

Analisis Relevansi Pesan, Saluran Komunikasi, Peraturan Pemerintah dan Kesadaran Publik dalam Kampanye Anti Judi Online untuk Menurunkan Jumlah Pengguna Aplikasi Judi Online: Bibliometrik

Hendra Lesmana¹, Hery Margono², Agus Widagdo³

Universitas IPWIJA, Indonesia

jafar.amir1969@gmail.com¹

Kata Kunci:

Relevansi Pesan,
Saluran Komunikasi,
Peraturan, Perjudian
Online, Aplikasi.

Abstrak

Proliferasi perjudian online telah menimbulkan kekhawatiran kesehatan masyarakat yang signifikan, yang mengharuskan kampanye anti-perjudian yang efektif. Guna mendapatkan variabel penelitian tentang efektivitas kampanye anti perjudian online, penulis menggunakan pendekatan bibliometrik. Sumber referensi diambil dari karya ilmiah terindeks scopus dari 2005 sampai dengan 2024. Analisa metadata menggunakan aplikasi vos Viewer dan biblioshiny. Penulis memanfaatkan analisa co-occurrence, thematic map dan three-field plot. Relevansi pesan dan pilihan saluran komunikasi sangat penting untuk memastikan jangkauan dan keterlibatan yang lebih luas. Peraturan pemerintah memainkan peran penting dalam mengendalikan penyebaran perjudian online dengan menegakkan pedoman periklanan yang ketat dan mempromosikan perilaku perjudian yang bertanggung jawab.

Key Word:

Message Relevance,
Communication
Channels,
Regulation, Online
Gambling,
Application.

Abstract

The proliferation of online gambling has raised significant public health concerns, necessitating effective anti-gambling campaigns. In order to obtain research variables on the effectiveness of online anti-struggle campaigns, the author uses a bibliometric approach. The reference source is taken from scientific works indexed by Scopus from 2005 to 2024. Metadata analysis using vos Viewer and biblioshiny applications. The author utilizes co-occurrence analysis, thematic map and three-field plot. The relevance of the message and the choice of communication channels are essential to ensure wider reach and engagement. Government regulations play an important role in controlling the spread of online gambling by enforcing strict advertising guidelines and promoting responsible gambling behavior.

Copyright © 2025 Hendra Lesmana, Hery Margono, Agus Widagdo

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Popularitas judi online telah meroket dalam beberapa tahun terakhir, menjadikannya salah satu bentuk hiburan yang paling cepat berkembang di era komunikasi online saat ini. (M. Griffiths et al., 2009). Relevansi pesan sebagai variabel penting dalam komunikasi online, sangat penting untuk mengurangi bahaya terkait perjudian. Pesan yang dipersonalisasi telah terbukti secara efektif mendorong penjudi untuk menarik uang dari akun mereka, sehingga mengurangi jumlah yang tersedia untuk perjudian lebih lanjut (Auer & Griffiths, 2024). Selain itu, pesan yang ditargetkan yang memberikan umpan balik tentang perilaku perjudian yang sebenarnya dapat secara signifikan mengurangi jumlah yang dipertaruhkan baik secara langsung maupun dalam waktu singkat (Auer & Griffiths, 2020). Pesan peringatan khusus pengeluaran juga telah menunjukkan pengurangan yang signifikan dalam jumlah taruhan dibandingkan dengan pesan umum, menyoroti pentingnya relevansi pesan dengan situasi penjudi saat ini (McGivern et al., 2019). Selain itu, pesan yang disesuaikan dengan perilaku dan karakteristik individu lebih efektif dalam mengurangi intensitas perjudian, karena lebih beresonansi dengan pengalaman pribadi penjudi (Armstrong et al., 2018). Penggunaan pesan yang dinamis dan dipersonalisasi dapat berfungsi sebagai garis pertahanan pertama dalam mencegah perjudian berlebihan dan mempromosikan perilaku perjudian yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, relevansi dan personalisasi pesan adalah strategi utama dalam mengurangi penggunaan aplikasi perjudian online dan meminimalkan bahaya terkait perjudian.

