveganja problematičnega ali patološkega igranja.

Teoretska videnja in obsežne ekspertno znanje je podlaga za metodološko izjemno preiščeno izvedeno raziskavo prevalence dijakov v igrah na srečo v Sloveniji. Že samo uporabljeni metodološki pristopi pri analizi obravnavanega problema zaslužijo posebno pozornost.

Pričujoče delo z vsemi teoretskimi in empiričnimi ugotovitvami kliče tako po oblikovanju sistematičnega pristopa pri razreševanju problematike kot tudi k nadaljnjem sistematičnem raziskovanju tega fenomena. Publikacija Mladi in igre na srečo pa je moč videti kot temeljni kamen, na katerega je moč nasloniti nadaljnje raziskovalno delo, tako teoretsko kot empirično.

dr. Andreja Barle Lakota

IMENSKO KAZALO**A**

Agüera, Z. 52
Alexandre, J. 66
Ameratunga, S. 28
Anderman, E. M. 49
Armitage, R. 65
Armstrong, T. 57
Arnot, G. 48
Asante, O. 53
Aspinall, C. 35
Aymamí, N. 52

B

Badurina, A. 99
Baenas-Soto, I. 52
Bajo, A. 67
Banerjee, A. 28
Banjac, M. 33
Barnes, G. M. 58
Beck, U. 55
Becker, J. 99
Bergkamp, L. 56
Bermpohl, F. 65
Bertossa, S. 55, 56
Beutel, M. E. 99
Bevčar, D. 51
Bijedić, M. 67
Binde, P. 52
Blaszczynski, A. 27, 87
Blinn-Pike, L. 66

Bowden-Jones, H. 65
Bradshaw, J. L. 52
Braun-Michl, B. 53
Bria, P. 66
Browne, B. 65
Browne, M. 57
Buchel, C. 32
Burger, M. J. 36
Burke, W. J. 53

C

Calado, F. 66
Camozzi, M. 52
Canale, N. 52
Casalé, G. 52
Casey, E. 36
Cassano, M. 66
Castells, M. 55
Castrén, S. 66
Ceallaigh, D. Ó. 65
Chae, P. K. 52
Chan, C. C. 61
Chen, J. H. 50
Cheung, S. F. 50
Chhabra, D. 53
Chomynová, P. 67
Christensen, D. 50, 52
Clark, H. 28
Clarke, D. 52
Clarkson, J. A. 52
Codina, E. 52
Collins, P. D. 9
Coll-Seck, A. M. 28

Comi, S. L. 57
Conte, G. 66
Corsello, G. 66
Costello, A. 28
Coteriano, C. 52
Cowlshaw, S. 48
Cronce, J. M. 50, 52
Csikszentmihályi, M. 38
Curran, D. 56
Cvenkelj, A. 25
Černý, J. 67

D

Dahlby, L. 88
Dalglish, S. L. 28
Daube, M. 48
Davidović, M. 67
Deci, E. L. 49
Del Pino-Gutiérrez, A. 52
Delfabbro, P. 51
Dellosa, G. 65
Derevensky, J. L. 65
Deutscher, K. 65
Di Nicola, M. 66
Diareme, C. K. 88
Dickerson, M. G. 50
Dickins, M. 14, 15
Dittmar, H. 35
Dobbie, F. 35, 88
Dodig Hundrić, D. 66, 67
Dodig, D. , 27, 100
Dolar, M. 72
Donati M. A. 63
Doran, C. 57
Dowling, N. 50
Dowling, N. A. 52

Drakulić, I. 38
Dyall, L. 53

E

Eadington, W. R. 12
Efthymiou, I.-P. 88
Efthymiou-Egleton, T.-W. 88
Enticott, P. G. 52
Estévez, A. 53

F

Faregh, N. 65
Fazel, S. H. 65
Fekonja, U. 38
Fernández-Aranda, F. 52
Ferrara, P. 66
Fink, E. 37
Flett, G. L. 53
Floros, G. D. 66
Forrest, D. 36
Fortune, E. E. 87
Franceschini, G. 66
Francis, K. 50, 52
Friche, T. 52

