

ИГРА

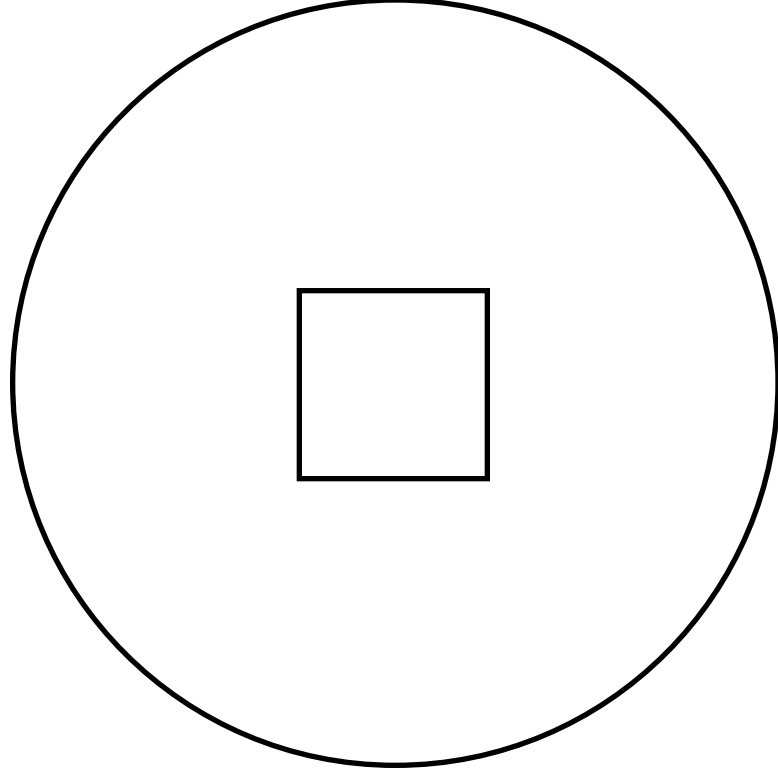
НЕ

БРИГА

Едукативне радионице

превенције играња игара на срећу
код младих

БАЊАЛУКА 2024



„ИГРА, НЕ БРИГА“
Едукативне радионице превенције играња игара на срећу код младих

ИЗДАВАЧ:

Друштво Психолога Републике Српске

УРЕДИЛА:

Сања Радетић Ловрић

МЕНТОРИ И ЕВАЛУАТОРИ РАДИОНИЦА:

Александра Бркић Ждрња, Гордана Касагић

ДИЗАЈН:

DIGITALUM

ГОДИНА ИЗДАЊА:

2024



САДРЖАЈ

Предговор

„А шта да радим кад оду пријатељи моји... ?“

„Замало срећни“

„Срећа је у контроли“

„Помоћ пријатељу у невољи“

„Дешифруј!“

„Скоцкај моју причу“

„Неко те лаже, не вјеруј шта ти каже“

„Мислим, дакле (не) играм“

„Не музи ме нисам крава“

„Рекламирам“

„Брзе паре, брзо испаре“

КОРИШТЕНА ЛИТЕРАТУРА

4

5

7

12

18

22

26

29

33

37

40

43

46

Предговор

Пред вама се налази збирка радионица чији је основни циљ подстицање свјесности и критичког промишљања младих о ризичним факторима који доприносе уласку у свијет зависности о играма на срећу. Радионице су превентивног и едукативног карактера, а намјењене су за групни рад са младима старосне доби од 14 до 18 година. Радионице су осмислили студенти завршне године другог циклуса студија психологије Филозофског факултета Универзитета у Бањој Луци у оквиру предмета Психологија зависности. Студенти су радионице извели са младима, ученицима другог разреда Гиманзије Бања Лука, а према идеји педагошко-психолошке службе школе за успостављањем и развојем сарадње између ученичке и студентске популације као одрживог модела подучавања критичког мишљења, усвајања просоцијалних понашања и вјештина. Креиране и изведене радионице су од стране учесника процјењене као корисне и занимљиве, те су млади мишљења да и њихови вршњаци требају учествовати у истим. Збирка садржи 11 радионица, чији су наслови симболични и креативни, а свака од њих на занимљив и оригиналан начин подстиче младе на промишљање и преиспитивање ставова о разлозима и посљедицама играња игара на срећу, потребама младих и ризичним друштвеним утицајима, те подстиче на отпорност изопаченој игри и пошастима нашег доба.

Уз подршку Лутрије Републике Српске и Електронске видео лутрије које су као припређивачи игара на срећу одређене као промоцији одговорног играња игара на срећу и спријечавања играња међу малољетницима,

Друштво психолога Републике Српске је уредило да ове едукативне радионице буду приступачне свима онима који желе да покрену едукативне програме превенције играња игара на срећу међу младима. Збирка „Игра, не брига“ може користити свим стручњацима у организацијама и институцијама који раде са младима и који су усмјерени ка програмима превенције социјално-патолошких појава у друштву.

Хвала студентима психологије на промишљањима, креативности и жељи да допринесу развоју оваквих програма. Надамо се да ће њихове идеје наћи широку примјену у свакодневном раду са младима.

проф. др Сања Радетић Ловрић

У Бања Луци, марта 2024. године

РАДИОНИЦА 1

„А шта да радим кад
оду пријатељи моји...?“

Радионицу осмислиле:

Јелења Даљевић и Јелена Јокић, студентике другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Стећи увид о мишљењима младих о присутности појаве играња игара на срећу међу популацијом младих и разлозима играња игара на срећу, те подстаћи младе да размишљају о прихватљивим начинима задовољавања потреба које стоје иза разлога играња игара на срећу, начина који не штете младима на путу њиховог одрастања.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

оловке, папири, креда и табла или флипчарт и маркер

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ представља себе и тему радионице учесницима. Након тога позива учеснике да му кажу своје име те уз своје име додају придјев који почиње на исто слово као и име учесника нпр. смијешни Сениша, уснула Уна и сл.

Средишњи дио

Водитељ учесницима поставља питање, које гласи: „Које игре на срећу играју људи у вашем окружењу?“

Након браинсторминга са ученицима, водитељ надопуњава листу могућих игара на срећу како би млади стекли увид у раширеност појаве.

Затим им поставља следећа питања и отвара дискусију:

- Играју ли млади у вашем окружењу неке игре на срећу?
- Које игре најчешће млади играју?
- Колико познајете младих који играју игре на срећу?

Учесници износе своја мишљења и дискутују. Водитељ записује различите одговоре.

Након изношења одговора, водитељ дијели учеснике у групе (4-5 учесника по групи), затим им поставља питање које ће продискутовати унутар својих група: „Који су разлози због којих млади играју неке игре на срећу?“

Након дискусије у групама, представник групе извјештава о разлозима, а водитељ их записује на табли, те на крају надопуњава листу могућих разлога ако процјени да је то потребно.

Водитељ прочита све наведене разлоге који могу довести до играња игара на срећу, а затим свакој од група даје задатак да предложи све могуће

начине како сваки од наведених разлога може да се задовољити на прихватљив начин, начин који не води ка ризицима. На примјер разлог је досада, шта може бити начин да се превазиђе досада, а да то није играње игара или разлог је дружење, на који начин можемо задовољити потребу за дружењем, а да то није играње игара на срећу.

Унутар већ распоређених група, учесници воде дискусију, а након што су продискутовали износе мишљење о алтернативним, прихватљивим начинима. Такође, водитељ може подијелити неке приједлоге у сврху допуне приједлога.

Завршни дио

На самом крају водитељ се захваљује учесницима на учешћу, похваљује њихове приједлоге и пита их за мишљење о радионици и о томе да ли би било корисно да њихови вршњаци учествују у оваквим радионицама.

Водитељ позива учеснике да ураде игру вођене фантазије. Позива учеснике да се смјесте удобно на столицу, да зажмире, удахну и издахну неколико пута дубоко и полако, а затим им говори: Замислите да сте се управо пробудили, наспавани, протезете се у кревету. Нема интернета у цијелом граду ради неког квара. Примјећујете да је напољу сунчан дан. Данас је недјеља и схватате да немате нарочитих обавеза. Шта радите? Осмислите свој дан за уживање. Након неколико минута замишљања дана за уживање, учесници кратко причају шта раде, како изгледа њихов идеалан дан, а водитељ им на крају пожели што више дана у којима ће уживати у омиљеним активностима.

РАДИОНИЦА 2

„Замало срећни“

Радионицу осмислиле:

Ана Рисовић и Ива Патрициа Давидоски, студентике другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Подстакнути код учесника да разумију настајање зависности, да увиде посљедице зависности играња игара на срећу, те их подстицати на осмишљавање мјера превенције играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

пројектор, лаптоп, презентација са питањима за квиз, прилози

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељи се представљају, упознају учеснике са темом и циљем радионице. Учесници се представљају на начин да кажу своје име и наведу једну активност која код њих изазива осјећање задовољства. На примјер: „Ја сам, задовољство ми чини провођење времена у природи.“

Средшњи дио

Водитељ поставља питање: „Које игре на срећу играју млади?“

Напомена за водитеље: Уколико изостану одговори, водитељ може подстакнути учеснике додатним питањем: „Користе ли се млади спортским кладионицама?“ Након тога можемо да додамо које још игре на срећу постоје (апарати, лото, томбола, погађање спортских исхода, коцкање, бинго).

Водитељ поставља питање „Како можемо препознати да је неко зависан о игрању игара на срећу?“ Пустити младе да наводе своја запажања и да изнесу своја мишљења.

Спровођење игрице „Да ли сте знали?“ (Прилог 1) у којој ће учесници кроз игру да науче зашто настаје зависност и које су посљедице зависности. Игра је заснована на чињеницама и питањима у којима учесници траже тачан одговор.