Efektivitas kampanye yang ditujukan untuk mengurangi penggunaan aplikasi judi online juga sangat bergantung pada saluran komunikasi yang digunakan. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menunjukkan potensi dalam inisiatif minimalisasi bahaya untuk perjudian online, menunjukkan bahwa strategi komunikasi yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan memengaruhi perilaku

pengguna (Paterson et al., 2021). Pesan yang dipersonalisasi yang disampaikan melalui platform digital telah ditemukan secara efektif mendorong penjudi menuju perilaku yang lebih sehat, seperti menarik uang dari akun perjudian mereka, sehingga mengurangi potensi kerugian (Auer & Griffiths, 2024). Integrasi strategi pemasaran sosial, yang memanfaatkan daya tarik emosional dan cerita kehidupan nyata, telah direkomendasikan untuk pencegahan perjudian remaja, menyoroti pentingnya pesan yang relevan dan berdampak (Messerlian & Derevensky, 2006, 2007). Penggunaan pesan pop-up pada mesin game elektronik telah terbukti lebih efektif daripada tanda-tanda statis dalam memengaruhi pikiran dan perilaku penjudi, menunjukkan bahwa metode komunikasi yang dinamis dan interaktif sangat penting (Monaghan & Blaszczyński, 2010). Peran penasihat keuangan dalam mengurangi preferensi perjudian di antara investor lebih lanjut menggarisbawahi pentingnya komunikasi langsung dan dipersonalisasi dalam memitigasi risiko terkait perjudian (Liu et al., 2020). Kebutuhan akan pesan yang disesuaikan yang mempertimbangkan karakteristik individu penjudi, seperti usia dan kebiasaan berjudi, menekankan perlunya strategi komunikasi yang ditargetkan untuk meningkatkan efektivitas kampanye pengurangan bahaya (Gainsbury et al., 2018).

Regulasi pemerintah memainkan peran penting juga dalam kampanye yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan aplikasi judi online. Bukti empiris menunjukkan bahwa langkah-langkah regulasi dapat secara signifikan memengaruhi perilaku pengguna, terutama dengan memengaruhi biaya peralihan dan eksternalitas jaringan yang terkait dengan platform perjudian online (Jang et al., 2015, 2016). Misalnya, pengenalan permainan interaktif online yang diatur di Norwegia menyebabkan penurunan partisipasi perjudian secara keseluruhan, menunjukkan efektivitas peraturan tersebut dalam mengekang kegiatan perjudian (Engebø et al., 2021). Selain itu, kerangka peraturan yang mencakup langkah-langkah pemblokiran dan pembatasan transaksi keuangan telah terbukti membatasi akses ke situs perjudian yang tidak diatur, sehingga melindungi konsumen dari potensi bahaya (Egerer & Marionneau, 2024). Selain itu, kebijakan peraturan komprehensif yang mencakup perlindungan konsumen, inisiatif perjudian yang bertanggung jawab, dan kampanye kesadaran publik sangat penting dalam mengatasi faktor psikologis dan sosial yang berkontribusi terhadap kecanduan judi online (Fahrudin et al., 2024). Terakhir, penerapan peraturan tata kelola tidak hanya membantu mengurangi prevalensi perjudian online tetapi juga memastikan bahwa manfaat ekonomi industri diimbangi dengan kebutuhan untuk melindungi populasi yang rentan (Hancock, 2018; Hernández-Ruiz, 2020).