G

Gainsbury, S. M. 65
Gardarsdóttir, R. B. 35
Gillespie, M. 65
Giroux, I. 52
Glavak Tkalić, R. 67
Gliubizzi, M. D. 66
Gobet, F. R. 12
Goldstein, A. I. 53

Gómez-Peña, M. 52
 Good, S. 88
 Goodie, A. S. 87
 Goodman, A. 28
 Goudriaan, A. 28
 Gradišnik, B. 51
 Grainger, M. 66
 Grall-Bronnec, M. 52
 Granero, R. 52
 Greer, N. 57
 Griffiths, D. 88
 Griffiths, M. 51
 Griffiths, M. D. 50, 51, 52, 66
 Grinols, E. L. 56
 Grohmannová, K. 67
 Gutwinski, S. 65

H

Haefeli, J. 66
 Haidt, J. 41, 75
 Håkansson, A. 56
 Hamari, J. 39
 Harvey, P. 55, 56
 Havir, L. 61
 Heiko, E. 35
 Hendriks, M. 36
 Hernja Masten, M. 19, 20
 Hidi, S. 49
 Hing, N. 54, 88
 Hoaken, P. N. S. 53
 Hodge, N. 54, 88
 Hofmarcher, T. 56
 Holtgraves, T. M. 35
 Hope, J. 61
 Huić, A. 66, 67
 Huizinga, J. 37

J

Jackson, A. 50, 52
 Jacobs, D. F. 26
 Jaklič, M. 12
 Jameson, F. 33
 Janiri, L. 66
 Jauregui, P. 53
 Jelavić, F. 67
 Jensen, S. M. 66
 Jiménez Murcia, S. 52
 Jonkman, J. N. 66
 Jovan, N. 37

K

Kairouz, S. 48
 Kaplan, S. 61
 Kim, Y. K. 52
 Kinchin, I. 57
 Kingi, A. 53
 Klingemann, H. K. H. 51
 Kobal Grum, D. 49
 Kocarevová, V. 67
 Kolenc, J. 49
 Kos, D. 20
 Kovačević, R. 67
 Kranželić, V. 66
 Kraus, L. 53
 Kreibich, R. 55
 Krek, M. 4, 67
 Kremer, P. 88
 Kristiansen, S. 65, 66
 Krupenia, S. 36
 Kudrna, L. 35
 Kuralić-Čišić, L. 67
 Kuret, N. 37

Kwaku, Y. 53

L

La Torre, G. 66

Ladouceur, R. 50, 87

Lahti, T. 66

Langham, E. 57

Larimer, M. E. 50, 52

Larkin, M. 50, 51

Lavtar, D. 5, 69

Lee, A. 88

Lee, H. P. 52

Leong, S. U. 52

Leštinová, Z. 67

Licehammerová, Š. 67

Lischer, S. 66

Littman-Sharp, N. 59

Lole, L. 54, 88

López-González, H. 52

Lorains, F. K. 52

Lostutter, T. W. 50, 52

Lozano-Madrid, M. 52

Lucchini, F. 57

Lunn, P. 65

M

Macey, J. 39

Macia, L. 53

Macur, M. 4, 57, 67, 79, 80

Maehr, M. L. 49

Maglica, T. 66

Makarovič, M. 57

Marjanovič Umek, L. 38

Martinotti, G. 66

Martín-Romera, V. 52

McGrath, D. S. 54

McMeniman, M. 49

McNeilly, D. P. 53

Mechtel, M. 52

Mena-Moreno, T. 52

Menchón, J. M. 52

Messeri, I. 66

Messerlian, C. 65

Mestre-Bach, G. 52

Mihelič, D. 19

Miletić, G. M. 67

Miller, M. 88

Mlakar, V. 37

Mora, B. 52

Moragas, L. 52

Mordeno, I. G. 52

Morsanyi, K. 63

Mravčič, V. 67

Müller, K. W. 99

Munguía, L. 52

N

Neighbors, C. 50, 52

Niven, A. 88

Nixon, G. 59

Noble, L. 88

Nyemcsok, C. 88

O

Ohtsuka, K. 61

Olivier, B. 55

Oreškovič, A. 67

P

Pahor, M. 19
Parker, J. 58
Persson, U. 56
Peterson, S. 28
Petrakova, A. S. 35
Petruccelli, F. 66
Pintrich, P. R. 49
Pitt, H. 48, 88
Pleeging, E. 36
Primi, C. 63
Primorac, M. 67
Pryce, R. 65
Pušnik, T. 33