Након одигране игре, посљедње питање остаје без објашњења, те водитељ приказује двије фотографије (Прилог 2) и објашњава утицај допамина на настанак зависности играња игара на срећу (објашњење се налази у Прилогу 2).

Приказује се кратки филм учесницима (Прилог 3). Након погледаног

филма, водитељ поставља питање учесницима: „Након свега о чему смо данас причали и погледаног филма, шта бисте савјетовали некоме из вашег друштва ко игра игре на срећу? Које су мјере превенције настанка зависности играња игара на срећу?“

Напомена за водитеље: Уколико учесници не наводе мјере превенције, навести едукацију заједнице о истима, те их подстакнути на давање приједлога.

Завршни дио

Захвалити се учесницима на учешћу и активности, те их позовите да шире стечена знања и на тај начин буду дио превенције и друштвене одговорности.

Прилози

Прилог 1: Питања за квиз

„Да ли сте знали?“

1. Зависност о игрању игара на срећу је обољење?

- а. јесте
- б. није

Заводитеље: Зависност о игрању игара на срећу је уврштена у Дијагностички приручник менталних обољења. Зависност је психофизичко обољење које се првобитно јавља као психичка зависност која изазива све већу жељу за одређеним понашањима, те се накнадно усложњава и прелази и у физичку зависност.

2. Зависност утиче на човјеково функционисање у сљедећим пољима:

- а. понашање
- б. емоције
- в. мишљење
- г. све наведено је тачно

За водитеље: Све наведено је тачно. Навести неке од промјена: лагање, манипулисање, губитак интереса за учешће у уобичајним активностима, анксиозност, депресија, изолација, проблеми у породици, занемаривање и избјегавање обавеза, све више времена излагања играма на срећу итд.

3. Како систем награђивања дјелује на мозак?

- а. систем који нас наводи да се боримо да добијемо награду
- б. систем који нас мотивише на одређена понашања којима доносимо позитивне ефекте на организам

За водитеље: Систем награђивања усмјерава човјека да се понаша на начин који ће обезбиједити позитивне ефекте за организам.

Примјер функционисања овог система јесте то што нас наводи да се дружимо са нама драгим људима, да слушамо музику и сл.

4. Игре на срећу доводе организам у стање побуђености и активирају систем награђивања у мозгу?

- а. тачно
- б. нетачно

За водитеље: Тачно. Систем награђивања нас наводи да се поново излажемо играма на срећу због дјеловања једног од хормона у организму, а о којем хормону је ријеч ћемо сазнати у наставку квиза.

5. Серотонин је хормон:

- а. туге
- б. радости
- в. задовољства
- г. среће

За водитеље: Среће.

6. Допамин је хормон:

- а. усхићености
- б. задовољства
- в. радости
- г. љутње

За водитеље: Задовољства. Лучи се када радимо активности које смо наводили када смо се упознавали. Допамин генерално потиче човјека да проналази активности које ће подизати ниво допамина у организму, односно које ће испуњавати наш живот осјећајем задовољства.

7. Зависност може настати уколико сте више пута били изложени игрању игара на срећу?

- а. тачно
- б. нетачно

За водитеље: Тачно. Било која врста зависности настаје приликом дуже изложености стимулусу, међутим, вријеме настајања зависности је индивидуално, али је извјесно приликом дуже изложености.

- 8.** Младе особе су обично свјесне када дође до зависности.
- а. то је мит
 - б. људи сами контролишу да ли ће постати зависни
 - в. то зависи од карактера и особина личности

За водитеље: Мит. Веома мали проценат људи је свјестан да постаје зависан, те је и сама превенција далеко тежа. Психолошки механизми су они који утичу на особу и наводе је да се брани од могућности да је зависна, те особе налазе многа оправдања којима убјеђују и себе и друге да до зависности није дошло. Још један фактор који је присутан код младих јесте неразвијеност дијела мозга који је задужен за антиципацију (увиђање) посљедица, те је доста теже да схвате могуће ризике изложености игрању игара на срећу.

- 9.** Зависност о игрању игара на срећу је болест зависности са најмањим процентом излечења?
- а. тачно
 - б. нетачно

За водитеље: Тачно. Највјероватнији узрок је тај што не постоји директна опасност по организам, какава постоји код зависности о неким опијатима. Приликом зависности о игрању игара на срећу нема такве опасности, већ постоји „нада“ да ће, ако још једном одиграју можда добити износ који је потребан да се ријеше дугови или нешто слично томе. Важно је да знате да су игре на срећу организоване и приређене тако да су они увијек на добитку и да „навлаче“ играче да остављају све више новца код њих.

Када се подвуче црта, увијек је далеко већа цифра уложеног новца од оног који је добијен.

10. Играње игара на срећу је зависност која може да подстакне настанак других облика зависности?

- а. тачно
- б. нетачно

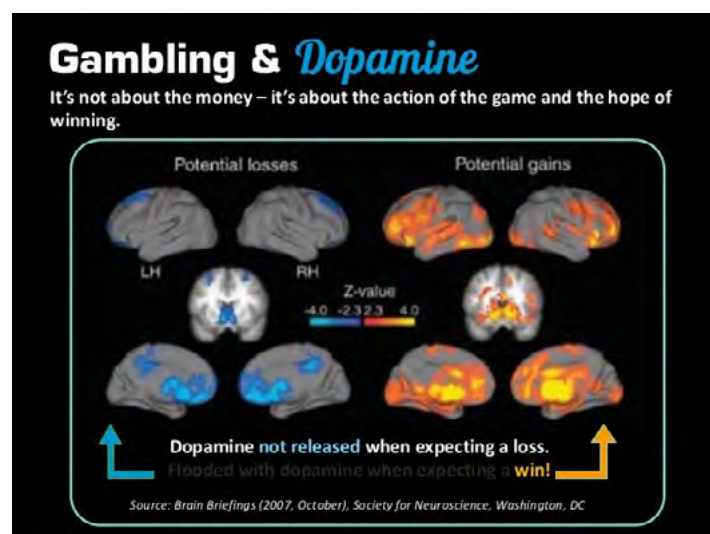
За водитеље: Тачно. Обично су у таквим окружењима лако доступни опијати.

11. Приликом играња игара на срећу, најважније је лучење хормона, који је кључан у томе да нас наводи да изнова и изнова играмо?

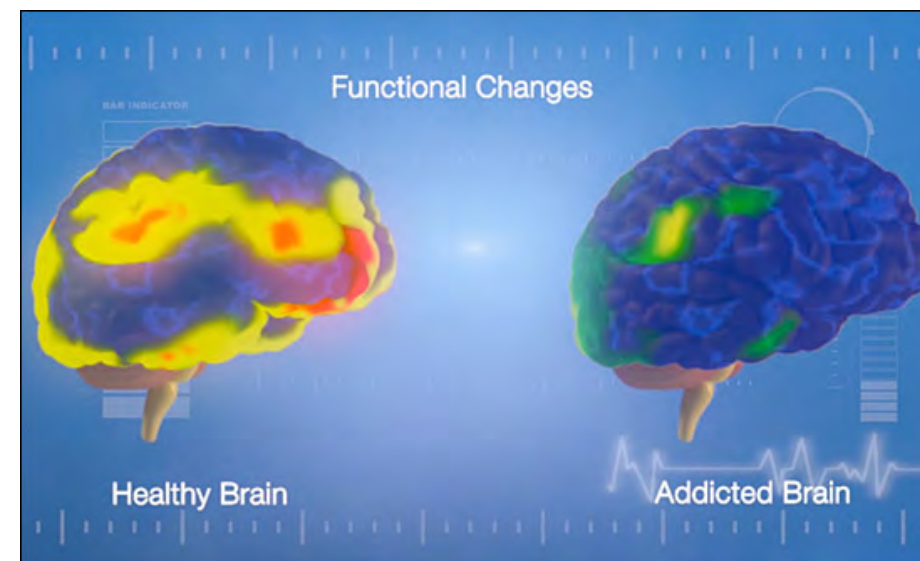
- а. допамин
- б. серотонин
- ц. кортизол

Напомена за водитеље: Наставак објашњења зависности и допамина дат је у Прилогу 2.

Прилог 2: Настанак зависности и допамин



На овој слици видимо зашто тако лако постајемо зависни о игрању игара на срећу. Наш организам воли осјећај задовољства и тежи томе да га обезбиједи. Допамин је хормон који нам то омогућава и уколико дође до мање количине овог хормона у организму, постајемо меланхолични, безвољни, депресивни и сл. Као што видимо на слици, када током играња очекујемо губитак (што се готово никад не дешава) допамин се готово и не лучи, али када постоји потенцијални допитак (што је готово константно када играмо игре на срећу) количина допамина у мозгу драстично расте. Као што смо рекли, ако мозак тежи да обезбиједи допамин у тијелу, а тај допамин је високо присутан током играња игара на срећу, ми ћемо се изнова враћати игрању како бисмо обезбиједили висок ниво допамина у мозгу. Односно, бирамо нездраву понашање јер нам обезбјеђује допамин на бржи начин, док избегавамо здрава понашања која могу потићи исти ефекат за нешто дуже уложеног времена (нпр. све активности које су навели на почетку упознавања).



Ова слика пружа сликовит приказ посљедица које зависност оставља на мозак. Слика лијево показује функционалност коју има здрав мозак, а десно је функционалност коју има мозак погођен зависношћу. Остале посљедице ће видјети у видеу који слиједи.

