

Tinjauan Sistematis Gangguan Perjudian Online di Kalangan Remaja di Era Digital

Dean Zulmi Airlangga ^{a*}, Yunita Faela Nisa ^b, Abdul Mujib ^c

^a Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

*Corresponding author

Deanzulmiairlan@gmail.com

Naskah masuk: 27 Juli 2025 Naskah terima: 11 Desember 2025 Naskah diterbitkan: 23 Desember 2025

Abstrak

Perjudian daring di kalangan remaja telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan, terutama karena konvergensinya dengan permainan digital seperti loot boxes dan taruhan skin. Penelitian ini merupakan tinjauan sistematis terhadap 27 artikel dari database Scopus dan Taylor & Francis menggunakan pedoman PRISMA. Fokus kajian adalah identifikasi teori, jenis judi, alat ukur, jenis penelitian, dan kata kunci yang dominan. Hasil menunjukkan *social learning theory* sebagai teori yang paling banyak digunakan, dengan jenis perjudian dominan adalah berbasis game dan taruhan olahraga. Alat ukur yang sering digunakan adalah PGSI dan SOGS. Sebagian besar artikel menggunakan pendekatan kuantitatif. Kata kunci utama meliputi "online gambling", "adolescents", dan "gambling disorder". Perjudian daring pada remaja merupakan isu multidimensional yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, dan digital. Diperlukan intervensi lintas level, mencakup pendidikan literasi digital, regulasi konten game, dan penguatan peran keluarga dan sekolah.

Kata Kunci

Literasi digital; perjudian daring; remaja

Abstract

Online gambling among adolescents has emerged as a concerning issue, especially due to its convergence with digital games such as loot boxes and skin betting. This study is a systematic literature review of 27 articles from Scopus and Taylor & Francis, following PRISMA guidelines. The focus is on identifying dominant theories, gambling types, measurement tools, research methods, and keywords. The social learning theory was the most frequently applied framework. Game-based and sports betting were the most examined gambling types. Frequently used tools include PGSI and SOGS. Quantitative methods dominated the research landscape. Keywords commonly found were "online gambling", "adolescents", and "gambling disorder". Adolescent online gambling is a multidimensional problem influenced by psychological, social, and digital factors. Preventive interventions must be multi-level, including digital literacy education, regulation of game content, and strengthened family and school roles.

Keywords

Digital literacy; online gambling; adolescents

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa transformasi besar dalam kehidupan sosial masyarakat global, termasuk Indonesia. Salah satu dampak yang muncul bersamaan dengan kemajuan teknologi digital adalah meningkatnya akses terhadap aktivitas perjudian daring (*online gambling*). Fenomena ini tidak lagi terbatas pada kelompok usia dewasa, melainkan telah menjangkau kelompok usia remaja dan bahkan anak-anak. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran serius, mengingat masa remaja

merupakan fase krusial dalam perkembangan psikososial individu yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan perilaku berisiko (Derevensky & Gupta, 2007).

Di Indonesia, situasi ini menjadi semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), hingga pertengahan tahun 2024 tercatat lebih dari 197.000 anak dan remaja teridentifikasi terlibat dalam praktik perjudian daring, dengan nilai transaksi mencapai hampir Rp300 miliar. Dari jumlah tersebut, sekitar 80.000 pelaku berusia di bawah 10 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik perjudian tidak hanya merambah kalangan usia produktif, tetapi juga telah menggerogoti masa depan generasi muda sejak dini. Bahkan, Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat lebih dari 1,5 juta pelajar di Indonesia berisiko mengalami kecanduan judi online (Setiadi, 2024).

Menurut Tomašić dan Petrović (2021), gangguan perjudian adalah aktivitas kognitif dan perilaku berulang yang menyebabkan masalah signifikan pada fungsi sosial, psikologis, dan fisik seseorang. Prevalensinya bervariasi secara global, berkisar antara 0,01% hingga 10,6% pada populasi dewasa. Namun, penelitian menunjukkan bahwa prevalensi tersebut lebih tinggi di kalangan remaja. Di Kroasia, misalnya, 12,9% pelajar sekolah menengah atas memenuhi kriteria untuk perjudian bermasalah, menunjukkan adanya tren yang mengkhawatirkan di kalangan usia muda.

Studi yang dilakukan oleh Isorna et al. (2022) di Spanyol mengonfirmasi bahwa 8,4% remaja berusia 12–17 tahun telah berjudi secara online dalam setahun terakhir. Mereka menemukan bahwa remaja yang berjudi secara daring juga menunjukkan tingkat konsumsi zat adiktif yang lebih tinggi, seperti alkohol dan ganja, serta menunjukkan gejala penggunaan internet yang problematik (*Problematic Internet Use/PIU*). Dengan demikian, perjudian daring bukanlah fenomena yang berdiri sendiri, tetapi berkorelasi dengan berbagai bentuk perilaku adiktif lainnya yang memperburuk kondisi psikososial remaja.

Banyak faktor yang menyebabkan remaja rentan terhadap keterlibatan dalam perjudian daring. Akses internet yang semakin luas, kepemilikan perangkat pribadi sejak usia dini, serta lemahnya pengawasan orang tua dan institusi pendidikan menjadi pemicu utama. Selain itu, iklan judi online yang masif dan terselubung dalam bentuk promosi game, media sosial, dan platform streaming turut menyumbang normalisasi terhadap perilaku berjudi. Perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam ranah perlindungan anak, pendidikan karakter, serta pengendalian adiksi digital. Frisone et al. (2020) menyoroti bahwa meskipun data yang ada menunjukkan keterlibatan yang tinggi, pemahaman yang komprehensif tentang dinamika perjudian di kalangan remaja masih terbatas. Mereka menekankan pentingnya pendekatan yang mempertimbangkan peran faktor lingkungan seperti pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua, serta tekanan sosial sebagai prediktor penting dalam perilaku perjudian.

Faktor kepribadian juga memainkan peran penting dalam memprediksi keterlibatan remaja dalam perjudian. Dalam studi oleh Ciccarelli et al. (2022), ditemukan bahwa sifat-sifat kepribadian disfungsi seperti antagonisme dan disinhibisi berkontribusi signifikan terhadap tingkat keparahan perjudian pada remaja. Selain itu, kurangnya kemampuan mentalisasi dan ketidakmampuan untuk mempertimbangkan konsekuensi masa depan juga merupakan faktor risiko utama. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian tidak semata-mata disebabkan oleh akses atau kesempatan, tetapi juga berkaitan dengan dimensi kepribadian dan fungsi kognitif yang mendalam.

