

Ovisnosti i mladi: Utjecaj društvenih mreža i *online* platformi na problem kockanja (1. dio)

Kada govorimo o kockanju, mislimo na ono što se prema Zakonu o igrama na sreću (NN 87/09, 35/13, 158/13, 41/14, 143/14, 114/22) definira kao igra koja zahtijeva uplatu, a zauzvrat pruža mogućnost ostvarenja dobitka, u novcu ili drugim povlasticama, kojeg nije moguće previdjeti ili kontrolirati. U igre na sreću ubrajamo lutrijske igre, igre u kasinima, igre klađenja i igre na sreću na automatima. Prema Nastavnom zavodu za javno zdravstvo „Dr. Andrija Štampar“ (2021), broj osoba ovisnih o kockanju kreće se između 50.000 i 100.000. Time nam se posebno ukazuje na ozbiljnost i prevalenciju ovoga problema u društvu. Kada je riječ o pojavi kockanja u društvu, financijske krize imaju golem utjecaj na njegovo povećanje, dok se *online* kockanje posebno dodatno učvrstilo tijekom pandemije i njenih restrikcija. Mnogi koji su preferirali kockanje uživo, bili su prisiljeni pronaći alternativne izvore zabave ili dodatne načine za nadoknadu financijske nestabilnosti (Nastavni zavod za javno zdravstvo „Dr. Andrija Štampar“, 2021).



Fotografija: lil artsy (Pexels)



Pragma*



Usmjerimo li se na mlađu populaciju, uočavamo da su novije generacije, zbog rane izloženosti digitalizaciji i ubrzanog tehnološkog razvoja, podložnije kockanju na internetu. Posljedično, zastupljenost kockanja veća je među osobama mlađima od 35 godina (Ricijaš i sur., 2016; prema Sremić, 2023; Mandić, Lamešić, i Ricijaš, 2020). Sve to potvrđuje i terapijski tim Klinike za psihijatriju „Sveti Ivan“, koji unutar prve Dnevne bolnice za ovisnost o kockanju u Republici Hrvatskoj, provode terapijsko-rehabilitacijski program „KOCKA“ za ovisnost o kockanju. Navode kako je oko 70 % osoba pristiglih na liječenje prosječno u dobi od 33 godine, najčešće ovisnih baš o internetskim kockarnicama. Dob ulaska u svijet kockanja jedan je od najvažnijih prediktora kasnijih problema, a terapijski tim Klinike za psihijatriju „Sveti Ivan“ ističe da većina mladih prvi kontakt s kockanjem uspostavlja upravo putem *online* platformi (Dodig, 2023; prema Sremić, 2023). Kockanje je također prisutno u brojnim područjima svakodnevice, osobito u videoigramama, koje koriste slične mehanizme za povećanje angažmana igrača. Iako su igre često dostupne besplatno, monetiziraju se kroz razne oblike „gambifikacije“ (engl. *gamblification*), uvođenje kockarskih elemenata (Šupuković, 2024).

Na manjak regulacije kockanja među maloljetnicima ukazuje podatak da je 33,4 % njih barem jednom sudjelovalo u igrama na sreću. Konkretno, ako promatramo srednjoškolce, riječ je o njih čak 72,9 % ili čak 83,9 % studenata (Glavak Tkalić i sur., 2017; prema Sremić, 2023; Šalković, 2022). Prema ESPAD-u (2021), Hrvatska se sa 17,22 % nalazi nešto iznad europskog prosjeka od 14,29 %, s obzirom na 16-godišnjake koji su kockali u proteklih godinu dana. Mladići su posebno rizična skupina, najčešće u kontekstu sportskog klađenja (Šalković, 2022; Mandić, Lamešić, i Ricijaš, 2020). Rizičnim okolnostima dodatno pogoduje nedovršen razvoj kognitivnih sposobnosti u smislu adolescentske impulzivnosti, manjak samokontrole te slabija mogućnost suočavanja i rješavanja problema (Long i sur., 2018; prema Risek, 2023).