R

Rafaeli, A. 36
Randle, M. 48
Rash, C. L. 54
Raspor, A. 9
Ravnjak, V. 37
Raymen, T. 35
Regula, A. 28
Rehberger, M. 5, 69
Reith, G. 35
Ricijaš, N. 66, 67
Robertson, D. 65
Rockloff, M. 54, 57, 88
Romild, U. 56
Rončević, B. 57
Rosenbaum, M. S. 61, 81
Rosenthal, R. J. 51
Rozman, S. 28, 45, 47
Rugle, L. J. 51
Ryan, R. M. 49

S

Salecl, R. 27, 48
Salifu, J. 53
Salonen, A. H. 66
Sánchez, I. 52
Sánchez-González, J. 52
Santinello, M. 52
Sauvaget, A. 52
Schechner, R. 38
Schiller, M. R. G. 12
Schneider, J. 39
Schreiter, S. 65
Schunk, D. H. 49
Schwarz, J. 66
Schwarzkopf, L. 53
Selak, Š. 5, 69
Seničar, M. 49
Shaffer, H. J. 87
Shaffer, P. 87
Sidiropoulos, S. 88
Simpson, R. I. 28, 60, 87
Slecza, P. 53
Smith, D. 55, 56
Solowoniuk, J. 59
Sottili, E. 63
Spångberg, J. 56
Spörrle, M. 53
Sproston, K. 54, 88
Starček, S. 5, 69
Steiner, U. 2
Stevens, R. M. G. 61
Stewart, S. H. 50, 53
Stoddart, A. 88
Stout, J. C. 52
Sučić, I. 67

Š

Šalamun, S. 25, 27
 Šimović, H. 67
 Šipuš, K. 33
 Šumrada, J. 19

T

Tagoe, V. N. K. 53
 Tao, V. Y. K. 50
 Taylor, S. 55
 Telpaz, A. 36
 Thomas, S. L. 48, 88
 Thomass, A. 14, 15
 Thorne, H. 54, 88
 Tidwell, M. O. 58
 Timmons, S. 65
 Tobler, N. S. 87
 Tomori, M. 27
 Tong, K. K. 50
 Torre, R. 67
 Trajberg, M. C. 65
 Trstenjak, A. 35, 71
 Trueblood, J. S. 52
 Tse, S. 53
 Turner, N. E. 59

V

Valenciano-Mendoza, E. 52
 Valero-Solis, S. 52
 van den Brink, W. 28
 van der Zwan, P. W. 36
 van Holst, R. 28
 Vardo, E. 67
 Vehovar, U. 57

Vehovar, V. 80
 Veltman, D. 28
 Verhaeghe, P. 33
 Villella, C. 66
 Vinko, M. 5, 69
 Vintró-Alcaraz, C. 52
 Volberg, R. A. 61
 Vrbajnsčak, K. 44

W

Wagenaar, W. A. 12
 Walker, I. 65
 Walker, M. 50
 Walker, M. B. 50
 Wardle, H. 50, 52, 65, 88
 Webb, S. A. 55
 Weir, C. J. 88
 Wejbera, M. 99
 Welte, J. W. 58
 West, B. L. 28, 60, 87
 Wheeler, R. 65
 White, J. 88
 Wiczorek, W. F. 58
 Williams, R. J. 61, 28, 60, 87
 Wilson, H. 65
 Wong, I. A. 61, 81
 Wood, R. T. A. 50
 Worthy, L. 66
 Wu, A. M. S. 50

Y

Yechiam, E. 36

Z

Zack, M. 50

Zagoršek, H. 12, 50

Zangeneh, M. 59

Ziegler, A. 67

Zorec, K. 57

Zorič, J. 12

Zoričič, Z. 67

Zupančič, M. 38

Ž

Žmavc, M. 5, 69