Sejalan dengan fenomena tersebut, tinjauan sistematis terhadap 27 artikel ilmiah internasional mengungkapkan bahwa perjudian daring pada remaja merupakan permasalahan kompleks yang dipengaruhi oleh beragam dimensi. Dari sisi psikologis, remaja dengan kepribadian impulsif, pencari sensasi tinggi, dan *self-control* yang rendah cenderung lebih mudah terlibat dalam aktivitas perjudian, terutama dalam bentuk yang tersembunyi di balik game digital seperti *loot box*, *microtransaction*, dan *social casino games*. Bahkan, beberapa studi menegaskan bahwa fitur-fitur dalam game ini berperan sebagai gerbang awal menuju praktik perjudian dengan uang nyata yang dikenal sebagai *gateway hypothesis* (Zendle & Cairns, 2018).

Lebih lanjut, lingkungan sosial memainkan peran signifikan. Remaja yang tumbuh dalam keluarga dengan pola komunikasi tertutup, pengawasan digital rendah, serta minimnya pendidikan literasi digital dan finansial memiliki risiko lebih tinggi untuk jatuh ke dalam perjudian daring. Selain itu, studi-studi menunjukkan bahwa kelompok remaja dari komunitas minoritas, lebih rentan terhadap adiksi karena tekanan sosial dan pencarian pengakuan sosial yang tidak terpenuhi. Beberapa artikel bahkan menyebut bahwa remaja yang mengalami keterasingan atau kekosongan emosional lebih mungkin mencari pelampiasan dalam aktivitas daring berisiko seperti perjudian. Studi oleh McCormack et al. (2014) menunjukkan bahwa ketidakstabilan lingkungan keluarga dan dukungan sosial yang minim secara signifikan meningkatkan kemungkinan keterlibatan remaja dalam perilaku berjudi secara online sebagai bentuk coping terhadap stres emosional dan eksklusi sosial.

Di sisi lain, pendekatan berbasis pencegahan dan intervensi telah mulai diadopsi dalam berbagai konteks global. Program seperti *Safety.Net* dan strategi pelatihan guru menunjukkan bahwa intervensi berbasis sekolah yang sistematis dapat menurunkan niat berjudi dan meningkatkan ketahanan remaja terhadap pengaruh digital yang merugikan. Sebagai contoh, studi oleh Calado et al. (2020) menunjukkan bahwa program literasi judi (*gambling literacy programs*) yang diimplementasikan di sekolah-sekolah menengah di Eropa berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang risiko perjudian serta menurunkan intensi berjudi pada kelompok usia 13–17 tahun. Dalam konteks Indonesia, di mana literasi digital dan pengawasan daring masih menjadi tantangan, model-model seperti ini sangat relevan untuk diadaptasi.

Selain memperkuat temuan sebelumnya, hasil tinjauan ini mengindikasikan bahwa arah penelitian global mengenai perjudian daring remaja masih sangat berpusat pada pendekatan perilaku kognitif. Sebagian besar studi memfokuskan analisis pada faktor impulsivitas, kontrol diri, dan pengaruh sosial, namun relatif sedikit yang mengintegrasikan konteks budaya dan nilai lokal dalam model teorinya. Seperti yang dijelaskan oleh Delfabbro dan King (2023), konteks sosial dan nilai-nilai komunitas memiliki peran besar dalam membentuk persepsi risiko terhadap perjudian digital. Dengan demikian, kesenjangan ini membuka peluang bagi penelitian baru yang mempertimbangkan karakteristik budaya Indonesia dalam memahami pola perjudian daring remaja.

Hampir seluruh artikel yang dianalisis masih menitikberatkan pada analisis deskriptif dan korelasional, dengan minimnya pengembangan intervensi berbasis bukti (*evidence-based interventions*) di konteks Asia Tenggara. Kesaite et al. (2023) menegaskan bahwa efektivitas kebijakan pencegahan bergantung pada adaptasi terhadap lingkungan digital dan sosial spesifik tiap negara. Oleh karena itu, kontribusi utama dari tinjauan ini adalah menyoroti kebutuhan

mendesak akan penelitian intervensi berbasis konteks Indonesia, misalnya program literasi digital dan pelatihan guru yang selaras dengan nilai sosial sebagai fondasi pengembangan strategi pencegahan yang lebih relevan dan berkelanjutan.

Mengingat luasnya dampak dan kompleksitas permasalahan, penting untuk mengkaji secara sistematis temuan-temuan ilmiah yang relevan guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang faktor risiko, faktor pelindung, serta efektivitas intervensi terhadap perjudian daring pada remaja. Oleh karena itu, penelitian ini disusun sebagai sebuah tinjauan sistematis terhadap literatur akademik terkait *adolescence online gambling disorder*, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman konseptual, bukti empiris, serta rekomendasi kebijakan dan praktik pencegahan yang berbasis bukti.

Pertanyaan penelitian (RQ) pada penelitian ini sebagai berikut:

RQ1: Teori apa yang paling sering digunakan pada artikel

RQ2: Jenis judi online apa yang paling sering dimainkan

RQ3: Alat ukur apa saja yang paling sering digunakan

RQ4: Jenis penelitian apa saja yang sering digunakan

RQ5: Kata kunci apa saja yang sering digunakan

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR), Dimana metode ini mengumpulkan, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian tertentu, atau area topik, atau fenomena yang menjadi perhatian (Kitchenham, 2004). SLR bermanfaat bagi peneliti, dengan memberikan motivasi yang jelas untuk penelitian baru, dan bagi para praktisi, dengan memberikan bukti komprehensif untuk memandu pengambilan keputusan pada pekerjaannya (Al-Zubidy & Carver, 2019). Sementara itu, pendekatan kualitatif dalam systematic review digunakan merangkum hasil-hasil penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengikuti pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) untuk memastikan transparansi dan ketelitian dalam proses tinjauan.

Prosedur dan Desain

Data penelitian ini diambil dari database Scopus dan Taylor & Francis. Peneliti menggunakan Scopus dan Taylor & Francis dengan bidang kesehatan masyarakat, psikologi, dan ilmu sosial sebagai sumber informasi utama karena cakupan kualitas artikel yang ada memiliki mutu yang baik.

