

**აზარტულ თამაშებთან
დაკავშირებით მოზარდების
ცოდნის, შეხედულებებისა და
პრაქტიკის კვლევა**

2022



კვლევა ჩატარდა კვლევითი კომპანია ანოვა-ს და აზარტული თამაშების კვლევის და ლუდომანიის პრევენციის ცენტრის მიერ გაეროს ბავშვთა ფონდის მხარდაჭერით. პუბლიკაციაში გამოხატული მოსაზრებანი სრულიად არაა აუცილებელი ასახავდეს გაეროს ბავშვთა ფონდის ოფიციალურ თვალსაზრისს.

© გაეროს ბავშვთა ფონდი, 2022 წ.

თავი 1. საკითხის მიმოხილვა.....	4
თავი 2. გამოყენებული ტერმინების განმარტება	6
თავი 3. კვლევის მიზანი.....	8
თავი 4. კვლევის მეთოდოლოგია	9
თავი 5. კვლევის შეზღუდვები.....	10
თავი 6. კვლევის ძირითადი მიგნებები	11
თავი 7. ანალიზი და ინტერპრეტაცია.....	15
7.1. მოზარდების შემხებლობა აზარტულ თამაშებთან	15
7.2. თამაშის გამოცდილება და მოტივატორები	17
7.3. აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებულ რისკებსა და თამაშდამოკიდებულებაზე მოზარდების ინფორმირების დონე.....	21
7.4. მოზარდების ინფორმირების დონე ლუდომანიის დაძლევის გზებზე	26
7.5. აზარტული თამაშების სიახლეებთან დაკავშირებული ინფორმაციის მიღების წყაროები.....	31
თავი 8. რეკომენდაციები.....	33
დანართი #1 - კითხვარი	36

თავი 1. საკითხის მიმოხილვა

აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი პრობლემაა. ლუდომანია ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციის მიერ აღიარებულია, როგორც იმპულსის კონტროლთან დაკავშირებული აშლილობა და მიეკუთვნება ქცევითი ადიქციის კატეგორიას. როგორც პრობლემური, ისე პათოლოგიური აზარტული თამაშები, ხშირად კავშირშია ჯანმრთელობისა და სოციალური პრობლემების სხვადასხვა გამოხატულებასთან: დეპრესია, სუიციდი, ოჯახური კონფლიქტები, ფინანსური პრობლემები, კარიერული და განათლების შეფერხება, კრიმინალური ქცევა, ალკოჰოლისა და სხვა ნარკოტიკული საშუალებების გამოყენება, კვებითი აშლილობა, კვებითი დარღვევები და სხვა (Neighbors, 2007).

მიუხედავად იმისა, რომ აზარტული თამაშების (გემბლინგის) სფერო მაღალი რისკების შემცველია, საყურადღებოა მისი ზრდის დინამიკა, როგორც მსოფლიოში, ასევე საქართველოში. მსოფლიო ჯანდაცვის ორგანიზაციის (WHO) 2017 წლის მონაცემების თანახმად (Abbott, 2017), კომერციული გემბლინგი ბოლო წლებში მნიშვნელოვნად არის გაზრდილი მსოფლიოს მასშტაბით, რაც სფეროს პოპულარობის ზრდაზე მიანიშნებს. აზარტული თამაშები ყოველწლიურად უფრო და უფრო მოთხოვნადი ხდება საქართველოშიც. 2019 წლის მონაცემებით, სათამაშო ბიზნესის ბრუნვა 2018 წლის მონაცემებთან შედარებით 87%-ითაა გაზრდილი. 2019 წლის მონაცემებით, საქართველოში ბიზნეს-სექტორის ბრუნვის 24%-ს სწორედ, კომერციული გემბლინგი შეადგენს (BPN.GE, 2020).

2020 წელს გაეროს ბავშვთა ფონდისა და საპატრიარქოს თანამშრომლობით ჩატარებული კვლევის ანგარიშში, რომლის მიზანი იყო მოზარდებს შორის აზარტული თამაშების პრევენციის საერთაშორისო გამოცდილების შესწავლა, განხილულია გემბლინგის მსოფლიო მონაცემები. მონაცემების თანახმად, აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების პრობლემა განსაკუთრებით აქტუალურია მოზარდებში. მსოფლიო მონაცემების მიხედვით, გემბლინგის გავრცელების მაჩვენებელი 2-4-ჯერ აღემატება ზრდასრულთა გავრცელების მაჩვენებელს.

საქართველოს დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრის 2021 წელს გამოქვეყნებული კვლევა (სტურუა, 2021)¹ გვიჩვენებს, რომ მოზარდების აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება, საქართველოშიც აქტუალური პრობლემაა. კვლევის თანახმად, თექვსმეტი წლის მოსწავლეთა 20% გადაჭარბებული აზარტული მოთამაშეა, ხოლო 12% - პრობლემური აზარტული მოთამაშე.

კვლევის მონაცემები ცხადყოფს, რომ საკანონმდებლო რეგულაციების არსებობის მიუხედავად, კვლავ გადაუჭრელია არასრულწლოვნების აზარტული თამაშებით დაინტერესების საკითხი. 2020 წელს ჩატარებული კვლევის (ცომია, უბერი, ზაალიშვილი, ცერცვაძე, & შალამბერიძე, 2020) მონაცემების თანახმად, აზარტული თამაშების სატელევიზიო რეკლამები წამახალისებელი ხასიათისაა. ქართულ მედია საეთერო ბადეში განთავსებული აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებული რეკლამების კონტენ-ანალიზის საფუძველზე დადგინდა, რომ აზარტული თამაშები დაკავშირებულია შემდეგ

¹ კვლევის ლინკი: <https://www.ncdc.ge/#/pages/file/4fd0424f-dfff-4bfb-bfd3-d801ccb5973a>

შინაარსობრივ კომპონენტებთან: ადვილად მისაღწევ ფინანსურ წარმატებასთან, უფასოდ თამაშთან, მომენტალურ მოგებასთან, სიმდიდრესა და ძალაუფლებასთან, მდგრადობასთან, უსასრულო გართობასთან, თავისუფლებასთან და თამაშის ნორმალიზებასთან. მიუხედავად იმისა, რომ საქართველოს ბავშვთა უფლებების კოდექსი არეგულირებს ბავშვებისთვის საფრთხის შემცველი ინფორმაციის გაფილტვრას, მოზარდთათვის მაინც ხელმისაწვდომი რჩება აზარტული თამაშების წამახალისებელი რეკლამები ტელევიზიასა და სოციალურ ქსელებში.

საკითხის აქტუალობის მიუხედავად, მოზარდებში აზარტული თამაშების პრევენციის მიმართულებით საქართველოში განხორციელებული აქტივობები ძალიან მწირია. 2020 წელს შვედეთში ჩატარებული კვლევის მიხედვით (Låftman, და სხვ., 2020), მოზარდების აზარტულ თამაშებში ჩართულობის შემცირება მნიშვნელოვნადაა დამოკიდებული მათ ინფორმირებაზე. აღნიშნული კვლევის თანახმად, მნიშვნელოვანია მოზარდის ინფორმირებისა და შესაბამისი ღირებულებების მიწოდების ინიციატორი იყოს სკოლა.

მსგავსი შედეგი გამოვლინდა 2020 წელს გაეროს ბავშვთა ფონდის მიერ საქართველოს საპატრიარქოსთან თანამშრომლობით განხორციელებულ კვლევაშიც. კვლევამ აჩვენა, რომ აზარტულ თამაშებზე მოთხოვნილების მნიშვნელოვნად შემცირება შესაძლებელია ცნობიერების ამაღლების, საგანმანათლებლო ღონისძიებების, საზოგადოებრივი ჭანმრთელობის პოლიტიკის მიღებისა და განხორციელების გზით. აზარტულ თამაშებში ჩაბმისა და პრობლემური გემბლინგის ჩამოყალიბების აღბათობა უფრო მაღალია იმ მოზარდებში, რომლებსაც არ აქვთ საკმარისი ცოდნა გემბლინგისა და პრობლემური გემბლინგის შესახებ, იმ ახალგაზრდებთან შედარებით, რომლებიც უკეთ არიან ინფორმირებულნი აზარტული თამაშების საზიანო შედეგების შესახებ.

თავი 2. გამოყენებული ტერმინების განმარტება

აზარტული თამაშები - თამაშობები, რომელთა შედეგი მთლიანად ან ნაწილობრივ დამოკიდებულია შემთხვევითობაზე. ისინი ტარდება ბანქოს, კამათლის (გარდა ნარდისა), სათამაშო ბორბლის (რულეტის), სათამაშო აპარატის, სამორინეს მაგიდის, კლუბის მაგიდის ან/და სხვა სათამაშო ინვენტარის მეშვეობით და მათში მონაწილეობა ფულადი მოგების შესაძლებლობას იძლევა. აზარტული თამაშობების (გარდა აზარტული ტურნირისა) ორგანიზება დასაშვებია მხოლოდ სამორინეში, სათამაშო აპარატების სალონში ან/და აზარტულ კლუბში (საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ, მუხლი 32, 2005);

გეგლინგი - აზარტული თამაშების თამაში;

შეხებალობა - წინამდებარე კვლევით ნაშრომში ტერმინი გამოყენებულია, როგორც ნებისმიერი სახის შემხებლობა აზარტულ თამაშებთან, უშუალოდ თამაშის გარდა. მაგალითად, მოზარდი უყურებს აზარტულ თამაშს, იცნობს გემბლერს;

ლუდომანია (აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება) — ლუდომანია გულისხმობს აზარტული თამაშების განმეორებით, პრობლემურ ქცევას. აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულ მოზარდს/ზრდასრულს უჭირს გააკონტროლოს საკუთარი ქცევა აზარტული თამაშების მიმართ და განაგრძობს თამაშს მიუხედავად გამოწვეული სერიოზული პრობლემისა (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2021). ფსიქიკური აშლილობის დიაგნოსტიკური და სტატისტიკური სახელმძღვანელოს მეხუთე გამოცემის მიხედვით (DSM-5), ლუდომანია კლასიფიცირდება როგორც დამოკიდებულებითი აშლილობა;

კაზინო/სამორინე - სპეციალური სათამაშო დაწესებულება, რომელშიც ორგანიზატორი სათამაშო ბორბლის (რულეტის), ბანქოს, სამორინეს მაგიდის, კლუბის მაგიდის, კამათლის ან/და სხვა სათამაშო ინვენტარის (გარდა სათამაშო აპარატისა) საშუალებით ახორციელებს აზარტულ თამაშობებს და ფულადი მოგების გათამაშებას (საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ, მუხლი 32, 2005);

სლოტი - ელექტრონული ტიპის აზარტული თამაში, სადაც მოგება-წაგების პროპორცია დაცულია და განერილია წინასწარ, მოგება გაიცემა შემთხვევითობის პრინციპით პროგრამულად განერილი ალგორითმით;

სლოტ კლუბი / სათამაშო აპარატების სალონი - სპეციალურად მოწყობილი შენობა-ნაგებობა ან შენობა-ნაგებობის ფართობის ნაწილი (მათ შორის, გამოყოფილი ფართობის ნაწილი), სადაც განთავსებულია სათამაშო აპარატები. სათამაშო აპარატების სალონში განთავსებული სათამაშო აპარატი არ უნდა ჩანდეს შენობა-ნაგებობის გარეთა მხრიდან. წინამდებარე ანგარიშში გამოყენებულია ტერმინი სლოტ კლუბი (საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ, მუხლი 32, 2005);

ლატარია – ნებაყოფლობითი ჯგუფური ან მასობრივი თამაშობა, რომლის დროსაც ლატარიის ორგანიზატორი საჯაროდ გამოქვეყნებული, დადგენილი წესისა და პირობების დაცვით ათამაშებს საპრიზო ფონდს. მოგების დამთხვევა ლატარიის რომელიმე ბილეთზე დამოკიდებული არ არის ლატარიის ორგანიზატორის ან სხვა სუბიექტის ნება-სურვილსა და მოქმედებაზე, წარმოადგენს შემთხვევითობას და არ შეიძლება იყოს სპეციალურად მოწყობილი (საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ, მუხლი 32, 2005);