Pada dasarnya, kesadaran public adalah yang menjadi penentu sikap dan perilaku masyarakat terkait judi online ini. Kesadaran publik sangat penting dalam kampanye yang bertujuan mengurangi penggunaan aplikasi judi online karena beberapa alasan yang kuat. Pertama, meningkatkan kesadaran publik membantu membangun pemahaman yang komprehensif tentang bahaya yang terkait dengan perjudian online, yang penting untuk kebijakan pengurangan bahaya yang efektif (Kolandai-Matchett et al., 2018; Thomas et al., 2017). Kedua, kampanye edukasi publik dapat secara signifikan memengaruhi persepsi masyarakat dan dukungan untuk langkah-langkah peraturan, sehingga memfasilitasi penerapan strategi pengurangan bahaya perjudian yang efektif (Booth et al., 2021). Ketiga, kampanye kesadaran dapat menyoroti risiko dan konsekuensi negatif dari perjudian online, yang dapat menghalangi pengguna potensial dan mendorong pengguna saat ini untuk mencari bantuan (Monaghan, 2009; Younes & Hronis, 2023). Selain itu, keterlibatan publik dalam pengembangan kebijakan, seperti yang terlihat dalam berbagai program kesehatan masyarakat yang sukses, dapat mengarah pada kebijakan perjudian yang lebih kuat dan didukung masyarakat. Selain itu, inisiatif kesadaran yang ditargetkan dapat mengatasi kelompok rentan tertentu, seperti orang dewasa muda, yang berisiko lebih tinggi terkena bahaya terkait perjudian. Terakhir, kampanye kesadaran publik dapat memanfaatkan platform digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas, menjadikannya alat penting dalam lanskap modern pencegahan perjudian online (Marionneau et al., 2023; Paterson et al., 2021).

Dari beberapa variabel penting yang mempengaruhi efektivitas kampanye untuk mengurangi penggunaan aplikasi judi online, maka harus dilakukan penelitian untuk mendapatkan variabel yang relevan dan penting. Agar penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi yang maksimal terhadap upaya pengurangan penggunaan aplikasi judi online.

METODE

Untuk keperluan menjawab pertanyaan penelitian tersebut, penulis melakukan studi dan penelitian kuantitatif dengan pendekatan bibliometric. Metode bibliometric terbukti mampu memetakan variabel penting yang terkait dengan topik tertentu (Zupic & Čater, 2015). Juga menjadi alat mengukur kinerja penelitian terdahulu, yang mengetaengahkan penulis, afiliasi, negara asal peneliti yang relevan (Zupic & Čater, 2015). Penelitian yang serupa telah dilakukan dan berpusat pada efek judi online terhadap pengguna (St Quinton & Morris, 2021). Dengan kata kunci "Online gambling" OR "internet gambling" OR "Online