Прилог 3: Исповјест зависника о коцки

Филм ћете пронаћи на сљедећем линку:

https://youtu.be/wrm389fch_0?si=EjuudSGYFcn_33QX

РАДИОНИЦА 3

„Срећа је у контроли“

Радионицу осмислиле:

Тамара Солгат и Татјана Мартић, студентице другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Едукација учесника о факторима који доводе до зависности од играња игара на срећу и њиховим посљедицама, с циљем њиховог препознавања, преузимања властите одговорности и контроле уласка младих у свијет ове социјално-патолошке појаве.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

пројектор, хамер папир, папирићи у четири различите боје, селотејп трака, прилози

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ упознаје учеснике са циљем радионице. За то вријеме се сваком учеснику дијеле четири папирџа различитих боја. Затим слиједи квиз са неколико питања (Прилог 1). Сврха квиза је да стекнемо увид у то колико су учесници упознати са раширености појаве играња на срећу међу младима и колико је развијена њихова свијест о могућој проблематици. Питања и понуђени одговори се приказују уз помоћ пројектора. Сваки од четири понуђена одговора је обојен различитом бојом, као и додјењени папирџи у бојама. Учесницима се прочита питање и понуђени одговори, а затим учесници дижу папир у боји одговора на питање којег сматрају тачним. Водитељ на пано записује број одговора за сваку боју.

Након квиза слиједи кратка дискусија са учесницима о рјешењима квиза. Током дискусије одговори учесника се не критикују и не даје се осврт од стране водитеља у овој фази извођења радионице, нити је циљ сам број тачних и нетачних одговора. Општа сврха упитника је подстакнути учеснике на критичко промишљање о појави.

Средишњи дио

Учесници се дијеле у мање групе, од по 4 до 5 учесника. Свака група добија једну студију случаја (Прилози 2 до 6). Задатак сваке групе је да увиди узроке, односно ризичне факторе, те посљедице до којих је дошло.

На великом хамер папиру се нацрта дрво, те ће узроци представљати коријење, а посљедице крошњу дрвета. Учесници ће узроке и посљедице из своје студије писати на разнобојним папирџима које су добили, а затим ће их лијепити на дрво (папирџе са узроцима на дио коријена дрвета, а посљедице на крошњи дрвета).

Након тога се дискутује о њиховим студијама и оном што су уочили.

Након дискусије учесници добијају задатака да у оквиру студија случаја увиде алтернативе описаним понашањима, које не би довеле до описаних посљедица. Као би се код учесника подстакело изналажење прихватљивих алтернатива, постављају се сљедећа питања:

Шта су појединци могли да ураде за себе? Шта су могли да ураде да спријече неповољне посљедице? Шта је могла да уради породица? Шта је могла да уради школа? Шта су могле да ураде друге установе?

Свака група ће износити своја мишљења и заједно ће се дискутовати и размишљати о могућим начинима спрјечавања продубљивања проблема. На примјер: Како су досаду из које је проистекло играње онлине покера могли да усмјере на неку другу активност која би ријешила досаду, а била прихватљива и без насталих посљедица.

Свака група износи своје идеје, закључке и мишљења, те заједно дискутују.

Завршни дио

Са учесницима се разговара о току радионице и процјењује се оцјенама од 1 до 10 колико им се свидјело учешће у радионици или колико им је било корисно.

Прилози

Прилог 1: Питања за квиз

1. Према анкетним процјенама, који проценат средњошколаца је барем једном играо игре на срећу?

- | | |
|-----------|-----------|
| а) 72,9 % | б) 45,3 % |
| в) 94,1 % | г) 22,4 % |

Тачан одговор: а

2. Који је најчесталији облик игара на срећу присутан међу средњошколцима?

- | | |
|----------------|---------------------|
| а) онлине игре | б) спортско клађење |
| в) лото | г) томбола |

Тачан одговор: б

3. Колико проценат зависника о коцки помишља на самоубиство? 15%

- | | |
|---------|---------|
| а) 50 % | б) 15 % |
| в) 75% | г) 25 % |

Тачан одговор: б

4. Који су најчешћи знакови да је неко постао зависан о игрању игара на срећу?

- | | |
|---|--|
| а) често посуђивање новца од других особа | б) узнемиреност након покушаја не играња |
| в) ништа од наведеног | г) оба наведена разлога |

Тачан одговор: б

5. Процјените да ли је наведена тврдња тачна! Срамежљиве особе почињу играти игре на срећу како би лакше оствариле друштвене контакте, док друштвене и авантуристичне особе, с обзиром да су склони досади и тражењу узбуђења, почињу играти да би доживјели узбуђење и исказали своје вјештине.

- | | |
|----------|------------|
| а) тачно | б) нетачно |
|----------|------------|

Тачан одговор: а

6. Процјените да ли је наведена тврдња тачна! Особе које редовно играју игре на срећу вјерују да након великог броја губитака слиједи добитак (и супротно), односно када су догађаји узроковани случајем одступили од просјека (нпр. лоптица рулета пала на црвено поље 4 пута узастопно), особе погрешно вјерују да супротно одступање (црно поље) постаје вјероватније.

- | | |
|----------|------------|
| а) тачно | б) нетачно |
|----------|------------|

Тачан одговор: а

7. Учестало играње игара на срећу је:

- | | |
|---------------------------------------|------------------------|
| а) навика које се лако можеш ријешити | б) неизлијечива болест |
| в) само игра | г) болест зависности |

Тачан одговор: г

Прилог 2

Марко има 16 година и похађа други разред гимназије. По природи је био миран и повучен, али је имао групу вршњака са којима се дружио свакодневно. Играли су кошарку послије школе и повремено излазили викендима. Један од другара, Бојан, им је причао о свом старијем брату који му је причао да зна како да се сваки пут освоје паре на слот машини. Марка никад није занимао слот али су другари непрестано о том причали. Бојан је свакодневно преносио нове трикове које је чуо од брата или им је причао колико је новца тај дан брат освојио. Почели су да причају гдје би могли отићи да и они пробају и освоје нешто пара. Марко је говорио да

га то баш и не занима, али су му другари почели причати како ће му бити врх када освоје велике паре и оду у излазак, те како ће себи моћи куповати и нешто маркиране робе и тако "сто посто наћи цуре". Марко и даље није знао да ли да иде са њима. Бојао се да ће га видјети неки познаник па пренијети оцу и мајци. Знао је да би био у великим проблемима када би његови сазнали. Али другари нису одустајали, нападали су га да није ваљда он толико престашен и да неће више хтјети излазити са њим када они буду имали пара, а он не.

На крају је Марко преко воље отишао са њима. Прво је гледао како остали играју и пробавају трикове који махом не раде. Бојан је само понављао како сигурно нису нешто добро урадили. На крају је дошао Марков ред. Први покушај и одмах добитак. Марку је био лијеп осјећај да има властити новац који може користити на шта жели.

Међутим, тај новац се брзо потрошио, а добитака је бивало много мање него губитака. Марко који је био миран и повучен, постајао је огорчен. Крао бих од оца или мајке нешто новца, а затим бјежао са часова у оближњи кафић да игра слот машине. Више није било питање избора, већ је осјећао да мора да иде, као да га нешто тјера.

Прилог 3

Дарко, осамнаестогодишњи младић, суочава се с тешком финансијском ситуацијом. Његова породица живи у сиромаштву, иако оба родитеља напорно раде. Дарков отац, иначе одговоран породични човјек, понекад одигра тикет када играју тимови за које навија. Дешавало се и да пар пута освоји неки новац што би им олакшало тај мјесец. Дарко, одрастајући у таквом окружењу, увиђа активности свог оца, али их не види као нешто страшно. Умјесто тога, развија интерес према тикетима, сматрајући их

нормалним начином забаве и начином за побољшање своје финансијске ситуације и лаке зараде.

Убрзо Дарко почиње и сам да прави тикете, а затим прелази и на лутрију. На почетку, то му пружа узбуђење и наду да може добити брзу зараду. Међутим, како вријеме пролази, Дарко почиње осјећати притисак финансијских губитака. Он губи новац који је тешко стечен, често покушавајући надокнадити претходне губитке новим улозима.

Почиње запостављати своје обавезе и посао како би се фокусирао на тикете. Свакодневно сате проводи на различитим порталима пратећи резултате утакмица. Односи с породицом и пријатељима постају напети јер постаје фрустриран и импулсиван. Финансијски проблеми постају још израженији, доводећи га до проблема са зеленашима и дубље јаме из које је све теже изаћи.

Дарко се осјећа заробљеним у зачараном кругу између жеље за брзом зарадом, наде да ће ријешити проблеме и страха од губитка.

Прилог 4

Синиша је момак (22 године) који је имао све: добар посао, одлично друштво, и сигуран живот. Међутим, након радног дана, враћао би се у празан стан гдје би га дочекивала само тишина. Није имао никакав нарочит хоби, нит нешто што би га занимало након посла. Досада је постала изазовна, те је Синиша одлучио испробати онлине покер како би ублажио тај осјећај празнине.

На почетку, онлине покер је био начин опуштања. Брзо је схватио да му игра пружа узбуђење и неку врсту бијега из стварности. Но, како су се сати проведени на онлине покеру повећавали, Синиша је почео губити контролу.

Почео је губити велике своте новца, потрошио је сву уштеђевину, а његова зависност о онлине покеру почела је утицати на све аспекте његовог живота. Занемарио је социјалне активности с пријатељима, није више могао ићи на пиће са њима јер је сав новац губио на покеру. Једном приликом је био у изласку са друштвом и морао се направити да му је лоше како би отишао кући, а другарима оставио рачун да плате, јер он није имао ни марке.