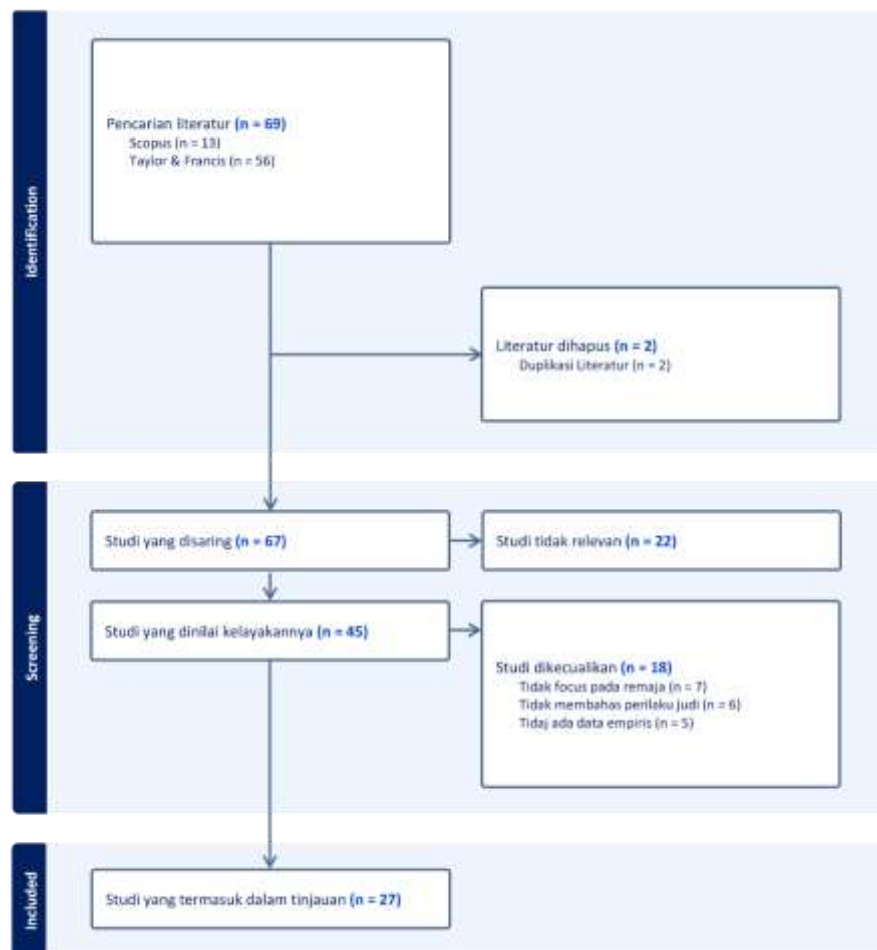
Pencarian literatur yang komprehensif dilakukan di beberapa basis data akademik utama untuk memastikan cakupan yang luas. Rangkaian kata kunci yang komprehensif digunakan untuk memaksimalkan sensitivitas dan spesifisitas pencarian, dengan kata kunci *adolescence online gambling disorder*. Pencarian terutama difokuskan pada studi yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir (misalnya, 2020-2025) untuk menangkap tren dan penelitian terbaru, serta mengakui evolusi pesat teknologi online dan perilaku perjudian.

Setelah proses pencarian literatur, peneliti melakukan proses screening dan penentuan kriteria dengan menggunakan *Convidence* untuk mengetahui abstraksi dari 69 artikel literatur

dan untuk mengetahui keterkaitan antara kata kunci yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berikut terlampir dalam Gambar 1. untuk hasil screening artikel yang telah dikumpulkan dengan menggunakan *Convidence*.

Peneliti membaca abstraksi dan menyaring literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Dari proses penyaringan tersebut peneliti mendapatkan 27 literatur terpilih dari jenis jurnal artikel terindeks Scopus dan Taylor & Francis sebagai data primer. Adapun sebanyak 2 (dua) artikel dihapus karena teridentifikasi duplikasi, 22 artikel tidak masuk kedalam pilihan karena tidak sesuai secara pembahasan dengan penelitian yang dilakukan, lalu sebanyak 18 artikel tidak sesuai dengan objek penelitian, dimana pada artikel tersebut tidak focus pada remaja 7 (tujuh) artikel, tidak membahas perilaku judi 6 (enam) artikel, dan tidak ada data empiris 5 (lima) artikel. Sehingga peneliti menggunakan 27 artikel yang akan digunakan untuk *systematic literature review*.

Gambar 1.
Hasil Screening



Hasil

Penelitian SLR ini menggunakan database Scopus dan Taylor & Francis mendapati gangguan perjudian daring pada remaja menjadi isu yang semakin signifikan dalam era digital, mengingat kemudahan akses terhadap situs judi dan konten digital yang menyerupai perjudian. Tidak seperti bentuk perjudian tradisional, platform online menghadirkan sistem yang cepat,

anonim, dan sering kali terintegrasi dengan aktivitas gaming yang umum dilakukan oleh remaja. Dalam upaya menjawab *research question*, dapat dilihat pada bagian Tabel 1, yaitu temuan dari peneliti.

Tabel 1.
Temuan dari 27 Artikel

Judul Artikel	Teori Digunakan	Jumlah Sitasi	Jenis Judi
Dysfunctional Risks of the Internet	Theory of Planned Behavior	40	Game-based Gambling
Adolescent Betting on Esports	Social Learning Theory	120	Esports Betting
Gambling Disorder – Prevention	Health Belief Model	55	General Online Gambling
Gaming and Gambling in Adolescence	Social Learning Theory	78	Online Casino
Safety.Net	Ecological Systems Theory	30	General Online Gambling
Online Gambling and Substance Use	Theory of Planned Behavior	65	Substance-linked Gambling
Gambling in Adolescence Review	None	200	General Online Gambling
Prevalence of Adolescent Gambling	Social Norms Theory	84	Online Betting
Problematic Gambling and Self-efficacy	Self-Efficacy Theory	60	Online Casino
School-Related Gambling	Social Norms Theory	50	School-based Lottery
Gambling Ads and Family	Social Support Theory	72	Sports Betting
Online Sports Gambling	Behavioral Addiction Theory	93	Sports Betting
Gambling Disorder Subtypes	None	33	Diagnostic Criteria
Loot Boxes Meta-analysis	Operant Conditioning	110	Loot Boxes
Exposure and Family Support	Social Support Theory	58	Sports Betting
Loot Boxes and Risk Taking	Operant Conditioning	102	Loot Boxes
Gambling in LGBTQIA+	Minority Stress Theory	44	General Online Gambling
Alcohol and Gambling	Dual Process Theory	61	Sports Betting
Gaming-Gambling Convergence	Gateway Hypothesis	88	Loot Boxes
Psychosocial Gambling Factors	Self-Efficacy Theory	59	Online Casino
Digital Vulnerability	Digital Risk Framework	38	Loot Boxes
Nomophobia in Adolescents	Technology Acceptance Model	25	Smartphone Games
Social Casino Gaming	Behavioral Addiction Theory	47	Casino Games
Student Prevention Program	Ecological Systems Theory	29	General Online Gambling
Crypto and Gambling Severity	Cognitive-Behavioral Theory	36	Crypto Betting
Spirituality and Gambling	Spiritual Coping Model	18	Spiritual Gambling
Attentional Bias in Youth	Attentional Control Theory	22	Online Casino

Hasil analisis terhadap 27 artikel yang dikaji dalam tinjauan sistematis ini mengungkap berbagai dimensi penting terkait penelitian perjudian daring pada remaja dari perspektif psikologi. Selain itu, sebagian kecil artikel bersifat multinasional atau menggunakan data lintas negara, memperluas pemahaman mengenai konteks sosial dan budaya yang beragam dalam memengaruhi perilaku judi pada remaja.