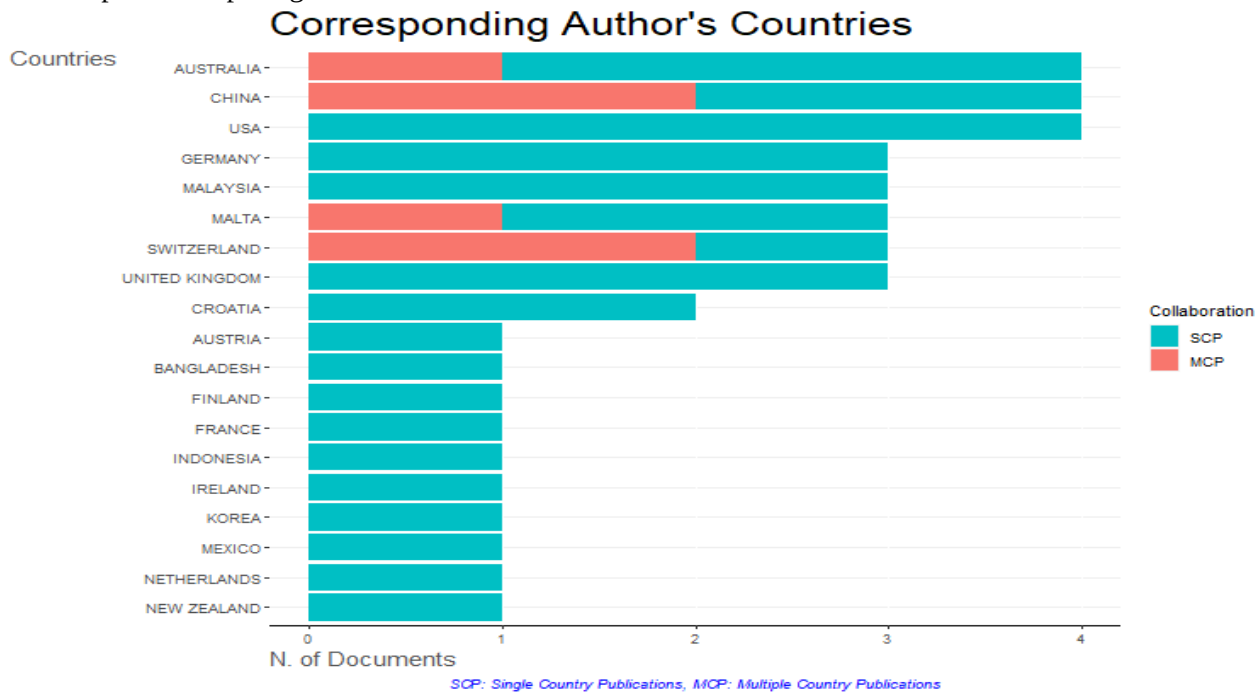
based gambling" OR "internet based gambling" AND application*: penulis melakukan pencarian karya ilmiah di laman scopus.com, pada tanggal 29 januari 2025. Diperoleh 74 karya ilmiah berbagai jenis. Meta data dari karya ilmiah tersebut kemudian diunduh dalam format csv. Data inilah yang akan diolah dengan aplikasi Vos Viewer dan Biblioshiny %4.3.1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi bibliografi yang diperoleh dari aplikasi biblioshiny dirinci pada tabel sbb:

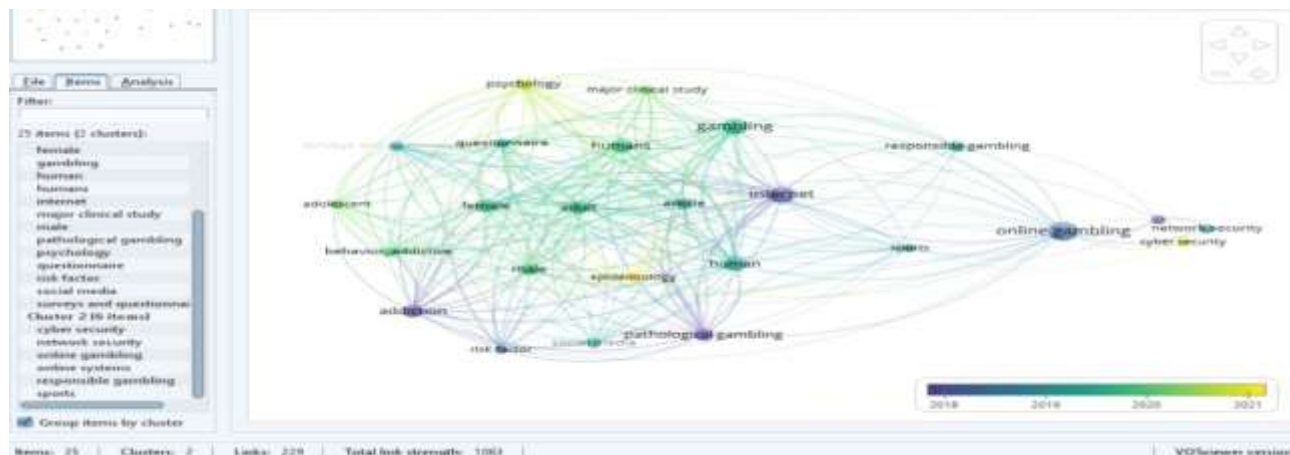
Tabel 1. Main Data information		
No	Description	Result
1	Timespan	2005:2024
2	Source (journal, Book, etc)	62
3	Documents	74
4	Annual Growth Rate %	14,45
5	Document Average age	6,57
6	Average Citation per doc	14,96
7	References	3289
8	Keyword plus (ID)	456
9	Author's Keywords (DE)	205
10	Authors	229
11	Authors of Single-authored docs	10
12	Single-authored docs	15
13	Co-Authors doc	3,38
14	International co-authorship %	17,57
15	Articles	36
16	Book	2
17	Book Chapter	7
18	Conference paper	16
19	Conference review	6
20	Retracted	1
21	Review	6