Његови добици постали су губици, а Синиша је почео осјећати финансијски притисак. Да би покрио губитке, почео је посуђивати новац од пријатеља. Његови дугови постали су неподношљиви, а он је почео осјећати срам и кривњу због ситуације у коју се довео. Умјесто да се суочи с проблемом, Синиша се повукао из друштва, избјегавао контакт с пријатељима и скривао своје финансијске потешкоће од породице.

Срама и кривње због позајмљивања новца постали су неподношљиви. Након сваке плате, враћао би дугове, али већ сљедеће седмице би био у истој ситуацији, тражећи још новца. Био је заробљен у зачараном кругу зависности и финансијских тешкоћа, не знајући како изаћи из тог тунела.

Прилог 5

Милена је имала лагодан живот. Радила је у државној фирми и примала веома добру плату. Живјела са мужем и ћерком у великом стану у центру града, а са њима је живјела њена болесна мајка. На први поглед су дјеловали као идеална породица којој би многи позавидјели. Ипак, Милена је вољела да се након радног дана опусти играјући игре на срећу. Обичне игре на телефону постале су онлине слотови, и између бриге о мужу, кћерки и старијој мајци, нешто у Милени је пукло. Изненада, онлине играње није изгледало као лоша идеја. Бјежала би од својих брига играјући сатима, будила се ноћу и поново се пријављивала. У једном тренутку није

имала појма да ли јој је остало икаквог новца. Осећала се постиђено и истовремено привучено коцкању. Убрзо је дуговала хиљаде пријатељима, а све то сакривала је од мужа. Потрошила им је и сву уштеђевину, а да он о том није имао појма.

С обзиром да је Миленина мајка живјела са њима, одлучили су да продају стан у центру и купе кућу са двориштем, како би мајка могла више времена проводити напољу, те како се не би морала пењати степеницама сваки дан. Стан је продат, али су Милени паре биле превише близу. И док је њен муж уговарао куповину куће, Милена је трошила добијене паре, очекујући да ће повратити добијену уштеђевину. Када је муж схватио шта се дешава, било је прекасно. Скоро све паре од стана су биле изгубљене. Муж ју је кривио за немогућност самоконтроле, поднио је захтјев за развод брака и одвео ћерку са собом. Била је свјесна своје кривице, али и даље није могла да престане. Тугу и бол је ублажавала алкохолом, али је и даље настављала да игра. Кћерку је све мање виђала.

Прилог 6

Давор има 15 година, ученик је другог разреда средње стручне школе. Његова породица живи у старој кући, родитељи су незапослени, а издржавају се од очеве зараде на надницу и нешто помоћи коју добију од центра за социјални рад. Давор је једном приликом заједно са другом из разреда гледао утакмицу те су одличили да оду до спортске кладионице и кладе се. Испред кладионице срели су једног познатог градског младића који их је посаветовао о квотама. Давор и његов друг остварили су добитак. Уложили су га и уз савјет истог познаника, поново остварују добитак. Ускоро Давору познаник почиње свакодневно јављати за квоте и Давор остварује добитке. Савјетује и дијели квоте са осталим другарима

из школе. Своју зараду Давор дијели са родитељима. Често изостаје са наставе, а у разговору са разредним старјешином и стручном службом школе не види проблем у изостајању са наставе. Његов отац сматра да он осим изостанака не прави никакве проблеме у школи, те му правда изостанке. Међутим, на крају школске године Давор пада на годину и напушта школовање.

Напомена: Водитељима се препоручује да промијене имена у описаним прилозима 2 до 6, односно да користе имена различита од имена учесника радионице.

РАДИОНИЦА 4

„Помоћ пријатељу у
невољи“

Радионицу осмислиле:

Јелена Даљевић и Јелена Јокић, студентике другог циклуса студија психологиј

Циљеви радионице:

Упознавање учесника са знаковима који указују на зависности, могућим начинима помоћи особама које долазе у контакт са играњем игара на срећу и оснаживање да се потражи помоћ што прије.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

табла, креда, прилози

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ представља тему и циљеве радионице.

Водитељ се обраћа учесницима говорећи да постоје различити знакови који нам могу указати на то да је особа зависна о играма на срећу, те пита учеснике: „Можете ли ми ви навести неке од тих знакова?“

Учесници редом наводе знакове зависности, а водитељ их записују на табли. Након што учесници наведу знакове, водитељ може допунити листу још неким знаковима.

Средишњи дио

Водитељ дијели учеснике у четири групе на начин да им може подијелити папирине у четири различите боје, да учесници могу редом изговарати бројеве (1,2,3,4) или на било који начин. Пожељно је да водитељ дијели учеснике, а не да се учесници дијеле у групе према сопственим жељама, како би се повећала продуктивност и кохезивност групе. Свака група добија једну студију случаја (Прилог 1). Тадатак учесника је да након што пажљиво прочитају описан случај покушају заједно навести све могуће разлоге како се може помоћи особи. Група има на располагању 10 до 15 минута за опсмишљавање могућих начина помоћи, а водитељ обилази групе током њиховог рада.

Након што истекне вријеме за осмишљавање могућих видова помоћи, свака група излаже укратко свој случај и предложене видове помоћи. Остатак групе се укључује у дискусију, те се заједно постиже договор око коначног рјешења.

Завршни дио

Водитељ позива учеснике да напишу поруку коју би прослиједили пријатељу који има проблем са зависношћу о игрању игара на срећу.

Поруке се залијепе на таблу. Водитељ чита поруке и поручује учесницима да тражење помоћи увијек води ка добром рјешењу.

Прилози

Прилог 1

Џек (16 година) већ дуже вријеме одлази у оближњу кладионицу и прати утрке паса. У кладионицу га је први пут одвео његов ујак. Џек је у самом почетку одлази само са ујаком и пратио како се ујак клади на различите псе. Након неког времена, Џек је почео и сам одлазити те је проводио одређено вријеме пратећи утрке и кладио се те тако трошио сав џепарац. Међутим, након неког времена џепарац није био довољан и Џек је почео узимати новац из очевог новчаника како би могао задовољити своју зависност. Све више времена је проводио у кладионици, а мајци је говорио да вријеме проводи са пријатељима играјући фудбал. Почео је бјежати из школе како би могао више времена проводити у кладионици. Убрзо се то почело одражавати и на његове оцјене, те су родитељи позвани у школу како би скренули пажњу на понашање Џека.

Прилог 2

Зара (15 година) примјећује да је њен отац све чешће одсутан од куће. Све мање присуствује породичним вечерама, те када је код куће прилично је нервозан и љут. Зара је улазећи у кућу чула своје родитеље како се свађају, полако се приближила вратима те чула мајку која виче на оца:

“Јеси ли ти нормалан! Зар ми зеленаши требају долазити на врата и пријетити. Да ли ти уопште размишљаш о нама или само о себи!

“Омакло ми се! Нисам желио да се то тако деси, понијело ме.”

“Понијело те! Понијело те да све потрошиш на коцку, како мене није понијело! Колико то већ траје?”

“Ма није дуго, можда шест мјесеци...”

“Шест мјесеци ти дајеш паре на то! Ти си болестан, ти треба да се лијечиш!

Сву уштеђевину си нам потрошио. А ја! Ја сам морала продати пола златнине да би вратила оне твоје старе дугове!

Уплашена, Зара је побјегла у своју собу и покрила се преко главе.

Прилог 3

Франц (19 година) већ дуже вријеме одлази са пријатељима у кладионицу и одигра тикет. Пар пута је освојио мање количине новца, али би тај новац улагао у нови тикет. Његови другови су понекад навраћали, али се нису задржавали, нити уплаћивали тикете. Од родитеља је сваки дан тражио све више новца, а све мање боравио у кући. У кладионици је почео да се дружи са момцима који већ годинама долазе ту. Када би му нестало новца посуђивао би од њих. Када више нису хтјели да му дају, почео је да продаје неке ствари из куће. Мајка га је једном приликом питала за њен златни ланчић, који је Франц продао. Он се посвађао са њом и љутио изашао из куће те отишао у кладионицу. Новац који ус му родитељи давали за чланарину у фудбалском клубу је трошио на клађење, а на фудбал је престао ићи. Тренер је случајем срео Францовог оца и питао га зашто Франц више не долази на тренинге.

Прилог 4

Рита (19 година) је заједно са својим, сада већ бившим момком, први пут играла слот. Било јој је забавно тако да је сваки пут, када би одлазила до града, отишла и одиграла пар пута. Повремено је освајала мање количине новца, те би након што је освојила одлазила кући. У почетку се трудила да добијени новац не улаже одмах у игру. Међутим, убрзо је прекршила то своје правило те би освојени новац поново дала на игру. Почела је

све чешће да борави у кладионици и проводила је сата боравећи унутра. Пријатељима је говорила да је то само разонода, али новац је трошила све више. Почела је да позајмљује новац, али га није успијевала враћати. Када би јој пријатељи тражили да има врати посуђен новац, она није имала, те је тако убрзо изгубила пријатеље, па чак и оне које зна од основне школе.

РАДИОНИЦА 5

„Дешифруј!“

Радионицу осмислиле:

Тамара Солгат и Татјана Мартић, студентице другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Учеснике подстакнути на кориштење асертивне комуникације, препознавање вршњачких притисака и негативних утицаја, развијање вјештине конструктивног изражавања отпора и усвајања стратегија самоконтроле, као начина спрјечавања долажења у искуство играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 16 до 18 година

Потребан материјал:

лопта, пројектор

Трајање радионице:

60 до 80 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ упознаје учеснике са темом и циљем радионице. Затим слиједи игра браинстроминга. Циљ ове игре је идентификовати различите узроке и посљедице играња игара на срећу. Учесници сједе у кругу или око стола. Користи се мала лопта или неки други предмет који се може лагано бацати и хватати. Игра започиње тако да водитељ каже један узрок или посљедицу играња игара на срећу те баци лопту једном од учесника. Особа која ухвати лопту износи један узрок или посљедицу играња игара на срећу и затим баца лопту другој особи. Наставља се све док сваки учесник не добије прилику говорити барем једном.