სამაგიდო აზარტული თამაშები - აზარტული თამაშები, რომელიც ითამაშება მაგიდასთან და მონაწილეობას იღებს მინიმუმ 2 მოთამაშე (მაგ: ნარდი, ბურა, დომინო, პოკერი, ბლექ ჯაკი, ჯოკერი და ა.შ);

რულეტი/რულეტა - აზარტული თამაში სადაც კრუპიე აგდება ბურთს ტრიალა ბორბალზე, მისი ბრუნვის საწინააღმდეგო მიმართულებით. ბურთი გააკეთებს რამდენიმე ბრუნვას და ჩავარდება რომელიმე “უბეში” (დრემულში), რომელსაც მინიჭებული აქვს ნომერი, მოთამაშე დებს ფსონს რიცხვზე ან რიცხვებზე, რომლებშიც ის თვლის, რომ ბურთი ჩავარდება;

ოთალიზატორი – თამაშობა, რომელიც იმართება მოთამაშეების მიერ შეჯიბრების მიმდინარეობის, თამაშობის, რაიმე მოვლენის (მოვლენების) შედეგის პროგნოზზე ფსონების დადებით, ხოლო მოგება დამოკიდებულია ფსონის მოცულობაზე და შედეგზე (საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ, მუხლი 32, 2005);

ხელზე თამაში - თამაში გარემოში, როდესაც ხდება ადამიანებს შორის ე.წ სანაძლეოს დადება, რომელიმე სპორტულ სანახაობაზე. შედეგის დაფიქსირების შემდეგ წაგებული მხარე ვალდებულია სანაძლეოში განსაზღვრული თანხა (ე.წ თავანი) გადაცეს მოგებულ მხარეს . აღნიშნული თანხის ჩაბარება/არ ჩაბარება, როგორც წესი, კრიმინალების კონტროლის ქვეშ ხორციელდება და თვით ქმედება კრიმინალურ სფეროს განეკუთვნება.

რაოდენობრივი კვლევა - სოციალური კვლევის ფორმალიზებული მეთოდები, რომელთა გამოყენებაც სტატისტიკურ კანონზომიერებებს ემყარება და რომლებიც მიზნად ისახავს გამოავლინოს ამა თუ იმ სოციალური ფენომენის გავრცელება, მისი გამოვლენის სიხშირე (ზურაბიშვილი , 2006).

მიზნობრივი შერჩევა - მიზნობრივი შერჩევისას შესასწავლი შემთხვევების შერჩევა ან გარკვეული მიზნით ხდება, ანდა ექსპერტთა შეფასებების საფუძველზე (წულაძე, 2008).

თავი 3. კვლევის მიზანი

კვლევის მიზანი და ამოცანები

მოზარდებს შორის აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება გავრცელებული პრობლემაა მსოფლიოსა და მათ შორის, საქართველოშიც. აზარტული თამაშადამოკიდებულების პრევენციისთვის მნიშვნელოვანია სწორად შერჩეული, მტკიცებულებებზე დაფუძნებული ინტერვენციების განხორციელება, მათ შორის მოზარდებისთვის სწორი ინფორმაციის მიწოდება, რათა მათ ადეკვატური დამოკიდებულებები ჩამოუყალიბდეთ აზარტული თამაშების მიმართ. თუმცა, საქართველოში, მოზარდებს შორის აზარტული თამაშების მიმართ შემხებლობის შესახებ მტკიცებულებები ძალიან მწირია.

მოზარდებს შორის აზარტული თამაშების და ლუდომანიის შესახებ ცოდნის, დამოკიდებულებისა და აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებული პრაქტიკის შესწავლის მიზნით განხორციელდა რაოდენობრივი კვლევა, რომელშიც მონაწილეობა მიიღეს 14-17 წლის ასაკის სკოლის მოსწავლეებმა. კვლევის კონკრეტულ ამოცანებს წარმოადგენდა:

- ფულზე აზარტულ თამაშებში 14-17 წლის მოზარდების ჩართვის გამოცდილების განსაზღვრა;
- აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებული ქცევის შესწავლა;
- ფულზე აზარტულ თამაშებში ჩართვის მოტივატორების იდენტიფიცირება;
- აზარტულ თამაშებთან და ლუდომანიასთან დაკავშირებით მოზარდების დამოკიდებულების იდენტიფიცირება;
- აზარტული თამაშების გავლენის შესწავლა მოზარდების ყოველდღიურ საქმიანობაზე, ასევე მშობლებთან და თანატოლებთან ურთიერთობაზე;
- მოზარდების ინფორმირების დონის განსაზღვრა აზარტულ თამაშებთან და ლუდომანიასთან დაკავშირებით;
- აზარტული თამაშების შესახებ ინფორმაციის მთავარი წყაროების იდენტიფიცირება.

თავი 4. კვლევის მეთოდოლოგია

კვლევის მეთოდოლოგია

კვლევის მიზნების გათვალისწინებით, შემუშავდა კვლევის რაოდენობრივი მეთოდი. კვლევა განხორციელდა პირისპირ ინტერვიუების მეთოდის გამოყენებით თვითადმინისტრირებადი კითხვარებით. კვლევის მთავარ სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენდა საქართველოს 10 სხვადასხვა ქალაქში (თბილისი, ქუთაისი, ბათუმი, მცხეთა, ზუგდიდი, ფოთი, ოზურგეთი, კასპი, ახალციხე, თელავი) მცხოვრები 14-17 წლის მოზარდები. შერჩევის ზომად განისაზღვრა 1000 მოზარდი.

კვლევის მონაწილეთა შესარჩევად გამოყენებული იყო მიზნობრივი შერჩევის მეთოდი. მონაწილეთა შერჩევა მოხდა თბილისსა და 9 ქალაქში (თითო ქალაქი თითო რეგიონიდან) ადგილობრივი განათლების რესურს ცენტრების, საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროსა და აჭარის განათლების, კულტურისა და სპორტის სამინისტროს ჩართულობით. სავსე სამუშაოები განხორციელდა 25 ოქტომბრიდან 30 ნოემბრის ჩათვლით. თითოეულ ქალაქში მონაცემები შეგროვდა მოზარდებისაგან პირისპირ სკოლებში. კითხვარის შევსების ხანგრძლივობა შეადგენდა საშუალოდ 30 წუთს.

წინამდებარე ანგარიშში წარმოდგენილია სიხშირული ანალიზი ასაკისა და მოზარდების აზარტული თამაშით დაინტერესების ქრილში.

ცხრილში მოცემულია გამოკითხული მოზარდების განაწილება რეგიონის, სქესისა და ასაკის ქრილში:

სამიზნე სუბგრაფი	განხორციელებული ინტერვიუების რაოდენობა
თბილისი	142 (მხოლოდ ქალაქში მცხოვრებნი)
ქუთაისი	102 (ქალაქი - 101; სოფელი - 1)
ბათუმი	130 (ქალაქი - 128; სოფელი - 2)
მცხეთა	68 (ქალაქი - 63; სოფელი - 2)
ზუგდიდი	75 (ქალაქი - 69; სოფელი - 6)
ფოთი	88 (მხოლოდ ქალაქში მცხოვრებნი)
ოზურგეთი	107 (ქალაქი - 60; სოფელი - 47)
კასპი	67 (ქალაქი - 63; სოფელი - 3)
ახალციხე	116 (ქალაქი - 112; სოფელი - 4)
თელავი	112 (ქალაქი - 102; სოფელი - 10)
14 წლის	293
15 წლის	438
16 წლის	235
17 წლის	39
მდედრობითი	528
მამრობითი	479
კვლევის მონაწილეთა ჯამური რაოდენობა	1007

თავი 5. კვლევის შეზღუდვები

წინამდებარე კვლევის ანალიზისა და ინტერპრეტაციის გაცნობისას გასათვალისწინებელია კვლევის შეზღუდვები:

- კვლევის ფარგლებში მონაწილეები შეირჩნენ მიზნობრივად (საქართველოს რეგიონის დიდი ქალაქებისა და ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით). გამოყენებულ იქნა შერჩევის ხელსაყრელი მეთოდი (მოსწავლეები შეირჩნენ იმ სკოლებში, სადაც ამის შესაძლებლობა იყო). შესაბამისად, კვლევის შედეგების განზოგადება შესაძლებელია მხოლოდ გამოკითხულ მოსწავლეებზე.
- კვლევის ფარგლებში მონაცემები მოგროვდა თვითადმინისტრირებადი კითხვარის საშუალებით. შესაბამისად, მიღებული შედეგების ანალიზი ეყრდნობა თითოეული რესპონდენტისგან მიღებული პასუხების პირად ინტერპრეტაციასა და კვლევის მონაწილის აღქმას.

თავი 6. კვლევის ძირითადი მიზნები

მოზარდების შეხებლობა აზარტულ თამაშებთან

კვლევის თანახმად, გამოკითხული 14-17 წლის მოზარდების ჩართულობა აზარტულ თამაშებში საკმაოდ მაღალია:

- მოზარდების 61% აცხადებს, რომ იცნობს ერთ ადამიანს მაინც, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს. ამასთან, მოზარდების ერთ მესამედზე მეტს (38%) ნაცნობი, რომელიც აზარტულ თამაშს თამაშობს ახლო გარემოცვაში ჰყავს: მეგობარი/ თანატოლი - 24%, ოჯახის წევრი - 21%;
- მოზარდების ნახევარზე მეტს უყურებია სხვისი თამაშისთვის (53%);
- 30% თავადაც დაინტერესებულა აზარტული თამაშებით, თუმცა არ უთამაშია;
- მოზარდების 13% კი აზარტულ თამაშებს სხვადასხვა სიხშირით თავადაც თამაშობს. მათ შორის, მოზარდების ერთ მეოთხედზე მეტი აქტიური მოთამაშეა და აზარტულ თამაშებს ფულზე კვირაში რამდენიმე დღე ან უფრო ხშირად (27%) თამაშობს. ასევე, 5-დან ერთი მოზარდი თითოეულ ჯერზე თამაშს 2 საათს ან მეტს უთმობს.

კვლევა გვიჩვენებს, რომ აზარტულ თამაშებთან შემხებლობა განსხვავდება გოგო და ბიჭ მოზარდებში. კვლევაში მონაწილე მოზარდ გოგოებთან შედარებით, ბიჭებს უფრო მეტად უყურებიათ სხვისი თამაშისთვის (ბიჭები - 61%, გოგოები - 46%) და თავადაც უთამაშიათ აზარტული თამაში ფულზე (ბიჭები - 16%, გოგოები - 10%). ასევე, მნიშვნელოვანია, რომ ბიჭების გარემოცვაში უფრო მეტად არიან აზარტული თამაშებით დაინტერესებული მეგობრები / თანატოლებიც (ბიჭები 29%, გოგოები 19%).

თამაშის გამოცდილება და მოტივატორები

ასაკი, როდესაც მოზარდები აზარტულ თამაშებს პირველად თამაშობენ დაბალია - კვლევაში მონაწილე მოზარდების 22% აღნიშნავს, რომ პირველად 11 წლის ან უფრო პატარა ასაკში ითამაშა, უმრავლესობამ კი თამაში 12 წლის ან უფრო დიდ ასაკში დაიწყო (78%).

მოზარდების მიერ აზარტული თამაშების ფულზე თამაშზე გავლენას თანატოლები და ახლო გარემოცვა ახდენს:

- აზარტული თამაშების ფულზე თამაშს მოზარდები იშვიათად იწყებენ მარტო - კვლევაში მონაწილე მოზარდების ნახევარმა პირველად მეგობრებთან/ თანატოლებთან (51%) ერთად, ხოლო მესამედმა ოჯახის წევრთან (32%) ერთად ითამაშა. მოზარდების მხოლოდ 8% აცხადებს, რომ პირველად აზარტული თამაშები ფულზე მარტომ ითამაშა;
- კვლევის მონაწილეთა 24% თამაშობს იმის გამო, რომ აზარტულ თამაშებს თამაშობენ მისი მეგობრები, 16%-ს კი მიაჩნია, რომ აზარტული თამაშები პრესტიჟულია.