Dari 74 karya ilmiah yang telah terbit dari 2005 sampai dengan 2024, terlihat % International co-authorship sebesar 17,57%. Angka ini menunjukkan persentase penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dengan peneliti dari negara lain. Hal ini menunjukkan masih minimnya kolaborasi antar negara. Maka disarankan agar didorong adanya kolaborasi penelitian oleh para peneliti negara lain. Kolaborasi ini lebih detail dapat dilihat pada gambar sbb:



Gambar 1. Negara Korenpondensi penulis

Adapun hubungankata yang sering muncul secara bersamaan, dapat dilihat pada analisa Co-occurrence dengan menggunakan aplikasi Vos Viewer sbb:



Gambar 2. Co-Occurance Analisis

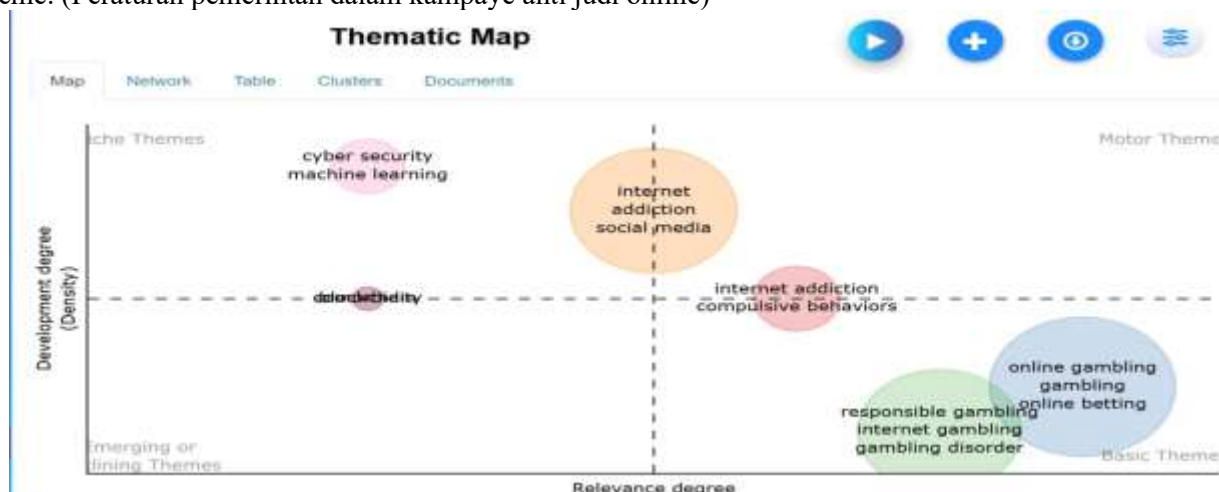
Terlihat bahwa penulis dari Indonesia masih berupa SCP (single country Publication) atau belum melibatkan penulis dari luar negeri. Maka selanjutnya agar para peneliti dari Indonesia dapat berkolaborasi dengan para peneliti dari mancanegara. Untuk tujuan menjawab pertanyaan penelitian no 3 penulis melakukan Analisa terhadap hasil olah data Biblioshiny berupa Tree Field Plot, trend topic dan Thematic Map.