Средишњи дио

Учесницима се представља кратка презентација о асертивној комуникацији, стратегијама отпора вршњачком притиску и стратегијама самоконтроле (Прилог 1, 2 и 3). Водитељ након презентације дискутује с учесницима у циљу разумјевања презентованог садржаја.

Након презентације водитељ дијели учеснике у четири до пет мањих група. Учесницима даје прилоге из Радионице „Срећа је у контроли“ (Прилози 2 до 6), те их позива да примјене технике и стратегије које би у том случају биле корисно и ефикасно рјешење (Прилози 2 и 3). Водитељ подстиче учеснике да нађу више могућих рјешења.

Свака група укратко износи своју студију случаја, те предложене технике и стратегије за које сматрају да би помогле особи, а затим сви заједно дискутују.

Завршни дио

Циљ завршне игре је јачање способности учесника да асертивно изразе ставове, науче како ефикасно одбити понуде и вјежбају одлучност у комуникацији.

Водитељ радионице даје примјер одређене ситуације, а учесници треба да смисле како би асертивно одреаговали у тој ситуацији.

Примјери ситуација:

- Пријатељ ти стално касни и не испуњава договоре. Како би му рекао да ти то смета?
- Пријатељ те позива у кладионицу, ти не желиш, али не знаш како да га одбијеш. Као би му рекао да не желиш?

Прилози

Прилог 1

Асертивност значи изражавање сопствених мисли, осјећања и увјерења, на директан, искрен и адекватан начин који уважава права других људи (дакле не вријеђа друге).

Постоје три стила комуникације: агресивни, асертивни и пасивни стил (Водитељу се препоручује да наведе примјер за сваки стил).

Технике асертивне комуникације:

- Техника покварене плоче - Кључно код ове технике јесте упорно понављање онога што желимо да пренесемо другоме. Када желимо одбити неки захтјев, у томе треба бити одлучан. Довољно је рећи не, објаснити своје разлоге (врло кратко) и затим понављати одлучно: "Не".
- Компромис и конструктивно рјешење - Свака расправа или проблематична ситуација би требала завршити неком врстом компромиса. Изградња компромиса подразумијева да појединац може изразити оно што му смета и што сматра најбољим рјешењем, а затим то рјешење анализирају сви укључени у проблем.
- Техника замагљивања - Особа учи прихватати дио истине у критици упућеној на њен рачун, али да у процјени ситуације остане властита судија. Реченице у оквиру технике замагљивања се састоје од два дијела. Први дио реченице је „дипломатског карактера“ јер се саговорнику признаје право на властиту истину. У другом дијелу дијалога особа брани своје легално право.
- Техника преузимања одговорности - Техника која помаже особи да лакше прихвати своје грешке или негативне особине те да преузме одговорност за њих. Прихватање одговорности може да се употребљава када примате валидну критику.

- Враћање лоптице - Тражите више конкретних и јасних информација од особе која вас критикује. Ви не закључујете на основу недовољно информација шта је то што ваш критичар хоће да вам саопшти, већ му враћате лоптицу да би вам он јасније рекао шта је то конкретно што му у ствари смета у вашем понашању.
- Отварање - једноставно кажете оно шта мислите, осјећате, желите, волите, шта вам је битно или важно, с циљем да вас блиска особа, или особа с којом желите да постанете блиски, боље упозна.

(за сваку технику је потребно навести примјер)

Прилог 2

Стратегије суочавања са вршњачким притиском

Када се суочите с пријатељима који вас притискају, кључно је имати стратегије суочавања како бисте заштитили своје благостање и очували свој осећај идентитета.

Стратегије суочавања са вршњачким притиском :

1. Прихватите своје вриједности и увјерења, и не дозволите да вас мишљења или поступци других поколебају.
2. Подјелите своје проблеме са поузданим одраслима као што су родитељи, учитељи или ментори који могу пружити вођење и подршку.
3. Изградња снажног осјећаја самопоштовања је суштинска у отпору вршњачком притиску. Када имате повјерење у себе и своје способности, мање је вјероватно да ћете подлећи негативним утицајима.
4. Бавите се активностима у којима уживате и које подижу ваше самопоуздање. Окружите се позитивним утицајима који вас подижу и подржавају.

5. Ефикасна комуникација је кључна када се суочавате са вршњачким притиском. Научите да изражавате своје мисли и осјећања јасно и асертивно
6. Постављање личних граница је кључно у заштити од негативног вршњачког притиска. Јасно дефинишите са чиме се осјећате угодно и са чиме не.

Прилог 3

Самоконтрола се односи на способност појединца да регулише и контролише своје емоције, понашање и мисли како би постигао личне и професионалне циљеве.

Обухвата низ вјештина које вам омогућавају да живите здраво и одрживо, ефикасно радите, носите се са стресом и одржавате равнотежу у животу.

Стратегије самоуправљања које се могу употријебити код игара на срећу:

1. Планирање алтернативних активности (Особа планира активности које се не односе на играње игара на срећу, придружује се друштвеним групама, прави планове да испуни вријеме на квалитетан начин, без ризика)
2. Самоискључивање (особа се пресели или удаљи од кладионица или других мјеста или сама себи забрани улазак на таква мјеста на неко вријеме. Ако су у питању онлине игре на срећу појединци сами блокирају одређене веб локације за играње помоћу софтвера за блокирање веб локација.
3. Ограничење новца и времена (особа носи ограничену количину новца, не носи банковну картицу, ограничено вријеме смије проводити на интернету)
4. Когнитивно реструктурирање укључује промјену ирационалних или негативних мисли и уверења о игрању игара на срећу и њихову замјену

реалистичним и позитивним мислима и уверењима

5. Одлагање одлуке о игрању омогућава да временом прође нагон, потреба за играњем како бисте имали већу контролу.

РАДИОНИЦА 6

„Скоцкај моју причу“

Радионицу осмислиле:

Јелена Бачић и Весна Ковачић, студентице другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Подстицање младих на размишљања о могућим посљедицама зависности о играма на срећу, могућим начинима лијечења зависности и подстицања развоја критичког мишљења о посљедицама играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

папирићи у двије боје, А4 папири, оловке, прилог

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељи ће се представити и рећи шта је тема радионице, те нагласити учесницима да је правило радионице да се учесници међусобно активно слушају (Правило: док једно говори остали слушају).

Водитељ покреће разговор са учесницима кроз питања:

1. Шта су игре на срећу?

Након што учесници износе своје одговоре, водитељ наводи да су игре на срећу игре у којима се за уплату одређеног износа учесницима пружа могућност стицања добитка, који може али и не мора да буде новчани.

2. Неки кажу да играње игара на срећу не зависи од знања или вјештине већ од случајности. Шта мислите о томе?

3. Знате ли неке врсте игара на срећу?

Након што учесници наведу неке од игара, водитељ може допунити листу игара које спадају у игре на срећу: наградне игре, онлајн игре на срећу, спортско клађење, лутрија, игре картама за новац и др.)

Средишњи дио

Водитељи дијеле учеснике у двије групе.

Водитељ свакој групи даје неколико примјера приче Коцкар (Прилог 1) и задаје им задатак да свака група у неколико реченица напише на папиру завршетак ове приче на начин како мисле да се оне завршавају у стварном и реалном животу. Једна група добија задатак да заврши причу тако да има реалистичан сретан завршетак, а друга група тако да има реалистичан несретан завршетак. Наглашава им се да је вријеме за осмишљавање завршетка приче 10 до 15 минута. Током њиховог рада водитељи их обилазе, без да дају коментар на њихов рад, али одговарају

на евентуална питања и нејасноће, потичу их да се договоре око краја, али без да расправљају одмах.

Представник групе ће да прочита крај приче којег су написали, након чега слиједи дискусија.

Водитељ усмјерава дискусију постављајући сљедећа питања:

Који вам се завршетак приче чини реалистичнијим (више стварним и вјероватнијим исходом)?

Уколико одговоре да је позитиван крај реалистичнији, водитељи постављају додатна питања: Колико особа знате да континуирано добијају велики износ на кладионици и да од тога могу да живе? Је ли вјероватније да ће неко стално да добија, оствари један огроман добитак или да чешће губи уложено? Нагласите значај подршке и снаге породице, похвалити учеснике те истакните важности породице као ресурса подршке.

Уколико кажу да је негативан крај реалистичнији водитељи настављају дискусију са питањима:

Како се играње игара на срећу одражава на чланове породице особе која их игра? Које су то посљедице за породицу? Уколико родитељи играју игре на срећу, какав то утицај може имати на дјецу? Како се осјећају дјеца када нпр. отац губи, када је стално у кладионици? Уколико је један од родитеља зависан од игара на срећу како се то одражава на његов однос са другим родитељем? Како на однос са дјецом? Које све проблеме има М. Ј. из наше приче ради клађења? Ако учесници крену да набрајају интерперсоналне проблеме вратити их на интраперсоналне (М.Ј. има апстиненцијске кризе, лоше се осјећа психички ако се не клади...) Како ријешити проблем,

односно како помоћи М.Ј. из наше приче да се престане кладити? Постоји ли начин да М.Ј. дође до новца на неки други начин, да не игра игре на срећу? Како услове за живот обезбјеђују људи са сличном материјалном ситуацијом, а који не играју игре на срећу? Да ли је улагање и онако недовољних средстава за живот у игре на срећу, рјешење?