აზარტული თამაშებით მოზარდების პირველად დაინტერესების, ისევე როგორც შემდეგ თამაშის გაგრძელების მთავარ სტიმულს თანხის მოგების სურვილი და დროის გაყვანა წარმოადგენს:

- მოზარდების 40% აღნიშნავს, რომ პირველად თანხის მოგების სურვილის გამო ითამაშა, 19% კი დიდი თანხის მოგების სურვილს ზოგადად თამაშის მოტივატორად ასახელებს. თანხის მოგების სურვილი უფრო მეტად მოზარდი ბიჭებისთვის ხდება თამაშის დაწყების მოტივატორი, ვიდრე გოგოებისთვის (ბიჭები-44%, გოგოები - 24%);
- დროის გასაყვანად პირველად მოზარდების ერთმა მესამედმა ითამაშა (32%), გამოკითხულთა ნახევარისთვის კი თავისუფალი დროის გაყვანა ზოგადად აზარტული თამაშების ფულზე თამაშის მთავარი მოტივატორია (51%). აღნიშნული ტენდენცია უფრო გამოკვეთილი მოზარდ გოგოებშია, ვიდრე ბიჭებში (დროის გაყვანის მიზნით თამაში: ბიჭები - 47%, გოგოები - 56%).

თამაშის დაწყების სხვა მოტივატორებია: მონყენა/გაბრაზება (28%) და აზარტული თამაშების თანატოლებში პოპულარულად აღქმა (17%).

მიუხედავად იმის, რომ არასრულწლოვანთათვის აკრძალულია როგორც კაზინოს ფილიალში შესვლა, ასევე ონლაინ პლატფორმებზე რეგისტრაცია, კვლევაში მონაწილე მოზარდების 24%, რომელთაც აზარტული თამაში უთამაშიათ, აღნიშნავს, რომ პირველად აზარტული თამაშები კაზინოში, ტოტალიზატორის ფილიალში, სლოტ კლუბში ან კაზინოს ვებ. გვერდზე ითამაშა. მოზარდების ასევე ერთი მეოთხედი (25%) აღნიშნავს, რომ დღესდღეობით ყველაზე ხშირად სწორედ კაზინოს თამაშებს თამაშობს.

- მოზარდები ყველაზე ხშირად ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდს იყენებენ - ზოგადად, ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე მოზარდების 31% უთამაშია.
- თუმცა, ყოველი გამოკითხული 10 მოზარდიდან 1 აზარტულ თამაშს ფიზიკურ გარემოში თამაშობს.

კაზინოს გარდა, კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდებში მაღალია ხელზე თამაშის, ლოტო/ლატარიისა და ნებისმიერი თამაშის მეგობრებთან ერთად ფულზე თამაშის მარჯვენებლებიც.

- ხელზე თამაში - მოზარდების 16%-მა, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, პირველად ხელზე ითამაშა. ზოგადად, ხელზე უთამაშია მოზარდების 24%-ს, ხოლო ყველაზე ხშირად ხელზე მოზარდების 17% თამაშობს.
- ლოტო/ლატარია - მოზარდების 36%-ს უთამაშია ლატარია / ლოტო. ამ თამაშს ყველაზე ხშირად 5 დან 1 მოზარდი თამაშობს (19%).
- ზოგადად, ნებისმიერ თამაშს ფულზე მეგობრების წრეში თამაშობს თამაშობს რესპონდენტების ნახევარზე მეტი (52%).

აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებულ რისკებსა და თამაშდამოკიდებულებაზე მოზარდების ინფორმირების დონე

კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებულ რისკებსა და ლუდომანიაზე გამოკითხული 14-17 წლის მოზარდების ინფორმირების დონე დაბალია.

- 5-დან 4 მოზარდისთვის ინფორმაცია აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შესახებ არავის მიუწოდებია (80%);
- მეორე მხრივ, მოზარდების უმრავლესობას თავადაც არ გასჩენიათ სურვილი, მეტი გაეგოთ ლუდომანიაზე (90%);
- იმ მოზარდების უმრავლესობას, ვინც თავად თამაშობს, აზარტულ თამაშებსა და მასთან დაკავშირებულ რისკებზე არ უსაუბრია მშობლებთან (მშობლებმა საერთოდ არ იციან, რომ მოზარდი აზარტულ თამაშს თამაშობს - 46%; იციან, თუმცა არ უსაუბრიათ შვილთან - 18%). მოზარდების მხოლოდ ერთი მეოთხედი აღნიშნავს, რომ მათი თამაშის შესახებ მშობლებმა იციან და მიაწოდეს შესაბამისი ინფორმაცია თამაშთან დაკავშირებულ რისკებზე (25%).

ლუდომანიასთან დაკავშირებული ინფორმაციის სიმწირიდან გამომდინარე, კვლევაში მონაწილე მოზარდების ნაწილი აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შედეგად მთელ რიგ პოზიტიურ მოვლენებს ასახელებს: თანხების მოგება (37%), სტაბილური შემოსავალი (7%) და მეტი მეგობრის შექმნის შესაძლებლობა (7%).

- აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ ის მოზარდებიც, რომლებიც თავადაც თამაშობენ, აზარტულ თამაშთან დაკავშირებულ პირად გამოცდილებაზე საუბრისას უფრო მეტად იხსენებენ პოზიტიურ მოვლენებს - მოზარდების ერთ მესამედზე მეტი აღნიშნავს, რომ მოუგია მისთვის მნიშვნელოვანი თანხა (38%) და მოგებული თანხით შეუძენია მისთვის მნიშვნელოვანი ნივთი (33%); თითქმის მეხუთედი აზარტულ თამაშში მოგებული თანხით ფინანსურად დახმარებია ახლობელს (17%), 10-დან 1 კი - ოჯახის წევრს (9%).

კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდები ზოგადად აზარტულ თამაშზე დამოკიდებულების მთავარ რისკებად მატერიალურ ზარალს მიიჩნევენ: ძვირადღირებული ნივთების წაგება (46%), უძრავი ქონების წაგება (45%) და მნიშვნელოვანი თანხის წაგება (43%). გარდა მატერიალური ზარალისა, მოზარდების ინფორმაციით აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების უარყოფით შედეგს ასევე წარმოადგენს საკუთარი თავის დაზიანება (42%) და ოჯახის წევრებთან ურთიერთობის გაფუჭება (40%).

- კვლევაში მონაწილე 5 დან 1 მოზარდი, ვინც აზარტულ თამაშებს თავადაც თამაშობს აღნიშნავს, რომ თამაშის გამო ყოფილა დეპრესიულ განწყობაზე (22%), ხოლო 2%-ს უცდია საკუთარი თავის დაზიანებაც.

მოზარდების ინფორმირების დონე ლუდომანიის დაძლევის გეგმაში

მონაცემების თანახმად, ათიდან სამი მოზარდი, რომელიც თამაშობს აზარტულ თამაშებს ფიქრობს, რომ არსებობს შესაძლებლობა პირადად გახდნენ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულნი (27%), 3% კი თვლის, რომ უკვე არის აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული. საყურადღებოა, რომ თამაშზე დამოკიდებულების რისკს, საკუთარი თავის შემთხვევაში, იმ მოზარდების ერთი მესამედიც ხედავს, რომლებიც ამჟამად არ თამაშობენ, თუმცა დაინტერესებული ყოფილან/არიან აზარტული თამაშით (36%).

მოზარდების ერთი მესამედი აღნიშნავს, რომ იმ შემთხვევაში, თუ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების რისკის წინ თავად დადგებიან, ისინი არავის მიმართავენ დახმარებისთვის და პრობლემის მოგვარებას მარტო ეცდებიან (33%).

მოზარდები, რომლებიც ლუდომანიის რისკის დადგომის შემთხვევაში დახმარების მისაღებად სხვისთვის მიმართვას განიხილავენ, ფიქრობენ, რომ მიმართავენ მშობლებს (25%), ფსიქოლოგს (19%) და/ან ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციას (19%).

მოზარდების უმრავლესობას (80%) საერთოდ არ სმენია ორგანიზაციების შესახებ, რომლებიც თამაშდამოკიდებულების საკითხზე მუშაობენ. ამასთან, ისინი, ვისაც სმენია ლუდომანიის მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციების შესახებ, ვერ იხსენებენ კონკრეტულ ორგანიზაციას / ორგანიზაციის სახელწოდებას.

- კვლევაში მონაწილე მოზარდების უმრავლესობა აღნიშნავს, რომ საჭიროების შემთხვევაში, ინფორმაციას თამაშდამოკიდებულების საკითხზე მომუშავე ორგანიზაციის შესახებ ინტერნეტის გამოყენებით მოიძიებს (ინტერნეტ საძიებო გვერდები - 67%, ფეისბუქი - 20%).

აზარტული თამაშების სიახლეებთან დაკავშირებული ინფორმაციის მიღების წყაროები

კვლევის თანახმად, მოზარდები აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებული სიახლეების შესახებ ინფორმაციას ყველაზე ხშირად სოციალური ქსელის (59%), ფილმების ვებ-გვერდების (48%), ტელევიზიისა (41%) და სმს შეტყობინებებით (33%) იღებენ.

ბოლო ერთი თვის განმავლობაში რესპონდენტების ნახევარზე მეტს აზარტული თამაშების რეკლამა ყველაზე ხშირად ფილმების ვებ-გვერდებზე უნახავს (59%). მოზარდების ნახევარი აღნიშნავს, რომ მსგავსი რეკლამა სოციალურ ქსელში (48%) ან ტელევიზიით (40%) ნახა.

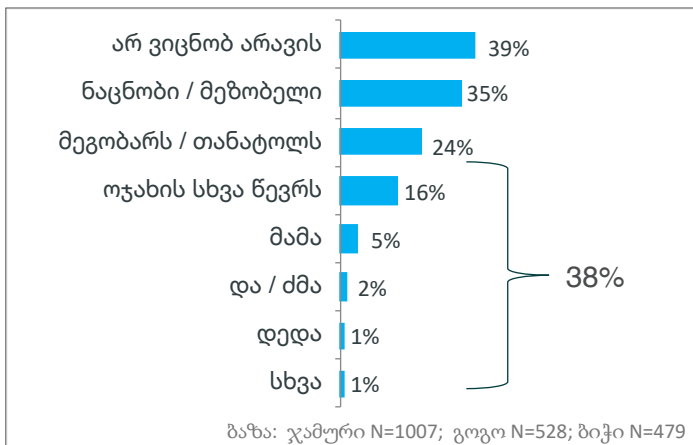
თავი 7. ანალიზი და ინტერპრეტაცია

7.1. მოზარდების შემხებლობა აზარტულ თამაშებთან

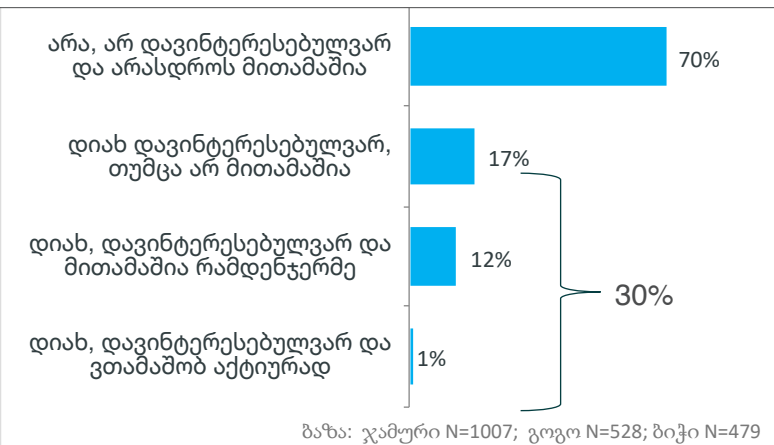
კვლევის თანახმად, გამოკითხული 14-17 წლის მოზარდების შემხებლობა აზარტულ თამაშებთან საკმაოდ მაღალია. მოზარდების 61% აცხადებს, რომ იცნობს ერთ ადამიანს მაინც, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, ნახევარზე მეტს (53%) უყურებია აზარტული თამაშის პროცესისთვის, თითქმის მესამედი კი აღნიშნავს, რომ თავადაც არის დაინტერესებული თამაშით (30%). მათ შორის, გამოკითხული მოზარდების 13%-მა აზარტული თამაშების თამაში თავადაც დაიწყო და განსხვავებული სიხშირით დღემდე თამაშობს (ამ რესპონდენტების გამოცდილება აზარტული თამაშების მიმართ დეტალურად იქნება განხილული წინამდებარე ანგარიშში).