Jenis perjudian yang paling banyak diteliti adalah yang berbasis game seperti loot boxes dan taruhan skin, yang kemudian diikuti oleh taruhan olahraga dan kasino online. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa konvergensi antara permainan digital dan perjudian menjadi fenomena sentral dalam perjudian remaja masa kini. Fenomena ini memicu kekhawatiran karena seringkali tidak disadari oleh remaja sebagai bentuk perjudian, padahal secara struktural dan psikologis mengandung elemen ketidakpastian, imbalan, dan keterlibatan finansial.

Dalam ranah teori, *social learning theory* menjadi pendekatan yang paling sering digunakan, menekankan peran modeling sosial, penguatan lingkungan, dan observasi perilaku dalam membentuk keterlibatan judi. Selain itu, teori *self-efficacy*, *operant conditioning*, dan *theory of planned behavior* juga digunakan untuk menjelaskan motivasi, persepsi kontrol diri, serta proses kognitif yang melandasi keputusan berjudi. Penggunaan teori-teori ini menunjukkan bahwa penelitian ini secara umum bergerak dalam kerangka psikologi perilaku dan kognitif.

Dari sisi bibliometrik, artikel dengan jumlah sitasi terbanyak adalah “Gambling in Adolescence: A Narrative Review” yang telah dikutip sebanyak 200 kali. Artikel ini memberikan kontribusi besar sebagai referensi utama dan kerangka teoretis bagi studi-studi selanjutnya, terutama karena cakupannya yang luas dalam mengintegrasikan berbagai faktor risiko, pola perjudian, dan implikasi kebijakan. Sementara itu, artikel lainnya cenderung lebih fokus pada aspek-aspek spesifik seperti loot boxes, pengaruh sosial, atau faktor spiritual.

Dalam artikel oleh Díaz-López, A., et al. (2020), dijelaskan bahwa kemunculan bentuk-bentuk perjudian non-konvensional seperti loot box dan taruhan skin telah mengaburkan batas antara permainan dan perjudian, sehingga mempercepat paparan dini terhadap mekanisme adiktif tersebut. Sebagian besar artikel yang dianalisis menyatakan bahwa prevalensi keterlibatan remaja dalam perjudian daring terus meningkat, bahkan pada kelompok usia di bawah 18 tahun. Hingga 30% remaja mengaku pernah melakukan aktivitas berjudi secara daring, baik dengan uang sungguhan maupun dalam bentuk digital. Bentuk perjudian yang paling sering dijumpai adalah taruhan olahraga online, permainan kasino virtual, serta aktivitas terkait video *game* yang memberikan elemen ketidakpastian dan imbalan acak. Hal ini sejalan dengan temuan dari Kristiansen et al. (2021) yang menunjukkan keterlibatan remaja laki-laki secara signifikan lebih tinggi dibandingkan perempuan dalam konteks perjudian digital.

Faktor psikologis individu memainkan peran penting dalam peningkatan risiko keterlibatan remaja dalam perjudian daring. Remaja dengan tingkat impulsivitas tinggi, regulasi emosi yang rendah, dan kecenderungan mencari sensasi menunjukkan hubungan yang signifikan dengan frekuensi berjudi yang bermasalah. Sebuah studi dari Müller et al. (2017) juga menemukan bahwa kecemasan sosial dan rendahnya efikasi diri berkorelasi positif dengan penggunaan judi daring sebagai mekanisme koping, terutama pada remaja laki-laki.

Konvergensi antara permainan video dan perjudian merupakan dimensi kritis dalam memahami gangguan ini. Artikel oleh Zendle & Cairns (2018) menegaskan bahwa loot boxes dalam game memiliki korelasi yang konsisten dan signifikan dengan skor gangguan perjudian pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa paparan terhadap elemen “berjudi” dalam game berpotensi menormalisasi pola pikir perjudian dan memperkuat keterlibatan jangka panjang pada praktik perjudian dengan uang sungguhan.

Lingkungan eksternal juga turut berkontribusi besar. Paparan terhadap iklan perjudian yang menargetkan anak muda, baik melalui media sosial maupun saluran video daring seperti YouTube dan Twitch, memberikan normalisasi terhadap perilaku tersebut. Dalam studi yang dilakukan oleh Deans et al. (2017), ditemukan bahwa remaja yang sering terpapar iklan perjudian daring memiliki persepsi yang lebih positif terhadap aktivitas tersebut dan lebih tertarik untuk mencobanya. Hal ini diperparah dengan minimnya pengawasan dari orang tua atau sekolah terhadap aktivitas digital anak-anak mereka.

Peran sekolah dan keluarga dalam mencegah keterlibatan perjudian terbukti signifikan. Beberapa artikel melaporkan keberhasilan program pelatihan guru dan kurikulum literasi digital yang secara langsung menurunkan minat berjudi di kalangan siswa (Valcke et al., 2013). Dukungan keluarga, khususnya pengawasan aktif dan diskusi terbuka tentang risiko perjudian, juga terbukti sebagai faktor pelindung (Magoon & Ingersoll, 2006). Sebaliknya, keluarga yang permisif atau kurang responsif justru meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian.

Kelompok remaja yang termasuk dalam minoritas gender dan orientasi seksual, menunjukkan tingkat risiko lebih tinggi terhadap perjudian daring karena mengalami tekanan sosial, stigma, dan kurangnya dukungan emosional. Studi dari Devault-Tousignant, C. et al. (2021) menunjukkan bahwa faktor stres minoritas memperbesar peluang penggunaan perjudian sebagai pelarian psikologis. Oleh karena itu, pendekatan pencegahan perlu bersifat inklusif dan sensitif terhadap identitas serta latar belakang sosial remaja.

Perilaku berjudi pada remaja juga sering kali muncul bersamaan dengan kebiasaan berisiko lain seperti konsumsi alkohol, merokok, dan penggunaan zat psikoaktif. Dalam studi oleh Derevensky & Gupta (2004), kombinasi antara perjudian dan konsumsi zat ditemukan secara konsisten pada remaja laki-laki dengan latar belakang keluarga disfungsional. Pola perilaku ini menunjukkan adanya kluster gangguan adiktif yang saling memperkuat dan memerlukan intervensi yang bersifat multidisipliner.

Terkait pencegahan, sebagian besar artikel menyarankan pendekatan multi-level yang mencakup regulasi platform digital, peningkatan literasi digital di sekolah, dan dukungan psikososial berbasis komunitas. Program seperti *Safety.Net* yang diterapkan di beberapa negara Eropa terbukti efektif dalam menurunkan keterlibatan remaja dalam judi dan aktivitas digital berisiko (Ortega-Barón, 2021). Intervensi yang melibatkan keluarga, sekolah, dan pemerintah lokal memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan pendekatan individual semata.

Pada hasil temuan peneliti, terdapat beberapa temuan juga dari 27 artikel yang masuk kedalam kategori. Adapun temuan yang peneliti dapat mengenai jenis alat ukur, jenis penelitian, dan kata kunci pada penelitian.