Co-Occurance analisis

Kata yang sering muncul bersamaan (Co-occurrence) pada penelitian judi online adalah cyber security, network security, online system, responsible gambling dan sport. (Analisis Relevansi Pesan, Saluran Komunikasi,)Mengingat seringnya kemunculan istilah seperti keamanan siber, keamanan jaringan, sistem online, perjudian yang bertanggung jawab, dan olahraga dalam penelitian perjudian online, sangat penting untuk menyelidiki relevansi pesan dan saluran komunikasi dalam mengurangi penggunaan aplikasi perjudian online. Penelitian menunjukkan bahwa pesan yang dipersonalisasi dan ditargetkan dapat secara signifikan memengaruhi perilaku perjudian, menunjukkan bahwa strategi komunikasi yang disesuaikan efektif dalam mengurangi bahaya judi online (Auer & Griffiths, 2024) (Auer & Griffiths, 2024). Selain itu, keberadaan TIK dan jejaring sosial di mana-mana sebagai platform untuk perjudian memerlukan fokus pada bagaimana saluran ini dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan perjudian yang bertanggung jawab (Auer & Griffiths, 2024). Penelitian telah menunjukkan bahwa jenis pesan tertentu, seperti peringatan khusus pengeluaran, lebih efektif dalam mengurangi pengeluaran perjudian dibandingkan dengan pesan umum (Auer & Griffiths, 2024). Oleh karena itu, menganalisis efektivitas berbagai saluran komunikasi dan jenis pesan sangat penting untuk mengembangkan intervensi yang lebih efektif untuk mengurangi bahaya terkait perjudian online (Armstrong et al., 2018; Paterson et al., 2021).

Thematic Map analisis

Analisa ini mendasarkan kepada kata kunci penulis dari karya ilmiah. Dari thematic map cyber security dan machine learning menjadi tema yang sedang populer saat ini karena berada pada kuadran niche theme. (Peraturan pemerintah dalam kampanye anti judi online)



Gambar 3. Thematic Map analisis

Thee-Field Plot (gambar 4)

Mengingat bahwa kata "kecanduan" paling sering muncul dalam penelitian perjudian online, membuktikan bahwa kecanduan merupakan perhatian yang signifikan di bidang ini. Prevalensi istilah terkait kecanduan menunjukkan bahwa perjudian online menimbulkan risiko besar untuk mengembangkan perilaku bermasalah (Smith, 2004) (M. D. Griffiths & Kuss, 2015). Penelitian telah menunjukkan bahwa perjudian online dikaitkan dengan berbagai perilaku adiktif, termasuk penggunaan zat dan masalah kesehatan mental (Giotakos et al., 2017) (Scholes-Balog & Hemphill, 2012). Selain itu, kemudahan akses dan anonimitas yang disediakan oleh internet dapat memperburuk masalah ini (Yazdi & Katzian, 2017). Oleh karena itu, sangat penting untuk meneliti kesadaran publik dalam kampanye anti-perjudian untuk mengurangi risiko ini dan mengurangi jumlah pengguna yang terlibat dalam perjudian online (Dickson-Gillespie et al., 2008)