- მნიშვნელოვანია, რომ მოზარდების ერთ მესამედზე მეტს (38%) ნაცნობი, რომელიც აზარტულ თამაშს თამაშობს, ახლო გარემოცვაში ჰყავს - მათ შორის, მოზარდების 24% ასახელებს მეგობარს/თანატოლს, ხოლო 21% - ოჯახის წევრს.
- გამოკითხულ მოზარდებს ყველაზე ხშირად ოჯახის წევრის (16%), მეგობრის (19%) ან ნაცნობის (18%) თამაშისთვის უყურებიათ. მოზარდების 16%-ს უყურებია უცნობი ადამიანის თამაშისთვისაც.

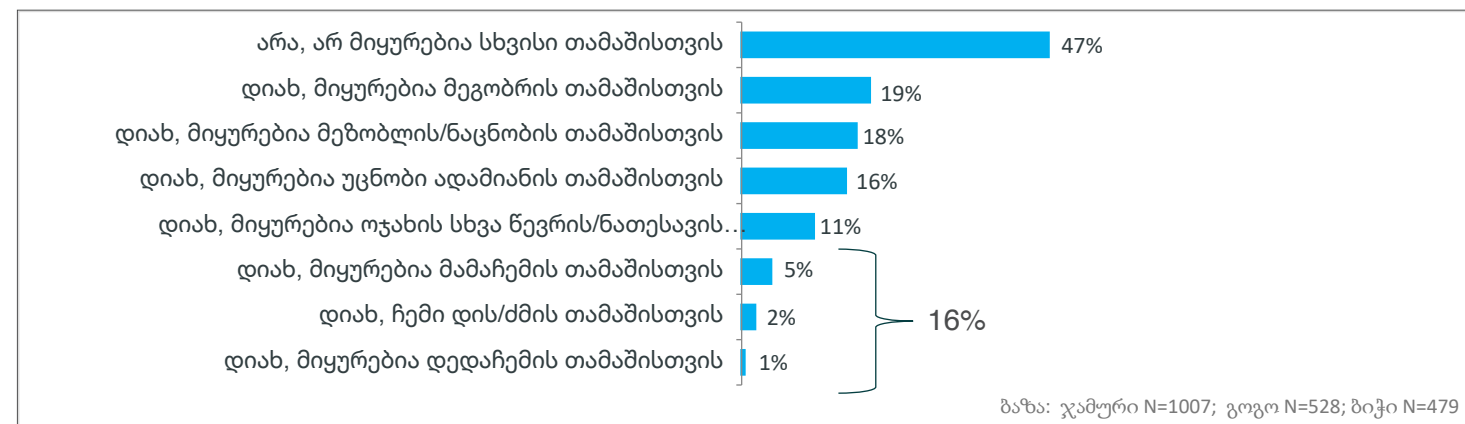
გრაფიკი 1: იცნობთ თუ არა ვინმეს, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს?



გრაფიკი 2: თავად თუ დაინტერესებულხართ ოდესმე გეთამაშათ აზარტული თამაში?



გრაფიკი 3: გიყურებიათ თუ არა აზარტული თამაშის პროცესისთვის? თუ ყოფილა ასეთი შემთხვევა, გთხოვთ, შემოხაზოთ ვისი თამაშისთვის გიყურებიათ?

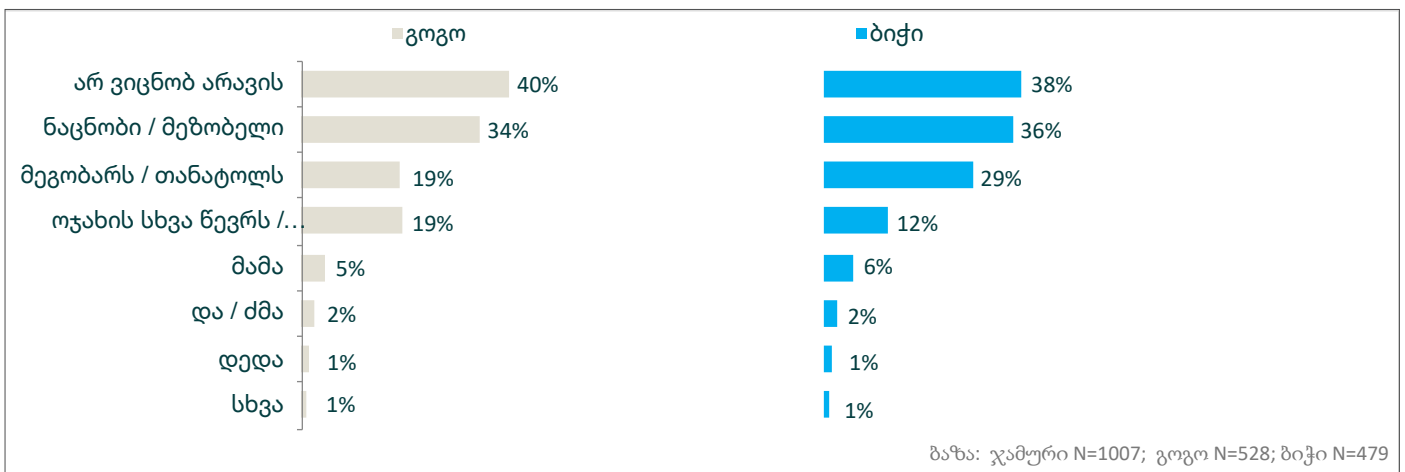


აზარტულ თამაშებთან შემხებლობასთან დაკავშირებით გამოვლინდა განსხვავებული ტენდენციები კვლევაში მონაწილე ბიჭ და გოგო მოზარდებს შორის. მოზარდ გოგოებთან შედარებით, ბიჭებს უფრო მეტად უყურებიათ როგორ თამაშობს სხვა აზარტულ თამაშებს (ბიჭები - 61%, გოგოები - 46%) და თავადაც უთამაშია (ბიჭები - 16%, გოგოები - 10%).

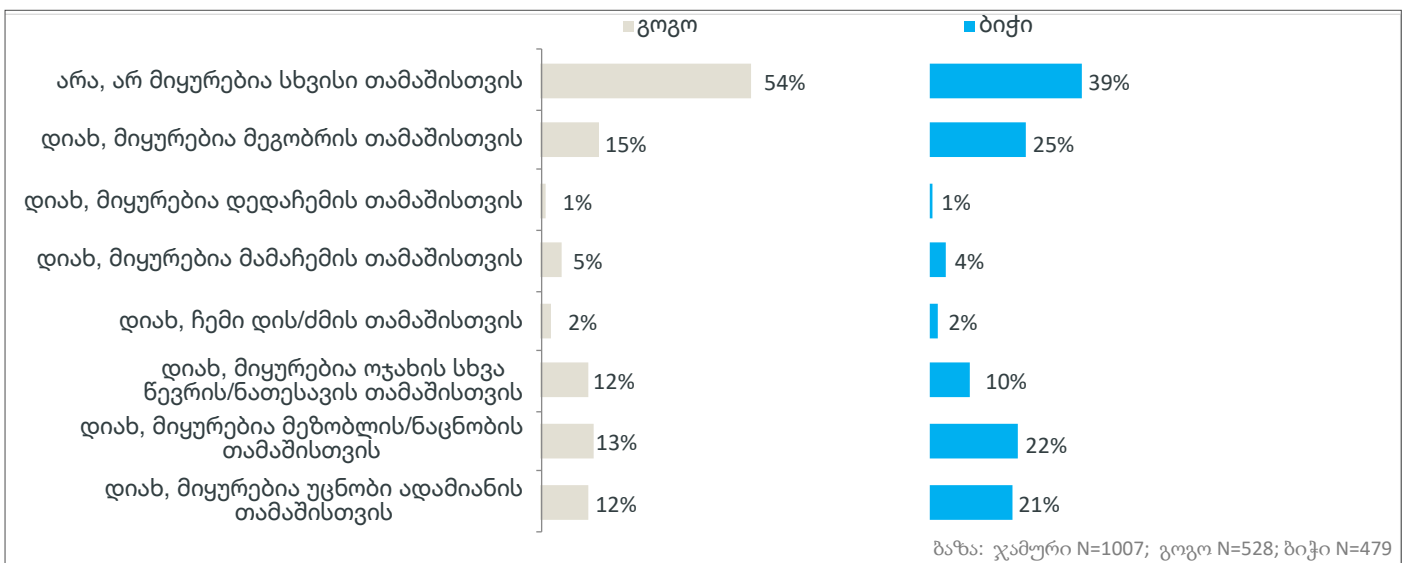
მნიშვნელოვანია, რომ ბიჭების გარემოცვაში უფრო მეტად არიან აზარტული თამაშებით დაინტერესებული მეგობრები / თანატოლები:

- კვლევაში მონაწილე მოზარდ გოგოებთან შედარებით (19%) მეტი ბიჭი (29%) აღნიშნავს, რომ ჰყავს მეგობარი / თანატოლი, რომელიც თამაშობს აზარტულ თამაშებს
- ბიჭები ასევე უფრო ხშირად უყურებენ მეგობრის თამაშს (25%), ვიდრე გოგოები (15%)

გრაფიკი 4: იცნობთ თუ არა ვინმეს, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს? (სქესის ქრილი)



გრაფიკი 5: გიყურებიათ თუ არა აზარტული თამაშის პროცესისთვის? თუ ყოფილა ასეთი შემთხვევა, გთხოვთ, შემოხაზოთ ვისი თამაშისთვის გიყურებიათ?



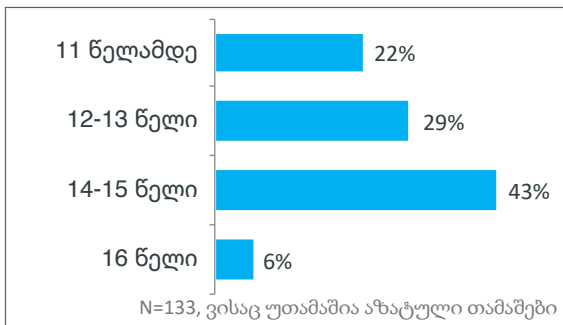
7.2. თაბაშის გამოცდილება და მოტივატორები

კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ ასაკი, როდესაც რესპონდენტები თამაშს პირველად იწყებენ საკმაოდ დაბალია. მოზარდების ერთი მეხუთედი, რომელსაც უთამაშია აზარტული თამაში, აღნიშნავს, რომ პირველად 11 წლის ან უფრო პატარა ასაკში ითამაშა (22%). თუმცა, კვლევაში მონაწილე მოზარდების უმრავლესობამ თამაში 12 წლის ან უფრო დიდ ასაკში დაიწყო.