Tabel 2.
Jenis Alat Ukur

Alat Ukur	Jumlah Artikel
Tidak Disebutkan	2
South Oaks Gambling Screen (SOGS)	1
Risky Decision Task	1
Spiritual Beliefs and Gambling Scale	1
Crypto Gambling Risk Inventory	1
Teacher Awareness Scale	1
Casino Game Addiction Index	1
Nomophobia Questionnaire	1
Gaming Addiction Scale	1
Self-Efficacy Gambling Scale	1
Loot Box Purchase Index	1
Problem Gambling Index	1
Kuesioner Terbuka	1
Perceived Family Support Scale	1
DSM-IV-J	1
Loot Box Engagement Scale	1
Wawancara Kualitatif	1
Sports Gambling Intention Scale	1
Adolescent Gambling Questionnaire	1
Problem Gambling Severity Index (PGSI)	1
SOGS-RA	1
Gambling Motives Questionnaire	1
Safety.Net Risk Tool	1
Gambling Behavior Scale	1
Wawancara Terstruktur	1
Attentional Bias Test	1

Instrumen pengukuran yang digunakan dalam studi-studi ini beragam, namun beberapa alat ukur yang sering muncul adalah Problem Gambling Severity Index (PGSI), South Oaks Gambling Screen (SOGS), dan variasinya untuk remaja seperti SOGS-RA. Selain itu, terdapat pula instrumen yang lebih kontekstual seperti Loot Box Engagement Scale dan Gambling Motives Questionnaire, menyesuaikan dengan bentuk-bentuk perjudian modern yang muncul dalam video game. Dalam pendekatan kualitatif, wawancara semi-terstruktur dan kuesioner terbuka menjadi alat utama untuk menggali pengalaman mendalam para partisipan.

Tabel 3.
Jenis Penelitian

Jenis Penelitian	Jumlah Artikel
Kuantitatif	17
Kualitatif	5
Eksperimen	2
Tinjauan Naratif	2
Tinjauan Sistematis	1

Dari segi pendekatan metodologis, penelitian kuantitatif menjadi yang paling dominan, dengan jumlah hampir dua pertiga dari total artikel. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar studi mencoba mengukur, mengkuantifikasi, dan memodelkan hubungan antara berbagai variabel seperti perilaku judi, faktor psikologis, dan karakteristik demografis. Di sisi lain, meskipun masih terbatas, pendekatan kualitatif mulai mendapatkan tempat terutama untuk memahami makna subjektif dan dinamika emosional di balik keputusan berjudi. Terdapat pula

studi dengan desain eksperimen serta beberapa artikel tinjauan naratif dan sistematis yang memperkuat pemahaman secara konseptual.

Tabel 4.
Kata kunci

Kata Kunci	Jumlah
Gambling	16
Adolescents	9
Gaming	4
Youth; risk; students; loot boxes	2
Severity; family; support; urgency; minorities; alcohol; gateway; psychological; digital; spirituality; bias; nomophobia; addiction; social casino; scale; training; crypto; attention; coping; smartphone; typology; classification; online gambling; risk factors; esports; skins; gambling disorder; prevention; personality; internet; multi-risk; substance use; review; problem gambling; demographics; self-efficacy; school; survey; advertising; sports gambling; college; religion; gamblers	1

Analisis kata kunci dari seluruh artikel menunjukkan bahwa istilah “gambling” dan “adolescents” merupakan kata kunci paling dominan, disusul oleh “gaming”, “risk”, dan “youth”. Pola ini mengindikasikan bahwa fokus penelitian sangat terkonsentrasi pada keterlibatan remaja dalam perjudian digital serta faktor risiko yang menyertainya. Selain itu, kata kunci seperti “loot boxes”, “support”, dan “self-efficacy” memperkaya dimensi penelitian dengan memperlihatkan arah eksplorasi terhadap konteks perilaku dan struktur psikososial yang memengaruhi perilaku berjudi.

Pembahasan

Hasil tinjauan sistematis terhadap 27 artikel internasional menunjukkan bahwa gangguan perjudian daring pada remaja merupakan isu yang berkembang pesat seiring transformasi digital global. Fenomena ini memperlihatkan keterkaitan erat antara perilaku bermain game dan aktivitas berjudi yang sering kali tidak disadari oleh remaja. Berdasarkan analisis bibliometrik dan tematik, bentuk perjudian yang paling menonjol adalah *loot boxes*, *skin betting*, dan taruhan olahraga. Aktivitas tersebut mengandung elemen ketidakpastian dan imbalan acak layaknya perjudian tradisional, namun terselubung dalam konteks permainan daring yang dianggap “aman” atau “normal.” Hal ini memperkuat argumen *gateway hypothesis* (Zendle & Cairns, 2018), yang menegaskan bahwa paparan elemen perjudian dalam game digital dapat berfungsi sebagai pintu masuk menuju praktik perjudian dengan uang sungguhan. Secara keseluruhan, hasil ini mengonfirmasi bahwa remaja merupakan kelompok paling rentan dalam era digital karena berada pada fase perkembangan identitas yang mudah dipengaruhi oleh iming-iming sensasi dan penghargaan instan.

Temuan menunjukkan bahwa bentuk perjudian yang paling dominan adalah *game-based gambling* seperti *loot boxes* dan taruhan *esports*, disusul oleh taruhan olahraga dan kasino daring. Fenomena ini menandai pergeseran paradigma dari perjudian konvensional menuju model hiburan digital yang bersifat interaktif. Sintesis kritis dari berbagai penelitian (Delfabbro & King, 2023; Garea et al., 2021) mengindikasikan bahwa integrasi elemen perjudian dalam game menciptakan zona abu-abu antara permainan dan taruhan, sehingga

memperluas akses dan menurunkan hambatan etis maupun psikologis bagi remaja. Sementara itu, penelitian di Asia Tenggara masih minim mengeksplorasi bagaimana bentuk lokal perjudian digital—misalnya taruhan berbasis *mobile app* atau konten *live-stream*—mempengaruhi perilaku remaja. Celah ini penting untuk diteliti agar dapat menghasilkan strategi kebijakan yang sesuai dengan karakteristik budaya dan konsumsi digital masyarakat Indonesia.

Dominasi istilah “gambling”, “adolescents”, “gaming”, dan “risk” mencerminkan fokus penelitian global yang masih menekankan hubungan antara risiko psikologis dan perilaku adiktif. Namun, topik seperti “digital literacy”, “family support”, dan “spiritual coping” justru masih sangat minim, padahal ketiganya memiliki potensi besar sebagai faktor protektif di konteks budaya Asia (Chen et al., 2018; Isorna et al., 2022). Dengan demikian, arah penelitian baru perlu bergeser dari sekadar mengidentifikasi risiko menuju penguatan faktor pelindung seperti literasi digital, komunikasi keluarga, dan pembentukan nilai moral dalam kurikulum sekolah.