Društvene mreže u tom segmentu igraju dvojaku ulogu: one promiču kockanje, ali su i same predmetom ovisnosti, što olakšava put prema drugim oblicima ovisničkog ponašanja (Mandić, 2022; prema Risek, 2023).



Slika: cottonbro studio (Pexels)

Reklame se često više ne mogu razlikovati od stvarnog sadržaja, budući da su prikazane kao uobičajeni medijski sadržaj. Primjerice, tzv. kategorija „Slots“ na platformi za video prijenos uživo, koja ima 1,4 milijuna pratitelja ili YouTube video influencera koji igraju igre s loot-box mehanizmima nalik kockanju, a naglašavaju da to čine iz vlastitog užitka, umjesto radi financijske suradnje s izdavačem. Opasnost takvih mehanizama veže se uz načelo slučajnog rasporeda nagrađivanja što je odavno poznato u bihevioralno psihologiji, kroz rad B. F. Skinnera, kao mehanizam za stvaranje i održavanje navike (Ricijaš i sur., 2019; prema Lakić, 2021). Tu dolazimo do dodatne opasnosti koja proizlazi iz kombinacije kockanja, društvenih mreža i *online* platformi je sustav agresivnog reklamiranja temeljene na personaliziranim reklamama i algoritamskom ciljanju, gdje se oglasi za kladionice ili *online* kasina plasiraju upravo onima koji pokazuju interes (Sirola i sur., 2018; prema Lakić, 2021).

Društvene mreže i internetske platforme dodatno otežavaju situaciju jer ondje igrači razmjenjuju navodne „sigurne“ strategije za postizanje dobitka, iako su one često lažne i potiču veću potrošnju (Lussier, 2014; prema Lakić, 2021). Sve to zajedno dovodi do pojave ozbiljnih problema u kockanju, upareno s digitalizacijom novca, što smanjuje osjećaj realne potrošnje, dok se dobitak istodobno naglašava kroz bonuse i dodatne poticaje za nastavak kockanja (Dodig, 2013; prema Lakić, 2021).

Ovisnosti i mladi: Utjecaj društvenih mreža i *online* platformi na problem kockanja (2. dio)

Ozbiljne probleme s kockanjem ima 12,9 % srednjoškolaca, a još 17,3 % pokazuje umjerene znakove ovisnosti, uključujući promjene osobnosti, raspoloženja, sukobe sa zakonom, varanje u školi i konzumaciju psihoaktivnih tvari (Ricijaš i sur., 2016, prema Sremić, 2023). Crte ličnosti poput impulzivnosti, hiperaktivnosti i zanemarivanja obveza također povećavaju rizik, dovodeći do slabijeg akademskog i poslovnog uspjeha, a potom i posuđivanja ili krađe novca (Ricijaš i sur., 2015, prema Sremić, 2023). Uz to, izazivanje straha od propuštanja (FOMO) – kroz tzv. super akcijske ponude – česta je taktika pružatelja usluga za poticanje impulzivnosti (Kuss i Griffiths, 2017; prema Risek, 2023). Ono što je evidentno je da prestanak igranja takvih igara izaziva depresiju i anksioznost, što također doprinosi razvoju ovisnosti (Andreassen i sur., 2016; prema Risek, 2023). Razgovor s terapijskim timom Klinike za psihijatriju „Sveti Ivan“ otkrio je da je prošle godine 251 osoba prošla kroz proces odvikavanja od kockanja, dok je prije deset godina ta brojka iznosila tek 30. Neki mladi uključuju se na liječenje samoinicijativno, neki na nagovor obitelji, a najmanji broj pod sudskim pritiskom, što pokazuje kako ovaj problem još uvijek nije dovoljno prepoznat u pravosudnom sustavu.