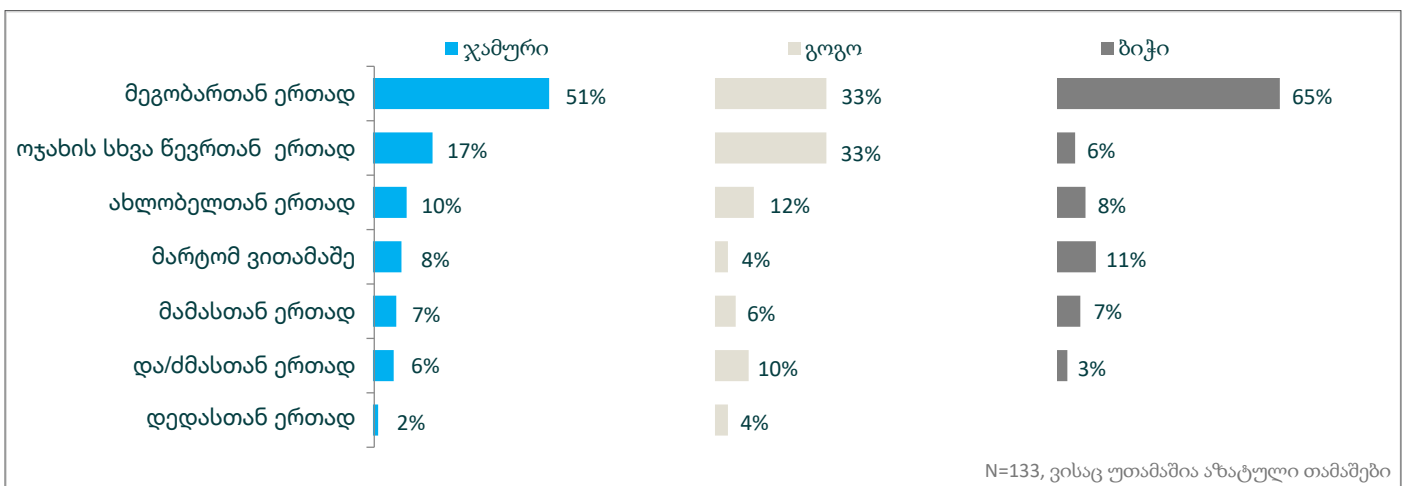
კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდების უმრავლესობამ თამაში სხვა ადამიანთან ერთად დაიწყო. მოზარდების მხოლოდ 8% აღნიშნავს, რომ პირველად მარტომ ითამაშა.

მოზარდების ნახევარმა, რომელიც აზარტულ თამაშებს თამაშობენ, თამაში მეგობართან ერთად დაიწყო. ამასთან, მეგობარს უფრო ხშირად ასახელებდნენ კვლევაში მონაწილე ბიჭი რესპონდენტები (65%), ვიდრე გოგოები (33%). მეგობრის გარდა, მოზარდების ერთმა მესამედმა პირველად ოჯახის წევრთან ერთად ითამაშა (32%).

გრაფიკი 6: რამდენი წლის იყავით, როდესაც პირველად ითამაშეთ აზარტული თამაში?



გრაფიკი 7: მონიშნეთ, ვისთან ერთად ითამაშეთ პირველად აზარტული თამაში?



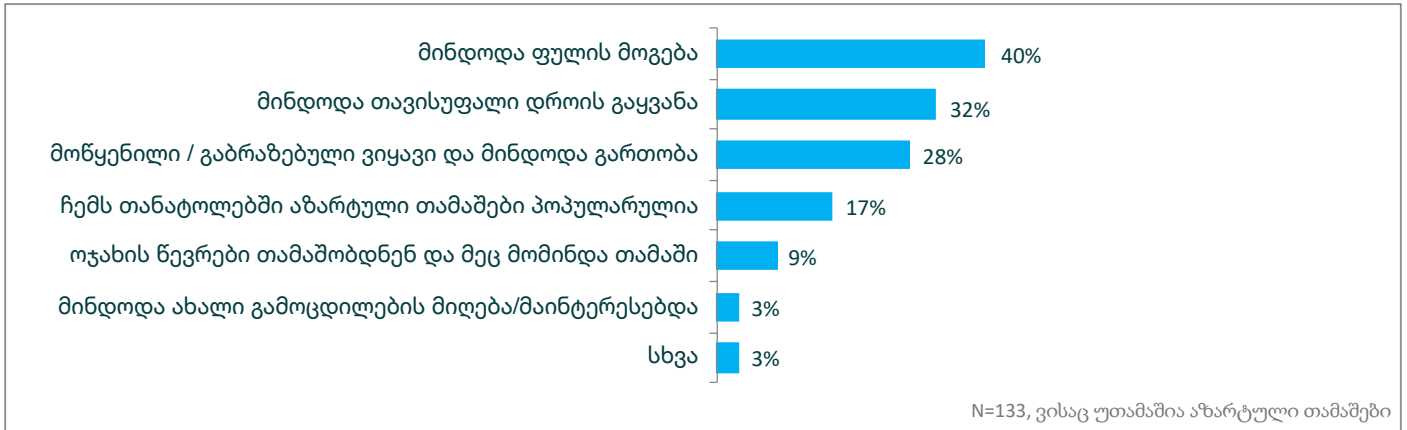
აზარტული თამაშებით მოზარდების დაინტერესების მთავარ სტიმულს თანხის მოგების სურვილი წარმოადგენს (40%), ამასთან, თანხის მოგების სურვილი უფრო მეტად ბიჭებისთვის ხდება თამაშის დაწყების მოტივატორი, ვიდრე გოგოებისთვის (ბიჭები-44%, გოგოები - 24%).

კვლევაში მონაწილე მოზარდების ერთმა მესამედმა, აზარტული თამაშები პირველად დროის გაყვანის მიზნით (32%) ითამაშა. თანხის მოგების სურვილისგან განსხვავებით,

დროის გაყვანის სურვილი პირველად თამაშის მოტივატორი კვლევაში მონაწილე გოგო მოზარდებისთვის უფრო მეტად ხდებოდა, ვიდრე ბიჭებისთვის (გოგოები - 42%, ბიჭები - 25%).

კვლევაში მონაწილე მოზარდებისთვის თამაშის დაწყების სხვა მნიშვნელოვან მოტივატორებს მოწყენა/გაბრაზება (28%) და აზარტული თამაშების თანატოლებში პოპულარულად აღქმა (17%) წარმოადგენს.

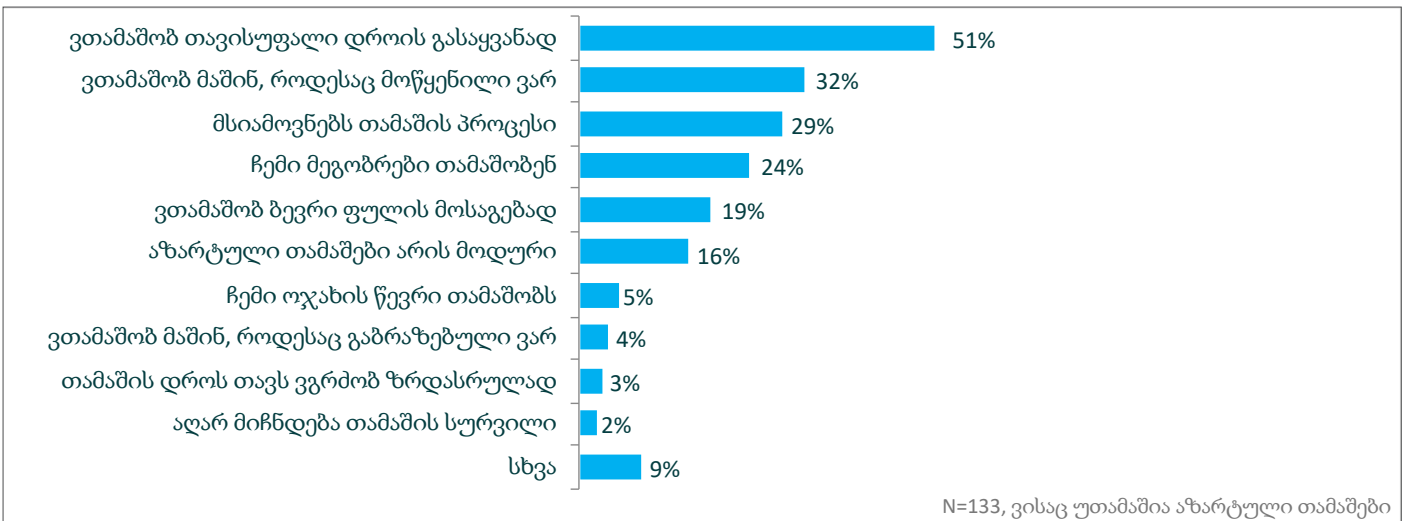
გრაფიკი 8: მონიშნეთ ყველა მიზეზი, რის გამოც დაინტერესდით გეთამაშათ აზარტული თამაშში:



რაც შეეხება ზოგადად თამაშის მოტივატორებს, მოზარდების ნახევარი აღნიშნავს, რომ აზარტულ თამაშებს თავისუფალი დროის გასაყვანად თამაშობს (51%), მესამედისთვის კი თამაშის მოტივატორი მოწყენილობა (32%) ან თამაშის პროცესით მიღებული სიამოვნებაა (29%).

კვლევის თანახმად, მოზარდების მიერ აზარტული თამაშებში ჩართვაზე გავლენას თანატოლებიც ახდენენ - კვლევის მონაწილეთა ერთი მეოთხედი აღნიშნავს, რომ თამაშობს იმის გამო, რომ აზარტულ თამაშებს თამაშობენ მისი მეგობრები, 16%-ს კი მიაჩნია, რომ აზარტული თამაშები პრესტიჟულია/მოდურია. მეგობრებისგან განსხვავებით, მოზარდები აზარტული თამაშის მოტივატორებად ნაკლებად ასახელებენ ოჯახის წევრების თამაშს (5%).

გრაფიკი 9: მონიშნეთ ყველა ის მიზეზი, რის გამოც ზოგადად, გირჩნდებათ თამაშის სურვილი:



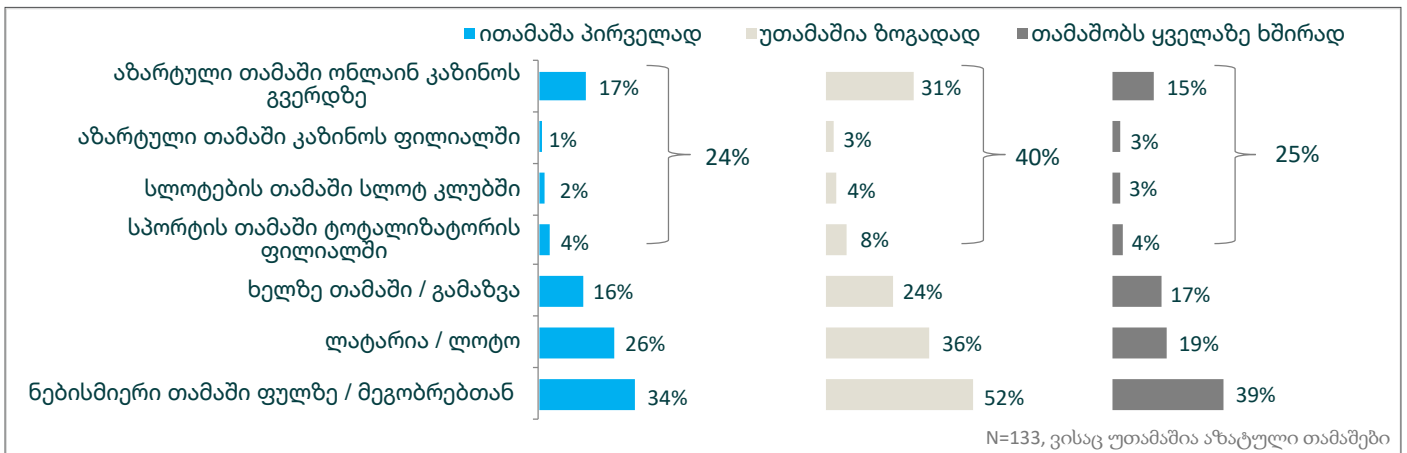
კვლევაში მონაწილე მოზარდების ერთი მეოთხედი, რომელსაც აზარტული თამაში უთამაშია, აღნიშნავს, რომ პირველად აზარტული თამაშები კაზინოში, სლოტ კლუბში ან კაზინოს ვებ. გვერდზე ითამაშა. მოზარდების ასევე ერთი მეოთხედი (25%) აღნიშნავს, რომ კაზინოს თამაშებს ყველაზე ხშირად თამაშობს.