Temuan lintas studi menegaskan pentingnya intervensi multi-level yang melibatkan sekolah, keluarga, dan komunitas. Program seperti *Safety.Net* di Eropa terbukti menurunkan intensi berjudi dengan meningkatkan kesadaran risiko digital (Ortega-Barón et al., 2021). Begitu pula, pelatihan guru tentang literasi perjudian digital (Scalese & Ferrante, 2023) terbukti mampu meningkatkan kepekaan terhadap tanda-tanda awal perilaku berisiko di sekolah. Sintesis kritis menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi semacam ini bergantung pada adaptasi nilai dan konteks lokal. Di Indonesia, penggabungan pendidikan karakter, literasi finansial, dan pemantauan psikososial dapat menjadi model pencegahan yang berkelanjutan.

Hasil tinjauan juga menunjukkan bahwa perilaku berjudi sering kali muncul bersamaan dengan kebiasaan berisiko lain seperti konsumsi alkohol, rokok, dan penggunaan zat psikoaktif (Graupensperger et al., 2025). Fenomena *multi-risk cluster* ini menegaskan bahwa perjudian daring tidak bisa ditangani secara terpisah, tetapi memerlukan pendekatan lintas bidang yang melibatkan psikologi perkembangan, pendidikan, dan kesehatan masyarakat. Kesaite et al. (2023) menyatakan bahwa efektivitas kebijakan pencegahan sangat bergantung pada kemampuan negara menyesuaikan strategi dengan pola risiko sosial dan digital warganya. Karena itu, kebijakan pencegahan di Indonesia perlu menempatkan literasi digital dan kontrol sosial sebagai prioritas strategis dalam perlindungan remaja.

Secara konseptual, sintesis kritis dari seluruh hasil menegaskan bahwa gangguan perjudian daring pada remaja bukan hanya masalah perilaku individual, tetapi juga refleksi dari transformasi nilai sosial akibat digitalisasi. Penelitian global masih terlalu berpusat pada paradigma perilaku Barat dan belum banyak memperhatikan konteks religius, komunitarian, serta nilai kekeluargaan yang khas di Asia Tenggara. Dengan demikian, kontribusi utama tinjauan ini adalah menyoroti kebutuhan akan model teoritis dan intervensi berbasis konteks lokal—yang mengintegrasikan aspek psikologis, sosial, dan kultural. Integrasi ini dapat menjadi dasar untuk membangun ekosistem digital yang aman, literat, dan suportif bagi perkembangan remaja.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian SLR ini, terdapat 27 artikel terpilih, ditemukan bahwa gangguan perjudian daring pada remaja merupakan fenomena yang kompleks dan multidimensional. Faktor psikologis seperti impulsivitas, rendahnya efikasi diri, dan ketidakmampuan dalam mengatur emosi memainkan peran signifikan dalam meningkatkan kerentanan remaja terhadap aktivitas berjudi secara daring. Di sisi lain, pengaruh sosial—terutama dari teman sebaya, lingkungan sekolah, serta paparan terhadap iklan perjudian di media digital—juga sangat menentukan dalam membentuk sikap permisif dan intensi berjudi.

Jenis perjudian yang paling banyak dikaji adalah yang berkonvergensi dengan game, seperti loot boxes dan taruhan skin, yang memperlihatkan bahwa batas antara permainan dan perjudian semakin kabur. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa game dengan elemen acak dan hadiah berbayar secara struktural menyerupai mekanisme perjudian, namun sering tidak disadari oleh pengguna maupun pengawasnya sebagai aktivitas berisiko.

Temuan ini menegaskan pentingnya intervensi preventif yang menyorot faktor psikologis internal remaja sekaligus memperkuat pengawasan sosial dan literasi digital. Pendidikan di sekolah, pelatihan guru, dan peran keluarga menjadi kunci utama dalam membentuk sikap kritis dan protektif terhadap perjudian daring. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk mengembangkan intervensi yang adaptif terhadap lanskap digital yang terus berkembang serta untuk mengkaji pengalaman remaja dari berbagai latar sosial, budaya, dan ekonomi.

Referensi

- Al Ali, N., & Matarneh, S. (2024). Exploring the role of smartphone use and demographic factors in predicting nomophobia among university students in Jordan. *International Journal of Adolescence and Youth*, 29(1), 2302400. <https://doi.org/10.1080/02673843.2024.2302400>
- Al-Zubidy, A., & Carver, J. C. (2019). Identification and prioritization of SLR search tool requirements: an SLR and a survey. *Empirical Software Engineering*, 24(1), 139–169. <https://doi.org/10.1007/s10664-018-9626-5>
- Atigossou, O. L. G., Demers, M.-H., Paquet, M.-P., Bradet-Levesque, I., Campeau-Lecours, A., Routhier, F., & Flamand, V. H. (2025). Usability of mechanical assistive technologies for performing activities involving the upper extremities in individuals with impairments: A systematic review. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 20(1), 14–32. <https://doi.org/10.1080/17483107.2024.2356833>
- Auer, M., Malischnig, D., & Griffiths, M. D. (2023). An empirical attempt to identify binge gambling utilizing account-based player tracking data. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 63–84. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10122-7>
- Black, D. W., Shaw, M. C., & Allen, J. (2022). The price of gambling: Examining gambling disorders. *Current Psychiatry Reports*, 24(10), 573–581. <https://doi.org/10.1007/s11920-022-01361-2>
- Bonnaire, C., & Billieux, J. (2022). A process-based analysis of the pathways model of problem gambling through clinical case formulations. *International Gambling Studies*, 22(2), 222–246. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2102203>

- Bozzato, P., Longobardi, C., & Fabris, M. A. (2020). Problematic gambling behaviour in adolescents: Prevalence and its relation to social, self-regulatory, and academic self-efficacy. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 907–919. <https://doi.org/10.1080/02673843.2020.1772842>
- Brevers, D., Cleeremans, A., & Noël, X. (2022). Attentional biases in low-risk and high-risk gamblers and the moderating effect of daily psychosocial stress. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 526–536. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00028>
- Cabański, M., & Gmitrowicz, A. (2023). Psychometric properties of the Polish version of two screening tests for gambling disorders: The Problem Gambling Severity Index and Lie/Bet Questionnaire. *Addictive Behaviors Reports*, 17, 100524. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100524>
- Cahill, G., & MacNamara, Á. (2024). Contextual factors in sport talent identification research. *Sport in Society*, 27(7), 1180–1216. <https://doi.org/10.1080/17430437.2023.2288149>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling among adolescents and emerging adults: Across-cultural study between Portuguese and English youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 737–753. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9980-y>
- Canale, N., Rubaltelli, E., Calcagni, A., Vieno, A., Giovannoni, M., Devos, G., & Billieux, J. (2022). The effects of induced sadness, stress sensitivity, negative urgency, and gender in laboratory gambling. *International Gambling Studies*, 22(3), 365–389. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.2002385>
- Carragher, N., Long, J., Radu, I., King, D. L., Billieux, J., Rumpf, H.-J., Assanangkornchai, S., Saunders, J. B., & Higuchi, S. (2023). Monitoring the impact of the COVID-19 pandemic on problematic gambling and gaming: An international key informant survey. *International Gambling Studies*, 23(2), 203–224. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2114526>
- Chen, F., Berchtold, A., Barrense-Dias, Y., & Suris, J. (2018). Spiritual belief and its link with potentially addictive behaviors in a youth sample in Switzerland. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 1-8. <https://doi.org/10.1515/ijamh-2018-0070>
- Ciccarelli, M., Nigro, G., Griffiths, M. D., Cosenza, M., & D'Olimpio, F. (2021). Gaming and gambling in adolescence: The role of personality, reflective functioning, time perspective and dissociation. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(5), 1472–1487. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1985583>
- Deans, E. G., Thomas, S. L., Daube, M., Derevensky, J., & Gordon, R. (2017). Creating symbolic cultures of consumption: An analysis of the content of sports wagering advertisements in Australia. *BMC Public Health*, 17, 25–32. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2849-8>
- Delfabbro, P., & King, D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: Evaluating evidence for the ‘gateway’ hypothesis. *International Gambling Studies*, 20(3), 380–392. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430>