Slika: M1DDL3 M7N (Pexels)



Pragma*



Zakon o igrama na sreću (NN 87/09, 35/13, 158/13, 41/14, 143/14, 114/22) izričito zabranjuje primanje uplata od maloljetnih osoba, a Pravilnik o zaštiti maloljetnika u elektroničkim medijima (NN 153/09, 136/13) zabranjuje elektroničko oglašavanje igara na sreću usmjereno maloljetnicima. S jedne strane, roditelji često ne prepoznaju kockanje kao ozbiljan problem, iako Pravilnik naglašava njihovu ulogu u nadzoru (Campbell i sur., 2011; prema Sremić, 2023). Uz to, obilježja roditeljskog odgojnog stila niske kontrole i poteškoće unutar obitelji mogu povećati rizik (Ricijaš i sur., 2015, prema Sremić, 2023). S druge strane, Republika Hrvatska je u 2024. ostvarila 354.168.676,00 eura od naknada i poreza na igre na sreću, dvostruko više nego 2020. godine (Ministarstvo financija, 2025). Takav rast smanjuje motivaciju za dodatnom regulacijom, unatoč tome što istraživanja pokazuju da strože zakonodavstvo smanjuje pojavnost problema (Ricijaš i sur., 2019; prema Sremić, 2023). Dodatnu otegotnu okolnost za prevenciju predstavlja činjenica da su kockanje i klađenje široko prihvaćeni u društvu te da je vrlo lako zadovoljavati ovisničke potrebe u privatnosti zahvaljujući *online* platformama (Ricijaš i sur., 2016; prema Risek, 2023).

Problem je posebno izražen u srednjim školama, gdje stručni suradnici rijetko prepoznaju rizična ponašanja ili ih prihvaćaju kao manje zlo, a pritom nisu niti upoznati s postojećim preventivnim alatima. Još jedna važna stavka školske klime je i vršnjački pritisak, koji može potaknuti kockanje, bilo kroz izravno nagovaranje ili uspostavljanje grupnih normi, odnosno standarda potrebnih za druženje (Mandić, Lamešić i Ricijaš, 2020). Problem je moguće pratiti i kroz prizmu hrvatskog sporta i vrhunskih sportaša, čije sponzore često čine kladioničarske tvrtke te podvući crtu između sporta, normalizacije kockanja i porasta problema kockanja među mladima.

Sve navedeno pokazuje da je napredak moguć na više razina društva. Prije svega, država i lokalna uprava bi trebala zauzeti čvrst stav i zakonom sankcionirati kršenje zabrane promocije klađenja maloljetnicima, osobito kada se kockanje reklamira putem sportskih ličnosti ili u neposrednoj blizini škola. Osim toga, važno je ažurirati propise i za nove oblike kockanja te urediti prijenose uživo na platformama poput Twitcha, što je već primijenjeno u državama poput Njemačke ili SAD-a. Uz to, edukacija roditelja, nastavnika i školskog osoblja o štetnim posljedicama klađenja te mogućim načinima prevencije trebala bi biti temelj u suzbijanju



Pragma*



ovoga problema. Umrežavanje ustanova koje se bave problemom kockanja mladih i stručnih suradnika u školama moglo bi postati važan korak prema poboljšanjima unutar samoga školskog sustava, a ističe se i potreba za sve većim brojem socijalnih radnika u školama. Edukacije koje se provode među maloljetnicima u školskom okruženju nerijetko ne ostvaruju željeni učinak, stoga je nužno osmisliti specifične, dobro strukturirane programe kako se ne bi postigla „glorifikacija“ kockanja. Nadalje, nisu dovoljne samo edukacije unutar fizičkih prostora; potrebno je uključiti i oglašavanje putem YouTubea i drugih digitalnih platformi, čime bi se dopiralo do većeg broja mladih i tako dodatno osnažila preventiva.