Завршни дио:

Водитељ у завршном дијелу поставља питања учесницима:

Да ли је играње игара на срећу друштвени проблем, проблем породице или проблем појединца?

Коме се обратити за помоћ у оваквим ситуацијама?

Нагласити учесницима да они могу изабрати да не играју игре на срећу, те коме се могу обратити уколико имају проблем у вези игара на срећу или неко из њихове близине (родитељи, наставник, психолог и педагог у школи, одговорна одрасла особа којој дијете вјерује)

На самом крају водитељ пита учеснике шта им је било корисно на данашњој радионици, а шта им се није свидјело?

Прилози

Прилог1: Прича „Коцкар”

М.Ј. има 40 година, живи у Бањој Луци, ожењен је, отац двоје дјеце. Син му има 17 година, а кћерка 14. Запослен је у једној ИТ фирми. Супруга од М. је незапослена, без сталних примања. Живе као подстанари. Њихове породице живе далеко од њих. М. Ј. је почео најприје онлајн играти покер, а потом је почео уплаћивати тикете у кладионици у нади да ће остварити добитак да купи кућу за своју породицу. Скоро сваки дан М. Ј. иде у кладионицу.

Шта се даље догађа са М. Ј. и његовом породицом?

РАДИОНИЦА 7

„Неко те лаже,
не вјеруј шта ти каже“

Радионицу осмислиле:

Јелена Бачић и Весна Ковачић, студентике другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Упознавање и размјена ставова младих о посљедицама играња игара на срећу и развој критичког мишљења о посљедицама играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

презентација са тврдњама за квиз из прилога (уколико нема могућности за презентацију, тврдње са квиза одштампати на папир и читати учесницима), зелени и црвени колаж папир омотан на штапиће (у облику заставе), празни бијели папири А4 формата

Трајање радионице:

45 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељи се представљају учесницима и уводе тему радионице на сљедећи начин: Вјерујемо да сте чули за игре на срећу. Оне представљају игре у којима се за уплату одређеног износа учесницима пружа могућност стицања добитка, који може, али и не мора да буде новчани. Неки кажу да играње игара на срећу не зависи од знања или вјештине појединца, већ од случајности. Ми ћемо вам сад приказати неколико тврдњи о играма на срећу, те ћемо поразговарати о свакој од тих тврдњи. Уколико сматрате да је тврдња тачна, дићи ћете зелену заставу. Ако сматрате да је тврдња нетачна, подићи ћете црвену заставу.

Средишњи дио

Водитељи на платну учесницима показују једну по једну тврдњу квиза (видјети Прилог 1). Уколико платно и пројектор нису доступни, водитељи радионице читају тврдње са папира. Учесници одговарају на питања дизањем црвеног или зеленог колаж папира. Уколико сматрају да је тврдња тачна треба да дигну зелени колаж папир, а уколико сматрају да је нетачна дигну црвени папир. Након што учесници дају одговор на неку тврдњу, покаже/прочита се исправан одговор и водитељи започињу дискусију са учесницима.

Завршни дио:

Водитељи завршавају радионицу коментаром о негативним посљедицама играња игара на срећу: “Данас смо чули неке информације о играма на срећу; неке су нам нове, неке смо можда веч знали. Важно је да уочимо како игре на срећу могу створити зависност једнако као психоактивне

супстанце или алкохол, и имати негативне посљедице за особу на сваком плану - породичном, друштвеном, пословном, али и здравственом.”

Водитељ позива учеснике да поставе додатна питања уколико желе, те да образложе шта им се допало, а шта не током трајања радионице.

Прилози

Прилог 1: Тврдње за квиз

1. Према археолошким налазима, игре на срећу су старе колико и цивилизација. У Египту постоје слике фараона како бацају коцкице. Грци и Римљани су се кладили шта противник држи у руци. У древној Кини су пронађене плочице за играње. (тврдња је тачна)

Коментар водитеља: Одговор је тачан. Испрва су за играње игара на срећу кориштене кости, а касније су кориштене различите фигурице. Данас је све то напредовало, те имамо најразличитије апарате за играње игара на срећу.

2. Бројне државе законски регулишу играње игара на срећу. На примјер, Камбоџа својим држављанима забрањује коцкање као вид игре на срећу, а дозвољавају неке друге игре на срећу (државну лутрију). Са друге стране, туристи могу да играју било коју игру на срећу. (тврдња је тачна)

Коментар водитеља: Зашто је то тако?

3. Прва коцкарница је отворена у Француској у склопу јавне куће. (тврдња је нетачна)

Коментар водитеља: Ова тврдња није тачна. Прва коцкарница је отворена у Италији, и то у склопу позоришта. Шта мислите, зашто баш у позоришту

4. Свјетска пријестоница коцкања је Лас Вегас. (тврдња је нетачна)

Коментар водитеља: Иако би многи помислили супротно, Лас Вегас није пријестоница коцкања. Град Макао у Кини је много већи центар коцкања, а у њему је коцкање легално. Макао је велики град са преко 40 коцкарница, а готово искључиво се ради са великим улозима.

5. Дјелатност игара на срећу је од јавног интереса и законски је регулисан начин приређивања игара на срећу. (тврдња је тачна)

Коментар водитеља: Ова тврдња је тачна. Члан 7. Закона о играма на срећу Републике Српске дефинише играње игара на срећу као активност од јавног интереса, док члан 1. истог закона каже да порез од приређивања игара на срећу представља дио републичког буџета. Шта мислите, за шта се тај новац користи?

6. У Републици Српској постоји Удружење приређивача игара на срећу, које треба да указује на посљедице играња игара на срећу. (тврдња је тачна)

Коментар водитеља: Тврдња је тачна. Постоји Асоцијација легалних приређивача игара на срећу. Чланови овог удружења би требало да промовишу друштвено одговорно пословање и указују на посљедице играња игара на срећу). Да ли они то раде?

7. Малољетници могу улазити на мјеста гдје се играју игре на срећу, под условима одређеним законом. (тврдња је нетачна)

Коментар водитеља: Закон о играма на срећу Републике Српске (члан 12.) наводи да је малољетницима забрањен улазак у просторије у којима се приређују игре на срећу. Поштује ли се то код нас?

8. У РС има око 500 регистрованих кладионица. (тврдња је нетачна)

Коментар водитеља: Према подацима Републичке управе за игре на срећу, у 2023. години на подручју Републике Српске послују 792 кладионице, 700 аутомат клубова са 8429 аутомата, постоји 1467 локација на којима се

приређују електронске игре на срећу, те 10 томбола. Шта нам то говори о распрострањености игара на срећу?

9. Законом је забрањено рекламирање кладионица, коцкарница и игара на срећу. (тврдња је нетачна)

Коментар водитеља: Према Регулаторној агенцији за комуникације, не смије се оглашавати алкохол, а забрањен је сваки облик реклама које се односе на цигарете и друге дуванске производе, оружје, пиротехничка средства, те опојне дроге. Зашто ово не важи за игре на срећу?

10. Знате ли колико кладионица годишње може највише да заради од приређивања игара на срећу? (учесници пишу одговор на папир и показују водитељима)

Коментар водитеља: Према подацима Агенције за посредничке, информатичке и финансијске услуге (АПИФ) једна кладионица у РС је остварила приход од 61 милион КМ, а у Федерацији БиХ тај број је ишао и 100 милиона КМ.

11. Ко је по вама одговоран за посљедице игара на срећу, сам приређивач или појединац?

Коментар водитеља: Првенствено су особе саме одговорне уколико играју игре на срећу, јер смо слободна бића да одлучујемо. Међутим, важно је да схватимо да постоји и дио одговорности приређивача, јер они раде на томе да што више људи привуку да играју, како би остварили што већу добит. Приређивачи игара на срећу не наглашавају довољно посљедице до којих може доћи усљед играња игара на срећу. Да ли сте видјели негдје, у некој реклами за игре на срећу, да се наглашавају посљедице развоја зависности?

12. Зависност о играма на срећу може имати једнако лоше посљедице као било која друга зависност. (тврдња је тачна)

Коментар водитеља: На први поглед нам може дјеловати да су неке друге зависности (од алкохола и психоактивних супстанци) опасније или озбиљније. Људи могу красти новац да купе одређену супстанцу, могу имати халуцинације, апстиненцијску кризу, шок, тровања и сл. Међутим, и зависност о играма на срећу може имати неке од ових посљедица. Људи могу красти новац од блиских људи да отплате дуг који је настао играњем игара на срећу. Могу изостајати са посла, угрозити своју рутину, занемарити породицу и сате проводити играјући игре на срећу. Могу не спавати, нездраво се хранити, што на крају доводи до посљедица какве имају и друге зависности.

РАДИОНИЦА 8

„Мислим,
дакле (не) играм“

Радионицу осмислиле:

Ива Патрициа Давигоски и Ана Рисовић, студентице другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Указати учесницима на социјалне и емоционалне посљедице играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

самољепљиви папирићи, прилози

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ представља тему и циљ радионице.

Учесницима се поставља питање:

„Шта мислите како се осјећа и о чему размишља особа која игра игре на срећу?”

Водитељ подстиче учеснике да слободно и отворено износе своја мишљења. Водитељ одговоре записују на паноу (у једној колони осјећања, а у другој мисли) и констатује да су мисли и осјећања повезани са нашим понашањем.

Напомена за водитеље: У циљу подстицања учесника на изношење мишљења о осјећањима и мислима, водитељ може да изнесе коментар:

„Приликом играња игара на срећу, различите особе могу осјећати различита осјећања, као што су: нервоза, напетост, огорченост, љутња, узбуђење ...“.