Efektivitas kampanye anti-perjudian online bergantung pada beberapa faktor penting. Relevansi pesan adalah yang terpenting, karena pesan yang beresonansi dengan audiens dapat secara signifikan memengaruhi perilaku dan kesadaran masyarakat. Memanfaatkan beragam saluran komunikasi seperti media sosial dan TV, memastikan jangkauan dan keterlibatan yang lebih luas, meskipun keunggulan dan pemingkiaan pesan sangat penting untuk kemanjurannya. Meningkatkan kesadaran publik melalui kampanye yang ditargetkan dapat membantu menyoroti risiko yang terkait dengan perjudian online dan mempromosikan praktik perjudian yang lebih aman. Selain itu, peraturan pemerintah memainkan peran penting dalam mengendalikan penyebaran perjudian online dengan menegakkan pedoman periklanan yang ketat dan mempromosikan perilaku perjudian yang bertanggung jawab. Pendekatan komprehensif yang mengintegrasikan elemen-elemen ini berpotensi mengurangi jumlah pengguna aplikasi judi online dan mengurangi bahaya terkait perjudian.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T., Donaldson, P., Langham, E., Rockloff, M., & Browne, M. (2018). Exploring the effectiveness of an intelligent messages framework for developing warning messages to reduce gambling intensity. *Journal of Gambling Issues*, 2018(38), 67–84. <https://doi.org/10.4309/jgi.2018.38.4>
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2020). The use of personalized messages on wagering behavior of Swedish online gamblers: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106402>
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2024). Nudging Online Gamblers to Withdraw Money: The Impact of Personalized Messages on Money Withdrawal Among a Sample of Real-World Online Casino Players. *Journal of Gambling Studies*, 40(3), 1227–1244. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10276-1>
- Booth, L., Anderson, A. S., White, V., Pierce, H., Moodie, R., & Pettigrew, S. (2021). Public Perceptions of Harm for Nine Popular Gambling Products. *Journal of Gambling Studies*, 37(4), 1113–1126. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10014-5>
- Dickson-Gillespie, L., Rugle, L., Rosenthal, R., & Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *Journal of Primary Prevention*, 29(1), 37–55. <https://doi.org/10.1007/s10935-008-0126-z>
- Egerer, M., & Marionneau, V. (2024). Blocking measures against offshore online gambling: a scoping review. *International Gambling Studies*, 24(1), 36–52. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2190372>
- Engelbø, J., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2021). Regulatory Measures' Effect on Gambling Participation: Experiences From Norway. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.672471>
- Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., Andayani, R. H. R., Jayaputra, A., Yuniarti, L., Wijayanti, F., & Suryani, S. (2024). Online gambling addiction: Problems and solutions for policymakers and stakeholders in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(11). <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i11.9077>
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B. L. L., Philander, K. S., & Butler, J. V. (2018). Strategies to customize responsible gambling messages: A review and focus group study. *BMC Public Health*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-018-6281-0>
- Giotakos, O., Tsouvelas, G., Spourdalaki, E., Janikian, M., Tsitsika, A., & Vakirtzis, A. (2017). Internet gambling in relation to Internet addiction, substance use, online sexual engagement and suicidality in a Greek sample. *International Gambling Studies*, 17(1), 20–29. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1251605>
- Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2015). Online addictions: Gambling, video gaming, and social networking. In *The Handbook of the Psychology of Communication Technology* (pp. 384–403). <https://doi.org/10.1002/9781118426456.ch17>
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Sociodemographic Correlates of Internet Gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 199–202. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0196>
- Hancock, L. (2018). Integrity challenges for protection of minors: Australian compromises on sports broadcasting betting advertising. In *International Sports Betting: Integrity, Deviance, Governance and Policy* (pp. 79–102). <https://doi.org/10.4324/9781315768175-6>
- Hernández-Ruiz, A. (2020). Consumer protection on online gambling websites hosted by licensed operators in Spain. *Adicciones*, 32(3), 216–224. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1262>
- Jang, M., Jeon, S., Kim, J., & Yoo, B. (2015). Can government regulate an evil online game?: An empirical analysis of regulation policy effects using vector autoregression. *Pacific Asia Conference on Information Systems, PACIS 2015 - Proceedings*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85011045319&partnerID=40&md5=c76bc436f381557a0d18934f06a5aa31>
- Jang, M., Jeon, S., Yoo, B., Kim, J., & Han, C. (2016). Does too much regulation kill the online gambling industry?: An empirical analysis of regulation effects using VAR model. *Lecture Notes in Business Information Processing*, 258, 212–216. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45408-5_24
- Kolandai-Matchett, K., Landon, J., Bellringer, M., & Abbott, M. (2018). A national public health programme on gambling policy development in New Zealand: Insights from a process evaluation. *Harm Reduction Journal*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s12954-018-0217-y>
- Liu, C., Hsieh, J. J. P.-A., Mithas, S., & Pan, Y. (2020). Do financial advisors matter? Online channels and investors' gambling preferences. *International Conference on Information Systems, ICIS 2020 - Making Digital Inclusive: Blending the Local and the Global*.