Na kraju, terapijski tim Klinike za psihijatriju „Sveti Ivan“ iznosi nekoliko savjeta za mlade i njihove obitelji:

- ◆ Kockanje može stvoriti ozbiljnu ovisnost, a sve igre na sreću mogu postati rizične, osobito *online*.
- ◆ Maloljetnici ne smiju kockati (s razlogom) jer je kockanje po prirodi namješteno protiv igrača.
- ◆ Izgubljeni novac treba prihvatiti kao cijenu takve vrste zabave; unaprijed postaviti granice za trošak i vrijeme, bez dodatnog zaduživanja i zanemarivanja obveza.
- ◆ Ako vam netko sugerira da imate problem s kockanjem, zastanite i preispitajte vlastito ponašanje.

Josipa Frljić

Programske aktivnosti programa „**Pomak**“ udruge Pragma provode se uz financijsku potporu Ministarstva zdravstva. Sadržaj dokumenta u isključivoj je odgovornosti Udruge i ni pod kojim uvjetima ne može se smatrati kao odraz stajališta Ministarstva zdravstva.

* Rad je nastao unutar vježbi/prakse iz kolegija „Socijalni rad i mladi društveno neprihvatljivog ponašanja“ Studijskog centra socijalnog rada Pravnog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.

Citiranje:

Frljić, J. (2025). *Ovisnosti i mladi: Utjecaj društvenih mreža i online platformi na problem kockanja*. Pragma: Zagreb.



Literatura

1. European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. (2021). ESPAD Data Explorer. Preuzeto 18.02.2025. s <https://data.espad.org/>
2. Lakić, N. (2021). Potrošnja i ovisnost u gacha igrama (Diplomski rad). Sveučilište Sjever, Sveučilišni centar Varaždin. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:297131>
3. Mandić, S., Lamešić, L., i Ricijaš, N. (2020). Kockanje mladih iz perspektive stručnih suradnika u srednjim školama. Školski vjesnik, 69(2), 349-371.
4. Nastavni zavod za javno zdravstvo "Dr. Andrija Štampar" (2021). Kada zabava prelazi u ovisnost - kockanje i klađenje. Preuzeto 17.02.2025. s <https://stampar.hr/hr/novosti/kada-zabava-prelazi-u-ovisnost-kockanje-i-kladenje>
5. Ministarstvo financija (2025). Ostvareni prihodi s osnove poreza i naknada od igara na sreću. Preuzeto 18.02.2025. s https://www.porezna-uprava.hr/porezna_konkurentnost_bi/Stranice/Prikaz-podataka-o-ostvarenim-prometima-u-igrama-na-sre%C4%87u.aspx
6. Pravilnik o zaštiti maloljetnika u elektroničkim medijima NN 153/09 (NN 136/13). Preuzeto 18.02.2025. https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2022_09_106_1564.html
7. Risek, S. (2023). Utjecaj pandemije COVID-19 na razvoj problematičnog korištenja interneta (Diplomski rad). Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet. URL <https://zir.nsk.hr/islandora/object/erf:1339>
8. Sakoman, S. (2001). Pojavnost zlorabe droge u Hrvatskoj. U Šakić, V. (ur.), Društvo bez droge? Hrvatska nacionalna strategija. (str. 29. - 72.). Zagreb. Institut društvenih znanosti "Ivo Pilar". Preuzeto 17.02.2025. s https://www.pilar.hr/wp-content/images/stories/dokumenti/studije/5/s_5_dbd_027.pdf
9. Sremić, M. (2023). Rizični čimbenici adolescentskog kockanja (Završni rad). Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet. Preuzeto 18.02.2025. s <https://repositorij.unizg.hr/islandora/object/pravo:5717>
10. Šalković, D. (2022). Kockanje i stavovi hrvatskih studenata prema kockanju: Razlike s obzirom na spol i dob (Diplomski rad). Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:158:746518>
11. Šupuković, F. (2024). Igre na sreću i videoigre – što ih razlikuje, a što spaja? (Diplomski rad). Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet. <https://repositorij.unizg.hr/islandora/object/erf:1685>
12. Zakon o igrama na sreću NN 87/09 (NN 114/22). Preuzeto 16.02.2025. s <https://www.zakon.hr/z/315/Zakon-o-igrama-na-sre%C4%87u>