Неке мисли које могу да се јаве јесу:

„Сигурно нећу добити, никад ништа не добијем.“, „Било ми је занимљиво, играћу поново.“, „Ако уложим још, сигурно ћу добити.“, „Можда ћу више среће имати са неком другом игром.“ Заправо, овакве мисли и осјећања нас могу навести да поново заиграмо неку игру окушавајући срећу. Међутим, сваким понављањем смо корак ближе развијању зависности.“

Средишњи дио

Водитељ учеснике упознаје са одређењем појма зависност: „Зависност заправо представља потребу за понављањем по нас штетног понашања, као што је нпр. конзумација психоактивних супстанци или употреба неких нематеријалних ствари. Играње игара на срећу се такође сматра болешћу зависности и налази се у дијагностичком приручнику за менталне

поремећаје. Када се неко понашање налази у овом приручнику, оно подразумијева да морају бити задовољени одређени критеријуми како би се некој особи успоставила дијагноза зависности.“

Затим водитељ упознаје учеснике са критеријумима за дијагностиковање болести зависности уз приједлог да се критеријуми додатно појасне уз навођење примјера, како би учесницима били што јаснији (Прилог).

Критеријуми су (прилагођени за разумијевање учесника):

1. Особа има потребу за играњем са већим износима новца како би се достигло жељено узбуђење, нпр. сваким играњем повећава суму уложеног новца.
2. Особа је немирна и раздражљива када покуша да смањи играње, нпр. чешће и брже улази у конфликте са другима, има проблема са стрпљењем...
3. Особа има понављајућа неуспјешна настојања да смањи или престане са играњем, нпр. покуша да престане, али након пар дана се врати игрању.
4. Особа је често заокупљена коцкањем, нпр. непрестано размишља о неким прошлим играњима, планира сљедеће играње, размишља како набавити новац...
5. Особа често коцка када се осјећа лоше, нпр. када се осјећа беспомоћно, криво или депресивно одлази у кладиноцу или коцкарницу, те тамо проводи вријеме не размишљајући о догађајима која су претходно изазвала таква осјећања.
6. Након што изгуби новац, особа се често враћа да надокнади изгубљено, нпр. након неуспјеха улаже већу количину новца, игра веће квоте или дуже времена проводи у кладоници или коцкарници.

7. Особа лаже како би прикрила величину уплетености, нпр. манипулише и лаже гдје је провео дан или потрошио новац (помагао сам пријатељу у невољи, морао сам му посудити новац...).
8. Особа је угрозила или изгубила важну везу, посао, образовање или пословне прилике, нпр. особа улаже породични новац у коцкање, након чега разводом брака губи исту или због сталног провођења и размишљања о игри, запоставља школске или факултетске обавезе које га доводе до понављања разреда или обнављања године.
9. Особа се ослања на друге како би набавио новац којим би олакшао очајну финансијску ситуацију, нпр. посуђује новац од ближњих, улаже породичан новац или посуђује од непоузданих особа као што су зеленаши.

Послије упознавања са основним појмовима и критеријумима, водитељ подијели учеснике у четири групе методом „Запамти број“. Односно водитељ редом говори бројеве 1,2, 3, 4, те их усмијерава да свако пронађе своју групу (група јединица, двојки, тројки и четворки).

Када се учесници подјеле у групе, водитељ објашњава даље активности: „Сада ћу вам подијелити папире са једном причом, свака група ће добити исту. Ваш задатак ће бити да пажљиво прочитате причу, а након тога да је наставите. Будите креативни у завршетку приче. За рад је предвиђено 10 минута.“ (Прилог 2). Током групног рада, водитељ обилази и подстиче рад групе.

Напомена за водитеље: Не наводи учеснике на „пожељна“ рјешења, допустити им да буду креативни и самостални.

Учесници читају своје креиране приче. Водитељ отвара дискусију, те се приче заједно коментаришу кроз питања: какве су вјероватноће таквих

исхода, да ли познају неког са таквом или сличном причом, по чему се приче разликују, по чему су сличне. Водитељ све наведено продубљује, осврћући се на социјалне и емоционалне проблеме играња игара на срећу, односно осјећања и мисли са почетка радионице, а стављајући акценат на посљедице.

Коментар водитеља: Зависност од играња игара на срећу, као што смо видјели, може произаћи из различитих разлога: из радозналости, жеље за прихватањем од стране вршњака, притиска, због дружења или тежње да се избјегне досада. Међутим, када се играње игара на срећу понавља, оно престаје да буде само игра и постаје стални образац понашања који доводи до зависности, те то може да изазове бројне и озбиљне проблеме и посљедице.

Водитељ позива учеснике да му изнесу све посљедице, те их записује на паноу (табли) и дијели у групе: психичке посљедице, социјалне, економско-професионалне. Када учесници исцрпе навођење посљедица, водитељ може надопунити листу посљедица (Прилог 3).

Завршни дио

Водитељ позива учеснике да изнесу своје утиске о радионици. Подијелити самољепљиве папире и замолити их да напишу своје утиске (нпр. како им је било, шта су научили, да ли им је било корисно и слично).

Прилози

Прилог 1:

Дијагностички критеријуми за зависност о коцкању (Извод из Дијагностичког приручника за менталне поремећаје, DSM-V):

1. Има потребу за коцкањем са све већим износима новца како би се достигло жељено узбуђење.
2. Немиран је или раздражљив када покушава смањити или престати с коцкањем.
3. Има опетована неуспјешна настојања ради контроле, смањења или престанка коцкања.
4. Често је заокупљен коцкањем (нпр. непрестано размишља о проживљеним доживљајима коцкања у прошлости, игра на хендикеп или планирање сљедећих потхвата, размишљање о начинима како прискрбити новац за коцкање).
5. Често коцка када се осјећа лоше (нпр. беспомоћно, крив, анксиозан, депресиван).
6. Након што на коцки изгуби новац, често се други дан враћа да га надокнади („лови“ властите дугове).
7. Лаже како би прикрио величину уплетености у коцку.
8. Угрозио је или изгубио важну везу, посао, образовне или пословне прилике због коцкања.
9. Ослања се на друге како би набавио новац којим би олакшао очајну финансијску ситуацију узроковану коцкањем.

Прилог 2: Заврши причу

Шеснаестогодишњи Никша се недавно преселио у Бањалуку и кренуо у нову средњу школу. Испочетка му је било тешко да се прилагоди, али

врло брзо је стекао пријатеље. Воли да проводи са њима вријеме прије и послје школе. Некада када им остане новца од ужине, оду у оближњи кафић гдје им ради један познаник. У том кафићу често испитују своју срећу играјући бројеве. Једном је Никша добио чак 150 КМ, а уложио је само 2 КМ. Читаво друштво је тада почастео и тај дан је за њега био заиста срећан. Од тог дана су прошле двије године, Никша и његово друштво су сада пунољетни и не морају више кријући играти бројеве. И дан данас се знају вратити старој традицији и одиграти који круг бројева.

Задатак за учеснике: Настави причу о Никши размишљајући о даљој будућности.

Прилог 3

Посљедице понављаног играња игара на срећу:

1. ПСИХИЧКЕ ПОСЉЕДИЦЕ: лагање, манипулисање, губитак заинтересованости за здраве активности, анксиозно-депресивни поремећај, склоност суициду (самоубитству), изолација...
2. СОЦИЈАЛНЕ ПОСЉЕДИЦЕ: проблеми у породици или партнерским односима, слабљење социјалних веза, проблеми са законом...
3. ЕКОНОМСКО-ПРОФЕСИОНАЛНЕ ПОСЉЕДИЦЕ: губитак финансија, занемаривање и избјегавање школских, факултетских или пословних обавеза што доводи до неуспјеха, губитка посла...

РАДИОНИЦА 9

„Не музи ме
нисам крава“

Радионицу осмислио:

Милош Грбић, студент другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Развој критичког промишљања у вези са манипулација приређивача игара на срећу и унапређење свијести о скривеним и манипулативним тактикама привлачења и задржавања играча којима се користе приређивачи игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

прилог, оловке

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Упознавање са правилима радионице, представљање водитеља и спровођење уводне игре у којој ученици у зависности да ли се слажу или не слажу са изјавама које водитељ прочита одлазе на један или други крај учионице. Након што изаберу страну ученици могу да образложе свој став и да се укључе у кратку дебату.

Изјаве које водитељ излаже су:

1. Радије бих 20 КМ данас, него 100 КМ за годину дана.
2. Велики добитак на лоту увијек носи са собом добре ствари.
3. Клађење и кладионице требало би забранити.

Водитељ пажљиво саслуша образложења учесника, не критикује изнешене ставове.

По завршетку уводне игре учесници сједају на своја мјеста и представља им се циљ радионице.

Средишњи дио

Водитељ се обраћа учесницима, кратко и сажето им говори о историји игара на срећу, тактикама и стратегијама, намјерама и циљним групама приређивача игара на срећу (Прилог 2).

Током обраћања, поставља питања учесницима: Која је највећа неистина приређивача? (остваривање континуираног добитка); Који видови игара на срећу постоје?; Како сте ви изложени неким од ових манипулативних стратегија?.

Затим се учесници расподијеле у групе по 4 до 6 чланова и добијају задатак да се у групи договоре о одговорима на питања која добијају на листу папира (Прилог 1). Након дискусије у малим групама, групе излажу

своје одговоре, а водитељ врши рефлексiju на одговоре и допуњује их ако је то потребно, оснажујући учеснике за препознавање стратегија и резилијентност младих ка таквим стратегијама.

Завршни дио

Водитељ позива учеснике да изнесу своје импресије о радионици, њеној корисности, потреби и занимљивости за младе.