- <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85103461301&partnerID=40&md5=4fbdc089524750772ee00379a34257a6>
- Marionneau, V., Ruohio, H., & Karlsson, N. (2023). Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action. *Harm Reduction Journal*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12954-023-00828-4>
- McGivern, P., Hussain, Z., Lipka, S., & Stupple, E. (2019). The impact of pop-up warning messages of losses on expenditure in a simulated game of online roulette: A pilot study. *BMC Public Health*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7191-5>
- Messerlian, C., & Derevensky, J. (2006). Social marketing campaigns for youth gambling prevention: Lessons learned from youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(4), 294–306. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9032-x>
- Messerlian, C., & Derevensky, J. (2007). Evaluating the role of social marketing campaigns to prevent youth gambling problems: A qualitative study. *Canadian Journal of Public Health*, 98(2), 101–104. <https://doi.org/10.1007/bf03404318>
- Min, M., & Lee, D. A. (2024). Illegal Online Gambling Site Detection using Multiple Resource-Oriented Machine Learning. *Journal of Gambling Studies*, 40(4), 2237–2255. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10337-z>
- Monaghan, S. (2009). Responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 202–207. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.08.008>
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 67–88. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9150-z>
- Musa, M., Cvitić, I., & Peraković, D. (2024). Survey of Cybersecurity Risks in Online Gambling Industry. *EAI/Springer Innovations in Communication and Computing*, PartF 16, 109–122. https://doi.org/10.1007/978-3-031-53161-3_8
- Paterson, M., Whitty, M., & Boyer, C. (2021). An overview of digital and online strategies to reduce gambling harm. *Health Promotion Journal of Australia*, 32(2), 248–257. <https://doi.org/10.1002/hpja.341>
- Peraković, D., Cetinić, L., Cvitić, I., & Periša, M. (2022). Cybersecurity Validation in the Online Gambling Industry. *Lecture Notes in Mechanical Engineering*, 62–72. https://doi.org/10.1007/978-3-031-06025-0_7
- Scholes-Balog, K. E., & Hemphill, S. A. (2012). Relationships between online gambling, mental health, and substance use: A review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(12), 688–692. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0232>
- Smith, A. D. (2004). Controversial and emerging issues associated with cybergambling (e-casinos). *Online Information Review*, 28(6), 435–443. <https://doi.org/10.1108/14684520410570562>
- St Quinton, T., & Morris, B. (2021). Gambling prevention mobile applications: Understanding the inclusion and use of behaviour change techniques. *Journal of Gambling Issues*, 48(September), 110–121. <https://doi.org/10.4309/JGI.2021.48.5>
- Thomas, S. L., Randle, M., Bestman, A., Pitt, H., Bowe, S. J., Cowlshaw, S., & Daube, M. (2017). Public attitudes towards gambling product harm and harm reduction strategies: An online study of 16-88 year olds in Victoria, Australia. *Harm Reduction Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0173-y>
- Yazdi, K., & Katzian, C. (2017). Addictive potential of online-gambling. a prevalence study from Austria. *Psychiatria Danubina*, 29(3), 376–378. <https://doi.org/10.24869/psyd.2017.376>
- Yeh, B. T., & Doyle, C. (2013). Unlawful internet gambling enforcement act (UIGEA) and its implementing regulations. In *Remote Gambling: Trends, Policies, and Federal Law* (pp. 127–149). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84895404703&partnerID=40&md5=ab2c9396cfe1d37699e0835ab8ca59a0>
- Younes, N., & Hronis, A. (2023). A qualitative evaluation of a video gambling campaign among young Australians. *Discover Psychology*, 3(1). <https://doi.org/10.1007/s44202-023-00084-4>
- Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric Methods in Management and Organization. *Organizational Research Methods*, 18(3), 429–472. <https://doi.org/10.1177/1094428114562629>