- კაზინოს თამაშებისთვის ყველაზე მეტად კვლევაში მონაწილე მოზარდები ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდს იყენებენ - ზოგადად, ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე მოზარდების ერთ მესამედს (31%) უთამაშია.
- მოზარდების ნაწილს, რომელიც აზარტულ თამაშებში არის ჩართული, უთამაშია კაზინოს (3%), ტოტალიზატორის (8%) ან სლოტ კლუბის (4%) ფილიალში. ყველაზე ხშირად კი აზარტულ თამაშებს ფიზიკურ გარემოში (კაზინოს ფილიალი, სლოტ კლუბი ან ტოტალიზატორი) 10-დან 1 მოზარდი თამაშობს.

კაზინოს გარდა, კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდებში მაღალია ხელზე თამაშის მაჩვენებელიც. მოზარდების 16%-მა, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, პირველად ხელზე ითამაშა. ზოგადად, ხელზე უთამაშია მოზარდების 24%-ს, ხოლო ყველაზე ხშირად 17% თამაშობს.

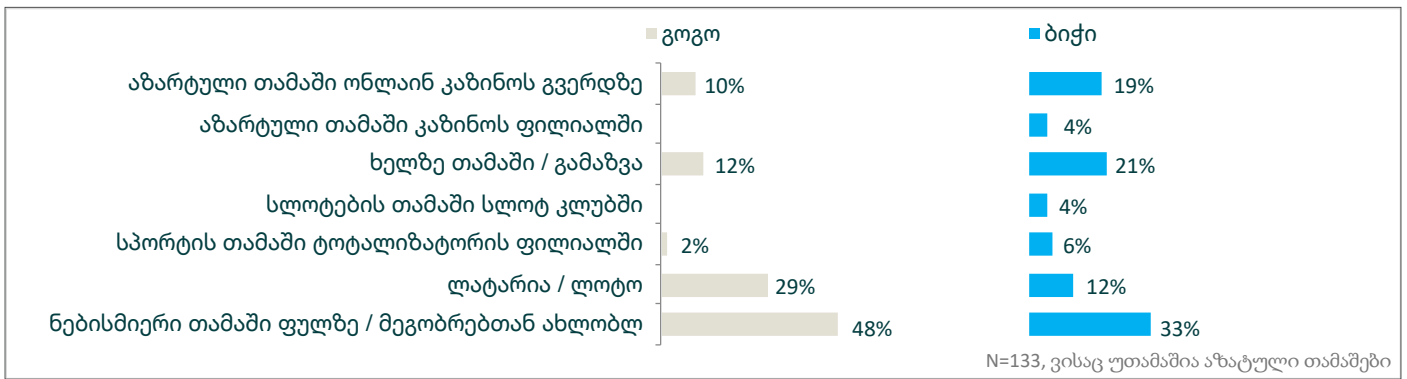
მოზარდების მესამედმა, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, პირველად მეგობრებთან / ნაცნობებთან ერთად ითამაშა ფულზე. ზოგადად კი, ნებისმიერი თამაში ფულზე მოზარდების ნახევარს უთამაშია. მოზარდების ერთ მესამედს, ვინც აღნიშნავდა, რომ თამაშობს აზარტულ თამაშებს, ასევე უთამაშია ლატარია / ლოტო, რომელსაც ყველაზე ხშირად 5 დან 1 მოზარდი თამაშობს.

გრაფიკი 10: ჩამოთვლილთაგან, რომელი ითამაშეთ პირველად? რომელი გითამაშიათ ზოგადად? რომელს თამაშობთ ყველაზე ხშირად?

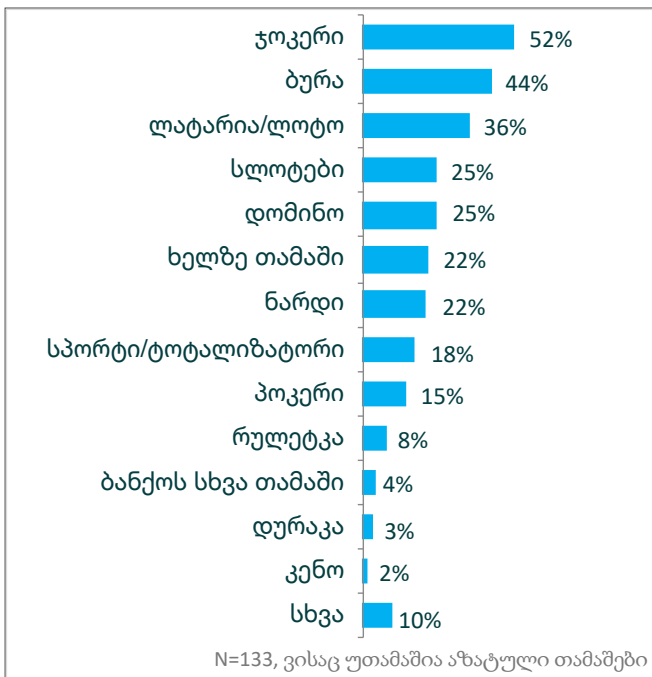


აზარტული თამაშის არჩევანი განსხვავდება სქესის მიხედვით. კვლევაში მონაწილე ბიჭები უფრო მეტად თამაშობენ ხელზე ან კაზინოს თამაშებს, ვიდრე გოგოები. ამისგან განსხვავებით, გოგორესპონდენტები როგორც პირველ თამაშად, ასევე თამაშად, რომელსაც ყველაზე ხშირად თამაშობენ, ასახელებენ ლატარიას / ლოტოს და მეგობრებთან ერთად ნებისმიერი თამაშის ფულზე თამაშს.

გრაფიკი 11: რომელს თამაშობთ ყველაზე ხშირად?



გრაფიკი 12: გთხოვთ, მონიშნოთ ყველა აზარტული თამაში რომელსაც თამაშობთ:



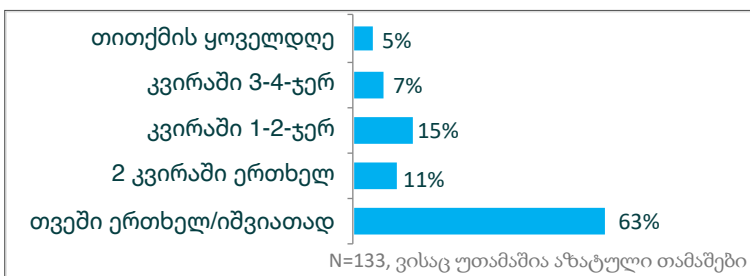
კვლევაში მონაწილე მოზარდებში, რომლებიც ფულზე თამაშობენ აზარტულ თამაშებს, ყველაზე პოპულარულია ბანქოს თამაშები - გამოკითხულთა ნახევარი თამაშობს ჯოკერს, ხოლო 44% - ბურას. გარდა ამისა, გამოკითხული მოზარდების ერთ მესამედზე მეტი, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, ირჩევს ლატარიას / ლოტოს თამაშს.

გარდა ბანქოს თამაშებისა, მოზარდების დიდი ნაწილი კაზინოს თამაშებსაც თამაშობს, მათ შორის ყველაზე ხშირად თამაშობენ სლოტებს (25%), სპორტს / ტოტალიზატორს (18%), პოკერს (15%) ან რულეტკას (8%).

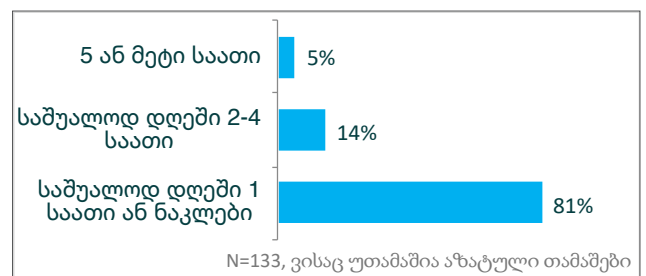
მნიშვნელოვანია, რომ ყოველი ხუთი მოზარდიდან, ვინც აზარტულ თამაშებს ფულზე თამაშობს, ერთი ხელზე თამაშს ირჩევს (22%).

რაც შეეხება თამაშის სიხშირეს, კვლევაში მონაწილე მოზარდების ერთი მეოთხედი, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, აქტიური მოთამაშეა და აზარტულ თამაშებს კვირაში რამდენიმე დღე ან უფრო ხშირად თამაშობს. ასევე, 5-დან ერთი მოზარდი თითოეულ ჯერზე თამაშს 2 საათს ან მეტს უთმობს. თუმცა, მოზარდების უმრავლესობა აზარტული თამაშებს დღეში საშუალოდ 1 საათს ან უფრო ნაკლებ დროს უთმობს.

გრაფიკი 13: გთხოვთ, გაიხსენოთ და მონიშნოთ, ბოლო 3 თვის განმავლობაში, რა სიხშირით თამაშობდით აზარტულ თამაშებს?



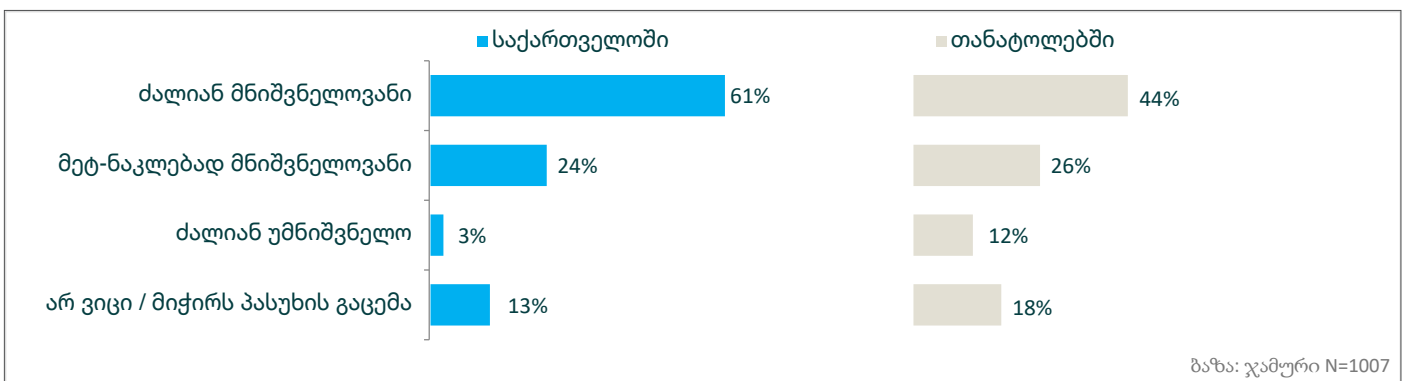
გრაფიკი 14: გთხოვთ, დაფიქრდეთ, საშუალოდ, დღის განმავლობაში რამდენ საათს თამაშობთ აზარტულ თამაშებს?



7.3. აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებულ რისკებსა და თამაშდამოკიდებულებაზე მოზარდების ინფორმირების დონა

კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდების უმრავლესობა თამაშდამოკიდებულებას საქართველოში მნიშვნელოვან პრობლემად მიიჩნევს. გამოკითხული მოზარდების ორი მესამედისთვის ლუდომანიის საკითხი ძალიან მნიშვნელოვანი პრობლემაა ქვეყნის მასშტაბით. მოზარდების უმრავლესობა ასევე მიიჩნევს, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება მნიშვნელოვანი პრობლემაა მათ თანატოლებშიც. თუმცა, გამოკითხულთა შედარებით მცირე ნაწილი თვლის, რომ თამაშდამოკიდებულების საკითხი იმავე სიმძიმით კრიტიკულია საკუთარ თანატოლებში, როგორც ზოგადად ქვეყანაში (ძალიან მნიშვნელოვანი პრობლემაა საქართველოში - 61%; თანატოლებში - 44%).