- Delfabbro, P., & King, D. (2023). The evolution of young gambling studies: Digital convergence of gaming, gambling and cryptocurrency technologies. *International Gambling Studies*, 23(3), 491–504. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2171469>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *Electronic Journal of Gambling Issues*, 10. <https://doi.org/10.4309/jgi.2004.10.3>
- Devault-Tousignant, C., Lavoie, N., Audette-Chapdelaine, S., Auger, A. M., Côté, M., Cotton, J. C., & Brodeur, M. (2023). Gambling among LGBTQIA2S+ populations: A scoping review. *Addictive Behaviors*, 60-68, 106846. <https://doi.org/10.1080/16066359.2022.2113070>
- Díaz-López, A., Caba-Machado, V., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., Pérez-Rodríguez, P., & González Cabrera, J. (2024). Dysfunctional risks of the internet and their overlap in the different stages of adolescence. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(1), Article 7. <https://doi.org/10.5817/CP2024-17>
- Frisone, F., Settineri, S., Sicari, F., & Merlo, E. M. (2020) Gambling in adolescence: A narrative review of the last 20 years. *Journal of Addictive Diseases*, 38:4, 438-457, <https://doi.org/10.1080/10550887.2020.1782557>
- Garea, S. S., Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C., & Williams, M. N. (2021). Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending. *International Gambling Studies*, 21(3), 460–479. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1914705>
- Graupensperger, S., Song, F., Lambuth, J., Shaygan, A., Hurtado, M., & Lostutter, T. W. (2025). Sports betting and hazardous alcohol use among young adults: Added risks of betting and drinking on the same day. *Addiction Research & Theory*, 33(3), 180–189. <https://doi.org/10.1080/16066359.2024.2369289>
- Harmon, J., & Duffy, L. (2022). Alienation from leisure: Smartphones and the loss of presence. *Leisure/Loisir*, 46(1), 1–21. <https://doi.org/10.1080/14927713.2021.1886870>
- Henry, N., Witt, A., & Vasil, S. (2024). A ‘design justice’ approach to developing digital tools for addressing gender-based violence: Exploring the possibilities and limits of feminist chatbots. *Information, Communication & Society*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2363900>
- Hing N, Lole L, Russell AMT, Rockloff M, King DL, Browne M, et al. (2022) Adolescent betting on esports using cash and skins: Links with gaming, monetary gambling, and problematic gambling. *PLoS ONE* 17(5): e0266571. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266571>
- Isorna, M., Feijóo, S., Mora-Salgueiro, J., Braña, T. Gómez, P. & Rial, A. (2022). Adolescents, online gambling, problematic internet use and substance consumption. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 22(2), 255-266. <https://doi.org/10.21134/haaj.v22i2.702>
- Karlsson, A., & Andersson, C. (2022). Criminogenic problem gambling: A study of verdicts by Swedish courts. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 39(2), 190–204. <https://doi.org/10.1177/14550725221084297>

- Kesaite, V., Wardle, H., & Rossow, I. (2023). Gambling consumption and harm: a systematic review of the evidence. *Addiction Research & Theory*, 32(3), 194–203. <https://doi.org/10.1080/16066359.2023.2238608>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2023). Beyond gambling: The dangers of analogistic reasoning in addiction science, and how loot box psychology should create its own unique theory. *Addiction*, 118(7), 1196–1198. <https://doi.org/10.1111/add.16212>
- Kitchenham, B. (2004). *Procedures for performing systematic reviews* (Technical Report TR/SE-0401). Keele University & National ICT Australia.
- Király, O., Urbán, R., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Szekely, A., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2021). Understanding highly engaged adolescent gamers: Integration of gaming into daily life and motivation to play video games. *Psychology of Popular Media*, 10(3), 285–297. <https://doi.org/10.1037/ppm0000260>
- Kriel, C., Weilbach, J. T., & Caldwell, L. L. (2022). Leisure education and recreation participation: A niche for recreational therapy in South Africa. *World Leisure Journal*, 64(4), 399–415. <https://doi.org/10.1080/16078055.2022.2058995>
- Kristiansen, S., & Jensen, S. M. (2021). Prevalence and correlates of gambling among Danish adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 37(2), 405–423. <https://doi.org/10.1111/ijsw.12021>
- Kuem, J., Ray, S., Hsu, P.-F., & Khansa, L. (2021). Smartphone addiction and conflict: An incentive-sensitisation perspective of addiction for information systems. *European Journal of Information Systems*, 30(4), 403–424. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2020.1803154>
- Livingstone, C., Rintoul, A., & Francis, K. (2023). Gambling consumption and harm: A systematic review of the evidence. *Public Health Research & Practice*, 33(2), e32232103. <https://doi.org/10.17061/phrp32232103>
- Lopez-Gonzalez, H., Griffiths, M. D., Estévez, A., & Ibáñez, Z. (2023). Gambling-like digital assets and gambling severity: A correlational study with U.S. sports bettors consuming cryptocurrencies, NFTs, and fan tokens. *Addictive Behaviors*, 144, 107782. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107782>
- Lynch, J. J. (2023). Experimental investigations of Eastern Beringian hunting technologies. *PaleoAmerica*, 9(4), 246–268. <https://doi.org/10.1080/20555563.2023.2287338>
- Macey, J., Hamari, J., & Sjöblom, M. (2022). “That’s why it’s gambling, because you don’t know what you find in it”: Perceptions of the relationship between gaming and gambling among young adults in Finland and Sweden. *Journal of Youth Studies*, 25(6), 792–809. <https://doi.org/10.1080/13676261.2021.1942953>
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 1–22. <https://doi.org/10.1007/s10899-005-9000-6>
- Mavromati, F., Papanikolaou, K., & Tsantilas, G. (2023). Developmental pathways to pathological gambling and reasons for treatment seeking in a Greek rural sample. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21, 1485–1498. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00639-w>