Прилози

Прилог 1: Листа са питањима

1. На који начин дизајн интеријера и екстеријера коцкарница/кладионица може да утиче на понашање људи? (нпр. затамњена стакла, „увучени“ простор за слот-машине, истицање џекпота, структура интеријера са елементима лавиринта...)
2. Гдје све можемо пронаћи примјере оглашавања игара на срећу?
3. Зашто кладионице/коцкарнице често дају својим посјетиоцима различите награде и бонусе?
4. Зашто су слот-машине често програмиране да производе „живахне“ и „интересантне“ анимације и звукове?
5. Како модерне технологије доприносе даљем развоју игара на срећу?

Прилог 2: Кратка прича о играма на срећу

Вјерује се да су игре на срећу биле познате још прије 2000 година у Кини. У средњем вијеку лутријске игре постају познате у Европи, а игра лота је у XX вијеку доживјела експанзију, да би се са краја прошлог и почетка овог миленијума премацила на интернет. Приређивачи се користе различитим стратегијама и тактикама да би привукли циљну популацију и остварили енормне зараде. Такве тактике и стратегије су видљиве на бројним рекламама, на примјер свака друга добија, добитак 100% и слично. Чињеница је да већина играча не осваја добитак, а и када се ријетко деси да се оствари добитак, много пута прије и послије су се дешавали губици. Неке игре намјењене су одређеним популацијама, на примјер млађим играчима. Многи људи не размишљају о таквим стратегијама! А, ви!

„Рекламирам“

РАДИОНИЦА 10

Радионицу осмислиле:

Јелена Весић и Нина Бобић, студентке другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Подстицање критичког промишљања и свијести о утицају медија на феноменологију играња игара на срећу.

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

рекламе у којима се рекламирају игре на срећу по избору водитеља, прилози, А4 папир, оловке

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељи радионице се представљају и учеснике упознају са темом и циљем радионице.

Водитељи почињу радионицу са игром „Олуја идеја“. Игра се састоји у томе да учесници на питање: “Зашто људи играју игре на срећу?”, слободно изнесу све идеје које им прве падну на памет о разлозима играња игара на срећу. Водитељи записују идеје на таблу (пано), захваљују се ученицима на свим изнесеним идејама и спонтано прелазе на средишњи дио радионице.

Средишњи дио

Водитељи учеснике дијеле у мање групе. Метод подијеле учесника може бити различит, али је важно да их уради водитељ на основу увида у динамику групе. Водитељи свакој групи дијеле папир А4 формата са питањима и говоре ученицима да ће сада свако од њих да добије по 2 рекламе које ће моћи погледати и размислити о њиховим карактеристикама. Водитељ самостално бира јавне рекламе, слика их и показује слике (рекламе на телевизији, билбордима и сл.).

Ученици ће добити сљедећа питања:

1. Какве су боје приказане у реклами?
2. Какве сте поруке уочили и да ли сте примијетили неке фразе, метафоре и жаргоне?
3. Какав је језик употријебљен у реклами?
4. Каква је атмосфера у реклами?
5. Шта је у овој реклами допадљиво?
6. Због чега ова реклама може бити привлачна за младе?
7. Да ли сте примијетили још нешто у реклами, а да сматрате да је важно?

Водитељи говоре ученицима да на папир који су добили забиљеже све што су примијетили у кратким цртицама.

Након 15 минута рада у групама, представник сваке групе излаже шта је уочено.

Водитељи записују на таблу (пано) одговоре сваке групе у кратким тезама. Водитељи покрећу дискусију о томе шта су све уочили и питају ученике да ли су били свјесни ових појединости и њиховог утицаја. Потом водитељ дискутује о томе да ли људи размишљају о утицају реклама на овај начин.

Водитељи постављају питање: „Шта бисте промијенили у реклами да би се изложеност младих штетним утицајима минимализовала? Водитељ подстиче учеснике на дискусију и изношење мишљења.

Завршни дио

Водитељи на крају постављају ученицима сљедећа питања у циљу вредновања радионице:

Да ли Вам се свидјела радионица?

Да ли сматрате да сте нешто корисно научили?

Да ли ћете моћи употријебити сазнања до којих сте данас дошли да се заштите?

Прилози

Прилог 1: Лист са питањима

Погледајте пажљиво рекламу, уочите све детаље на реклами (боје, поруке, величину слова, мјесто одређених елемената на реклами и сл.) и одговорите на питања:

1. Какве су боје приказане у реклами?
2. Какве сте поруке уочили и да ли сте примијетили неке фразе, метафоре и жаргоне?
3. Какав је језик употријебљен у реклами?
4. Каква је атмосфера у реклами?
5. Шта је у овој реклами допадљиво?
6. Због чега ова реклама може бити привлачна за младе?
7. Да ли сте примијетили још нешто у реклами, а да сматрате да је важно?

РАДИОНИЦА 11

„Брзе паре,
брзо испаре“

Радионицу осмислиле:

Јелена Весић и Нина Бобић, студентице другог циклуса студија психологије

Циљеви радионице:

Циљеви радионице: Подстакнути младе да схвате које људске потребе задовољава игра, те да уоче разлике између уобичајене игре и игара на срећу

Учесници:

млади узраста од 14 до 18 година

Потребан материјал:

оловке, папири, креда и табла или флипчарт и маркер, прилог

Трајање радионице:

45 до 60 минута

Структура радионице

Уводни дио

Водитељ представља тему и циљ радионице, те позива учеснике да размисле и одговоре на сљедећа питања:

- Када сте се последњи пут играли?
- Које су то игре биле?
- Како се осјећате док играте ту игру?
- Играју ли се млади и одрасли или је игра само за дјецу?
- У чему је разлика између дјечије игре и игре код младих?
- У чему је разлика између обичне игре и игре на срећу?

Водитељ подстиче учеснике на изношење идеја без наметања сопственог става. Све одговоре записује на таблу или пано. Након завршене дискусије, водитељ констатује да је игра саставни дио живота човјека, да постоји потреба за игром која не престаје, да нас игра прати како одрастамо, али да се сама игра, њен садржај и облик мијењају са доби. Код дјеце игра помаже сазријевању и учењу, а у одраслој доби доприноси растерећењу, опуштању од свакодневних обавеза и општем задовољству. Играње игара на срећу је различито од обичне игре која доприноси опуштању и задовољству. Оне човјека могу одвести у болест зависности, те довести до нарушавања, личног породичног, професионалног и друштвеног благостања.

Средишњи дио

Водитељ дијели учеснике у четири групе, а затим им даје причу (Прилог 1). Свака група треба да одговори на сљедећа питања:

- Да ли је Лизина игра обична игра?

- Које потребе ова игра задовољава?
- Може ли Лиза потребе задовољити на неки други начин, а да то нису ризичне игре?
- Размислите, какав је утицај реклама имала на Лизу?
- Шта би савјетовали Лизи?
- Шта би ви учинили да сте на Лизином мјесту?

Завршни дио

Сваки од учесника износи своје импресије о радионици.

Прилози

Прилог 1: Лизина прича

Лиза има 15 година. Управо је уписала први разред средње школе. У разреду не познаје никога, а и по природи је повучена и склапа пријатељства углавном уколико јој неко други приђе. Разред се груписао у неколико мањих група, које су проводиле одмор заједно. Она није припадала ни једној од тих група. У неколико наврата им се придруживала, али је схватала да она нема исте интересе и да не припада тим групама. На одмору је углавном сурфала интернетом и играла игрице. То јој је испуњавало вријеме, а потреба за дружењем није била више тако изражена. Други су је сматрали помало чудном, али Лиза на то није посебно реаговала. Настојала је да то игнорише. Сурфање интернетом је за њу била сигурнија опција. Играла је игрице. Често када пређе један ниво игрице, појави се реклама. Нервирало ју је то, али неке од њих су јој привукле пажњу. Више пута је док је играла игрицу искочила реклама за игру онлајн казина. У почетку није обратила пажњу, али се иста реклама појавила више пута и на крају је ушла у њу. Уложила је износ од 2 КМ, који јој је одбијен са мобилног рачуна. Одиграла је игрицу успјешно и добила 50 КМ бонуса. Била је усхићена. Уложила је и већ након пређених седам нивоа њен бонус је износио 280 КМ, а онда је ради вјере у већи добитак уложила 10 КМ и добила бонус од 1000 КМ. На покушај да подигне новац, схватила је да нема број рачуна. Игра јој је понудила веће улагања и сигуран добитак од 50%. Размишља Лиза!

КОРИШТЕНА ЛИТЕРАТУРА

- *Different types of peer pressure: examples and coping strategies.* (2023, November 21). Mental Health Center Kids. <https://mentalhealthcenterkids.com/blogs/articles/types-of-peer-pressure>
- Дробац Павичевић, М., Душанић, С., Ђурић, Д., Зечевић, И., Радетић Ловрић, С. (2020) „Фестина Ленте“ Збирка радионица за групни рад са дјецом и младима у васпитно-образовном систему, Бања Лука
- Frothingham, M. B. (2023, September 12). *Learn assertive communication in 5 simple steps.* Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/assertive-communication.html>
- Impact Factory. (2023, December 17). *Assertive Communication - 5 tips - Impact Factory.* <https://www.impactfactory.com/resources/assertive-communication-5-tips-for-effective-use/>
- Мартиновић Т. (2019) Овисност о играма на срећу. Дипломски рад. Сарајево: Универзитет у Сарајеву, Филозофски факултет.
- Matheson, F. I., Hamilton-Wright, S., Kryszajtys, D. T., Wiese, J. L., Cadel, L., Ziegler, C., Hwang, S. W., & Guilcher, S. (2019). The use of self-management strategies for problem gambling: a scoping review. *BMC Public Health*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6755-8>