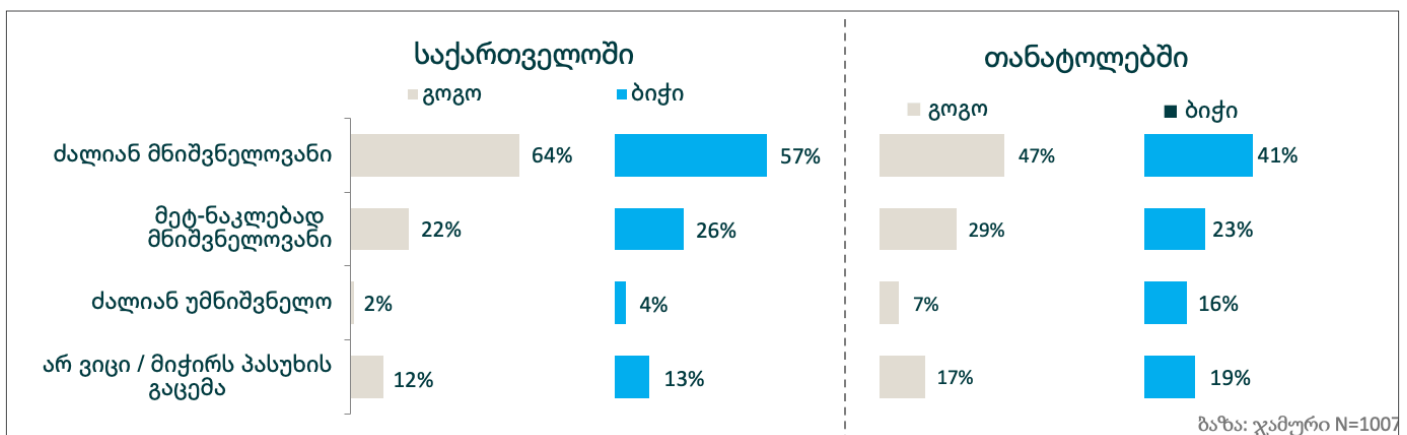
გრაფიკი 15: ზოგადად საქართველოში, რამდენად მნიშვნელოვანი პრობლემაა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება? **ჯამური მონაცემი**

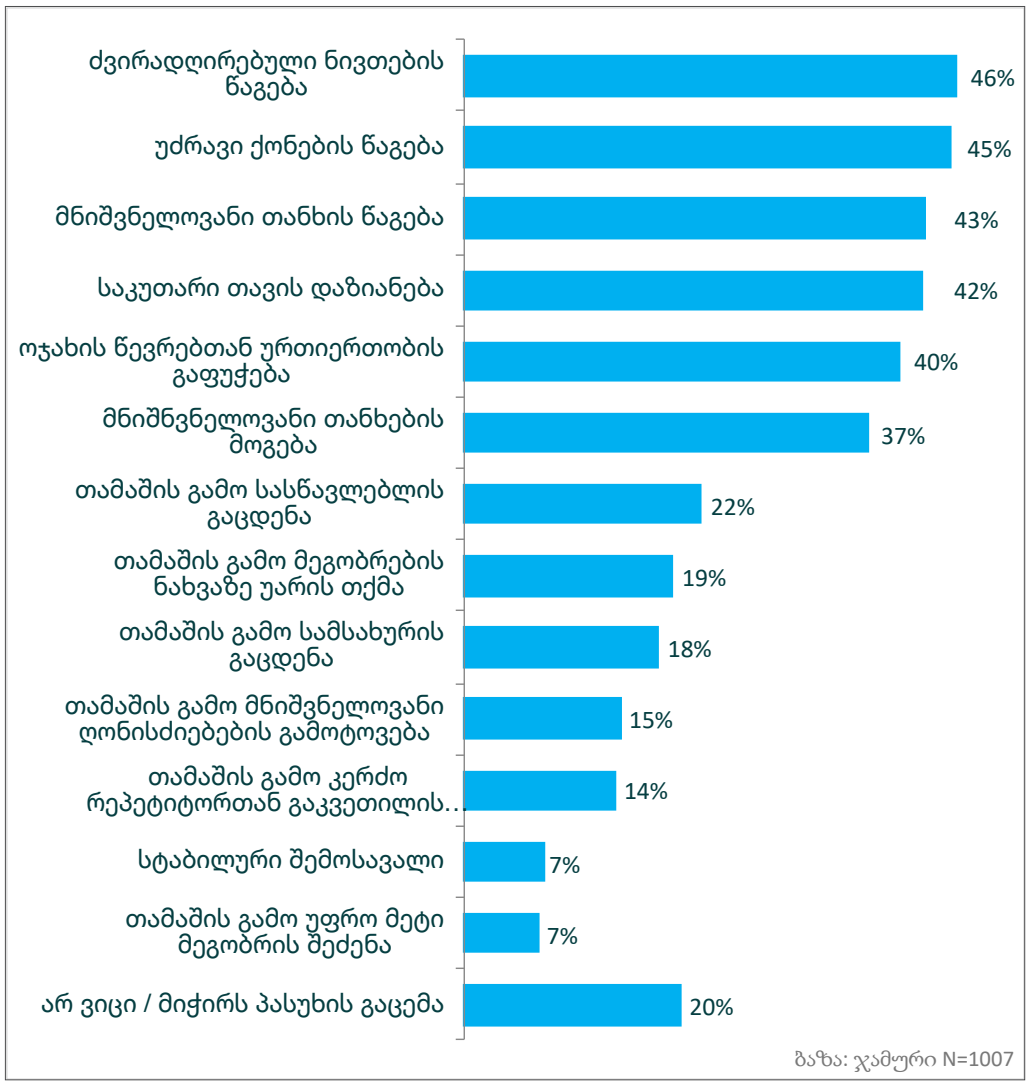


კვლევის მონაწილე ყოველი ათი მოზარდიდან 1 თვლის, რომ ლუდომანიის პრობლემა საერთოდ არ არსებობს მის თანატოლებში. ამასთან, მონაცემების თანახმად, კვლევაში მონაწილე ბიჭი რესპონდენტები უფრო ნაკლებმნიშვნელოვნად უყურებენ საკითხის პრობლემურობას, როგორც ქვეყნის მასშტაბით, ისე თანატოლებში, ვიდრე გოგო მოზარდები.

კვლევის თანახმად, მოზარდები თამაშდამოკიდებულების უარყოფით შედეგად უმეტესად მატერიალურ ზარალს მიიჩნევენ: ძვირადღირებული ნივთების წაგება (46%), უძრავი ქონების წაგება (45%) და მნიშვნელოვანი თანხის წაგება (43%).

გრაფიკი 16: ზოგადად საქართველოში, რამდენად მნიშვნელოვანი პრობლემაა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება? **სქესის ქრილი**





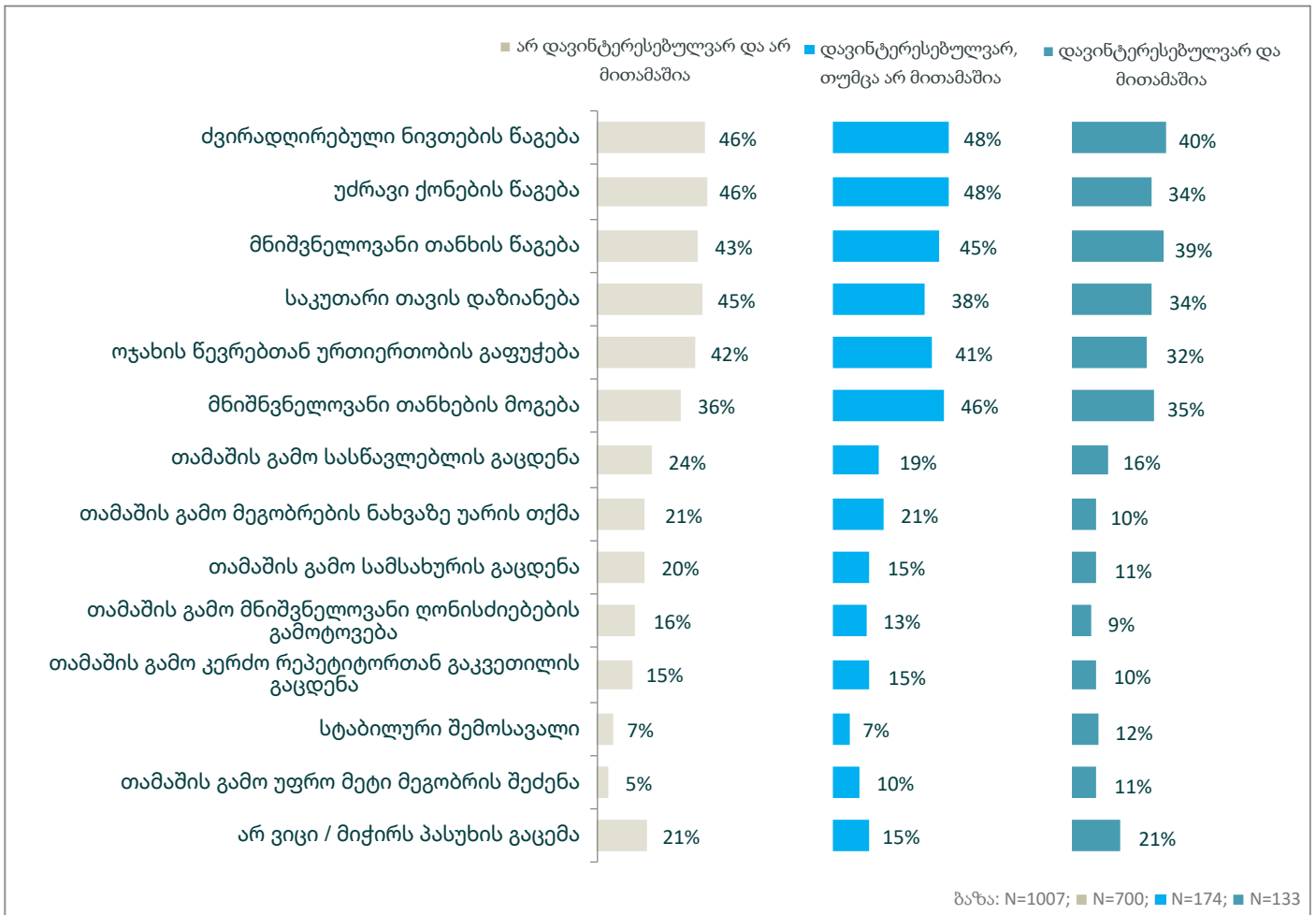
გარდა მატერიალური ზარალისა, კვლევაში მონაწილე მოზარდების თანახმად, თამაშდამოკიდებულების უარყოფით შედეგს ასევე წარმოადგენს საკუთარი თავის დაზიანება (42%) და ოჯახის წევრებთან ურთიერთობის გაფუჭება (40%).

თუმცა, საყურადღებოა, რომ მოზარდების ნაწილი თამაშდამოკიდებულების პოზიტიურ შედეგსაც ხედავს. კვლევაში მონაწილე მოზარდების ერთ მესამედზე მეტი მიიჩნევს, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შედეგი მნიშვნელოვანი თანხების მოგებაა (37%). მოზარდების ნაწილი თამაშდამოკიდებულების შედეგად სტაბილურ შემოსავალსა (7%) და მეტი მეგობრის შექმნის შესაძლებლობასაც მიიჩნევს (7%).

ამასთან საყურადღებოა, რომ აზარტული თამაშების დადებით შედეგებს უფრო მეტად ის რესპონდენტები ეთანხმებიან, რომლებიც დაინტერესებული არიან აზარტული თამაშით და/ან თავად თამაშობენ აზარტულ თამაშებს.

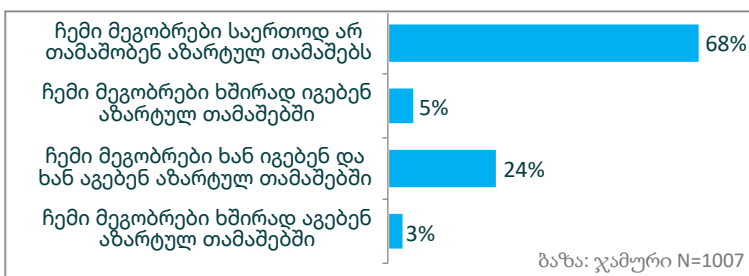
- ➔ იმ რესპონდენტების თითქმის ნახევარს, რომლებიც ამჟამად არ თამაშობენ აზარტულ თამაშებს, თუმცა დაინტერესებული არიან ამ სფეროთი, მიაჩნია, რომ გემბლინგის შედეგად მნიშვნელოვანი თანხის მოგება არის შესაძლებელი.
- ➔ ხოლო, აზარტული თამაშებით დაკავებული რესპონდენტების 12%-ის აზრით, ამ სფეროს მოთამაშისთვის სტაბილური შემოსავლის მოტანა შეუძლია (იხ. გრაფიკი 18).