- McBride, J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2023). Risk factors of problem gaming and gambling in U.S. emerging adult non-students: The role of loot boxes, microtransactions, and risk-taking. *Addictive Behaviors Reports*, 17, 100532. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100532>
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). An empirical study of gender differences in online gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 71–88. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9341-x>
- Meyer, G., Kalke, J., & Buth, S. (2024). Problem gambling in Germany: Results of a mixed-mode population survey in 2021. *International Gambling Studies*, 24(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2182337>
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2017). Investigating risk factors for Internet Gaming Disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the Big Five personality traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129–136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- Music, G. (2023). Latency? If only. Rethinking middle childhood, its developmental tasks, neurobiology, cultural differences and how trauma and neglect undermine its course. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 22(2), 104–116. <https://doi.org/10.1080/15289168.2023.2184122>
- Nash, B. L. (2024). Emotion, stimulation, habit, and criticality: Learning from teachers' multifaceted conceptions of digital reading. *Journal of Research on Technology in Education*, 56(1), 7–24. <https://doi.org/10.1080/15391523.2023.2264979>
- Nower, L., Anthony, W. L., Stanmyre, J. F., & Behan, D. (2023). Gambling knowledge and experience among clinical social workers. *Journal of Social Work Practice in the Addictions*, 23(3), 230–242. <https://doi.org/10.1080/1533256X.2022.2059849>
- Okechukwu, A. (2024). From the block to the world: Black placemaking in New York City over three generations. *Journal of Race, Ethnicity and the City. Advance online publication*. <https://doi.org/10.1080/26884674.2024.2425078>
- Ortega-Barón, J., González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., & Montiel, I. (2021). Safety.Net: A pilot study on a multi-risk internet prevention program. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), 4249. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084249>
- Pacheco-Colón, I., Salamanca, M. J., Cox, S., Hawes, S. W., & Gonzalez, R. (2021) Exercise, decision-making, and cannabis-related outcomes among adolescents. *Substance Use & Misuse*, 56(7), 1035-1044, <https://doi.org/10.1080/10826084.2021.1906279>
- Paksi, B., Horváth, J., Felvinczi, K., & Demetrovics, Z. (2023). Leisure activities, substance use and psychological health among Hungarian adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 18, 100549. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100549>
- Parrado-González, A., & León-Jariego, J. C. (2020). Exposure to gambling advertising and adolescent gambling behaviour: Moderating effects of perceived family support. *International Gambling Studies*, 20(2), 214–230. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1712737>
- Paschke, K., Austermann, M. I., & Thomasius, R. (2021). ICD-11-Based assessment of social media use disorder in adolescents: Development and validation of the social media use

- disorder scale for adolescents. *Front. Psychiatry*, <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.661483>
- Reeve, K. M., & Pincin, J. (2025). Online sports gambling and college students: A Christian response to a growing industry. *Christian Higher Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/15363759.2025.2507648>
- Roberts, A., Murphy, R., McNally, E., Derevensky, J., & Sharman, S. (2023). Teacher attitudes towards and awareness of adolescent gambling behavior in the UK. *International Gambling Studies*, 23(1), 160-184, <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2105927>
- Rodríguez, M. N., Goodrich, K. M., Bell, L. M., Waller, M. W., Zhang, L., & Lilliot, E. (2025). The prevalence of adolescent problem gambling: Examining sociodemographic risk factors in New Mexico. *International Gambling Studies*, 25(1), 107-128, <https://doi.org/10.1080/14459795.2024.2415689>
- Rugle, L. J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2023). Kid gamers to adult gamblers: An investigation of gaming in childhood and young adult gambling. *Journal of Gambling Issues*, 52, 4–25. <https://doi.org/10.4309/jgi.2023.52.1>
- Salonen, A. H., Alho, H., Castrén, S., & Hellman, M. (2023). Using latent class analysis to identify Finnish gambler types and potential risk. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 40(5), 425–443. <https://doi.org/10.1177/14550725231189843>
- Sanmartín, F. J., Velasco, J., Cuadrado, F., & Moriana, J. A. (2025). Brawl Stars players' perceptions after the removal of loot boxes. *International Journal of Human–Computer Interaction*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2496031>
- Scalese, M., & Ferrante, L. (2023). A gambling primary prevention program for students through teacher training: An evidence-based study. *Journal of Gambling Studies*, 39, 1185–1204. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10167-0>
- Setiadi, B. A. (2024, 17 Oktober). *Kemenkominfo: 1,5 Juta Pelajar Kecanduan Judi "Online", 50.000 Masih di Bawah 10 Tahun*. <https://www.kompas.com/tren/read/2024/10/18/131500065/kemenkominfo--1-5-juta-pelajar-kecanduan-judi-online-50.000-masih-di-bawah-10-tahun?page=all>.
- Shrivastava, A., De Sousa, A., & Shah, Nilesh B. (2023). *Handbook on optimizing patient care in psychiatry*. Routledge.
- Smits, F. (2022). Intimate standardisation: How the activating welfare state localises citizens and standardises welfare. *Citizenship Studies*, 26(2), 184–202. <https://doi.org/10.1080/13621025.2022.2036104>
- Spångberg, J., Månsson, J., Törrönen, J., & Samuelsson, E. (2023). Making sense of gambling: Swedish youth navigating between risk and responsibility. *International Gambling Studies*, 23(1), 57–74. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2077977>
- Stange, M., Walker, A. C., Fugelsang, J. A., Koehler, D. J., & Dixon, M. J. (2021). Unclaimed prize information increases the appeal of scratch card games. *International Gambling Studies*, 21(1), 119–132. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1826558>
- Tomašić, L., & Petrović, Z. K. (2021). Gambling disorder – prevention in adolescents. *Soc. psihijat* 49, 179-201. <https://doi.org/10.24869/spsih.2021.179>

- Valcke, M., De Wever, B., Van Keer, H., & Schellens, T. (2013). Long-term study of safe internet use of young children. *Computers & Education*, 57(1), 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.01.010>
- Van der Maas, M., Nower, L., Saniewski, K. (2022) Responsible gambling strategy information available on public-facing state lottery websites in the U.S, *International Gambling Studies*, 22(1), 1-17, <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1946125>
- Varela, S. (2025). A team in poverty is a poor team: Politics, power, money and football according to Hank Rhon. *Soccer & Society*, 26(2), 362–372. <https://doi.org/10.1080/14660970.2024.2446067>
- Wahlström, J., Låftman, S. B., & Olsson, G. (2023). School-related covariates of adolescent gambling: Findings from the Stockholm school survey. *International Gambling Studies*, 23(2), 313–327. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2142267>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>