გრაფიკი 18: მონიშნეთ ყველა დებულება, რომელიც მიგაჩნიათ აზარტული თამაშადამოკიდებულების შედეგებად



ასევე მნიშვნელოვანია, რომ გამოკითხული მოზარდების ერთ მეხუთედს საერთოდ არ ჰქონდა ინფორმაცია ლუდომანიასთან დაკავშირებული რისკების შესახებ. ამასთან, ლუდომანიის რისკებთან დაკავშირებით, ყველაზე ნაკლებად ფლობენ ინფორმაციას ის რესპონდენტები, რომლებიც დაინტერესებული არიან აზარტული თამაშით, თუმცა პირადად არ უთამაშიათ (15%), ვიდრე ის რესპონდენტები, რომლებიც არ თამაშობენ (21%) და ისინი, რომლებიც დაკავებული არიან აზარტული თამაშით(21%).

გრაფიკი 19: რომელი დებულება გამოხატავს ყველაზე უკეთ თქვენი მეგობრების გამოცდილებას აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით:

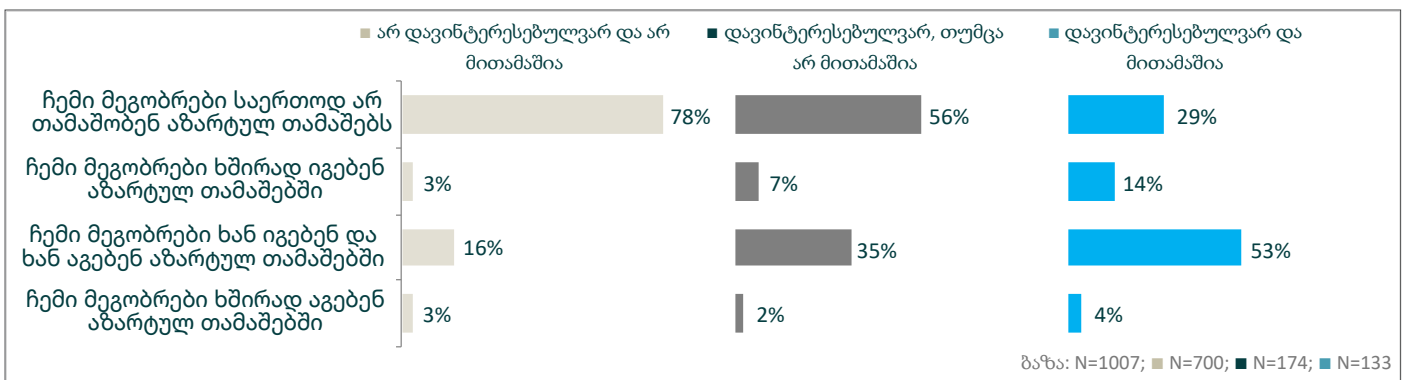


კვლევის თანახმად, გამოკითხული მოზარდების მესამედს (32%) ერთი მეგობარი მაინც ჰყავს აზარტული თამაშებით დაინტერესებული. ამასთან, საყურადღებოა, რომ მეგობრები, რომლებიც აზარტულ თამაშს თამაშობენ ნაკლებად საუბრობენ აზარტულ თამაშებში თანხის ხშირ წაგებასთან დაკავშირებით - მოზარდების 24% აღნიშნავს, რომ მათი მეგობრები ხან იგებენ, ხან აგებენ აზარტულ თამაშებში, თუმცა მხოლოდ 3% ამბობს, რომ მათი მეგობრები აზარტულ თამაშებში ხშირად აგებენ.

მონაცემების აზარტული თამაშის მიმართ ინტერესის ჭრილში განხილვა გვიჩვენებს, რომ აზარტულ თამაშებში ჩართული მეგობრები უფრო მეტად ჰყავთ იმ მოზარდებს, რომლებიც თავად თამაშობენ - აზარტულ თამაშებში ჩართული მოზარდების 71%-ს ჰყავს მეგობარი, რომელიც ასევე თამაშობს. ხოლო იმ მოზარდების უმრავლესობა, ვინც თავად არასდროს დაინტერესებულა თამაშით (78%) აღნიშნავს, რომ საერთოდ არ ჰყავს მეგობარი, რომელიც აზარტულ თამაშებს თამაშობს.

ასევე მნიშვნელოვანია, რომ მოზარდებს, რომლებიც თავადაც თამაშობენ აზარტულ თამაშებს ფულზე, მეგობრების თამაშის გამოცდილებაზე უფრო პოზიტიური ინფორმაციები აქვთ: 14%-ის თანახმად, მათი მეგობრები ხშირად იგებენ აზარტული თამაშების საშუალებით, ხოლო ნახევარზე მეტს სმენია, როგორც მოგების ასევე წაგების შესახებაც.

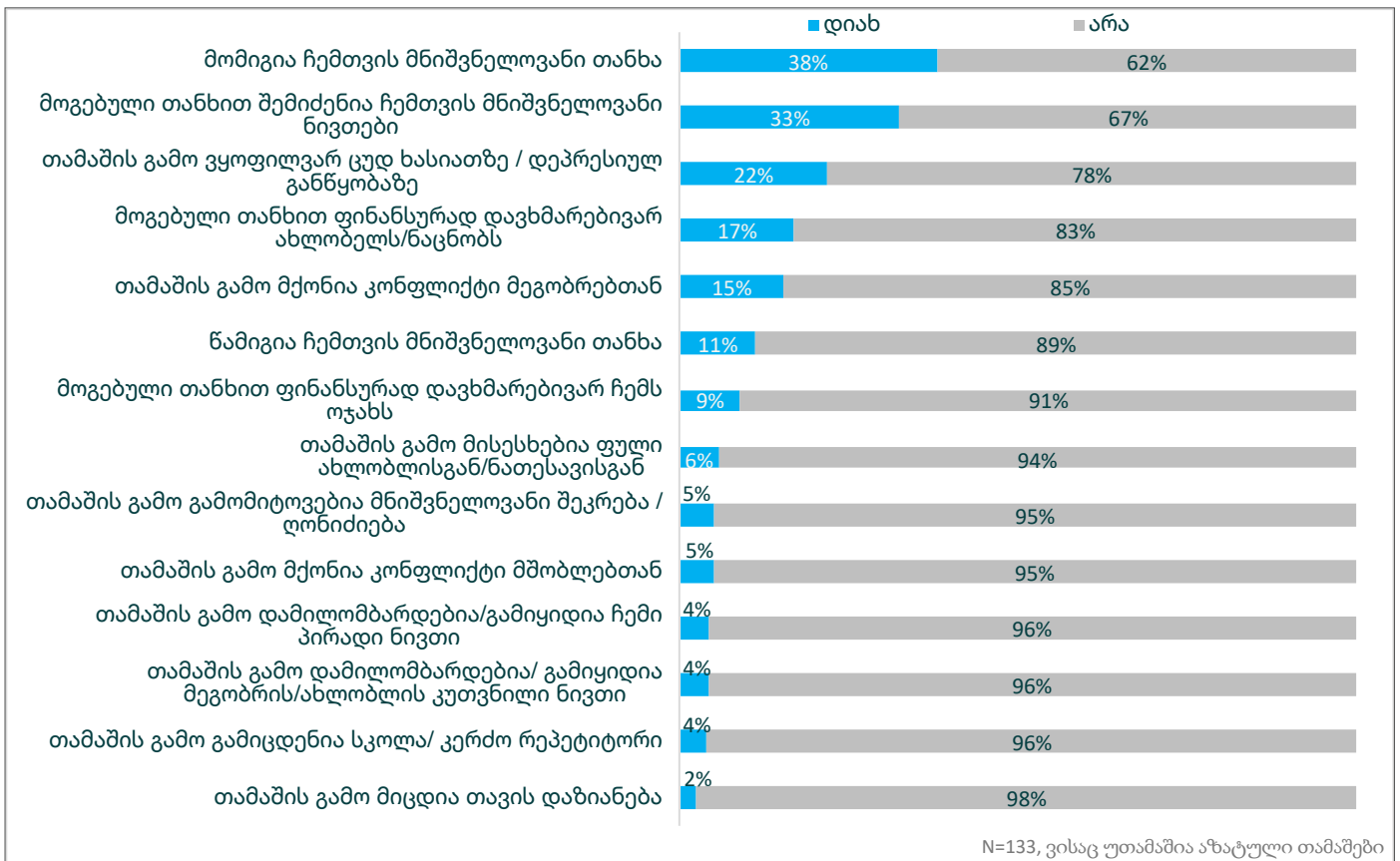
გრაფიკი 20: რომელი დებულება გამოხატავს ყველაზე უკეთ თქვენი მეგობრების გამოცდილებას აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით:



გარდა ამისა, კვლევის მონაწილეები, რომლებიც თამაშობენ აზარტულ თამაშებს, თამაშთან დაკავშირებულ პირად გამოცდილებაზე საუბრისას უფრო მეტად იხსენებენ პოზიტიურ მოვლენებს. მოზარდების ერთ მესამედზე მეტი, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს აღნიშნავს, რომ მოუგია მისთვის მნიშვნელოვანი თანხა (38%) და მოგებული თანხით შეუძენია მისთვის მნიშვნელოვანი ნივთი (33%). ამასთან, თითქმის მეხუთედი აზარტულ თამაშში მოგებული თანხით ფინანსურად დახმარებია მეგობარს, ხოლო ყოველი 10 რესპონდენტიდან 1 - ოჯახის წევრს.

დადებითი გამოცდილების პარალელურად, რესპონდენტებს ახსენდებათ აზარტული თამაშით გამოწვეული უარყოფითი ემოციებიც. 5 დან 1 მოზარდი, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს აღნიშნავს, რომ თამაშის გამო ყოფილა დეპრესიულ განწყობაზე (22%), ხოლო 2%-ს უცდია საკუთარი თავის დაზიანებაც. მოზარდების 15%-ს აზარტული თამაშის მიზეზით, კონფლიქტი ჰქონია მეგობრებთან.

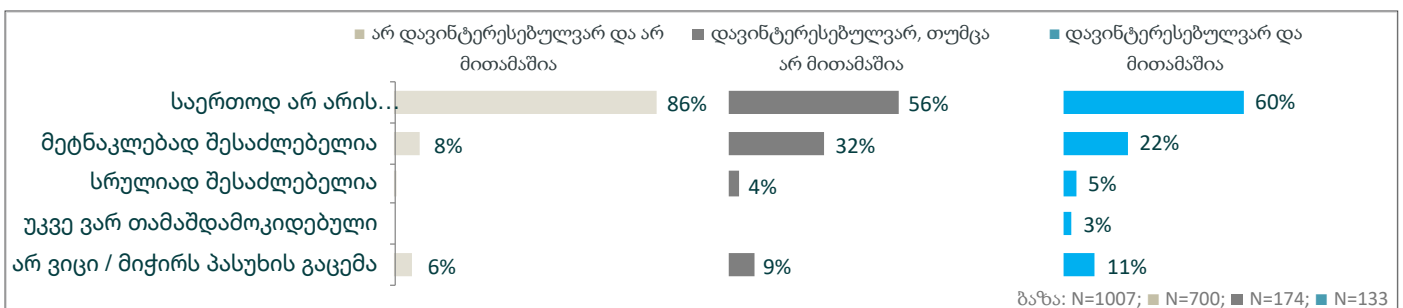
გრაფიკი 21: წაიკითხეთ ჩამონათვალი სიტუაციები და შემოხაზოთ პირადად თქვენ აღმოჩენილხართ თუ არა მსგავს სიტუაციაში.



კვლევაში მონაწილე მოზარდებს მიაჩნიათ, რომ შესაძლებელია თავად გახდნენ აზარტულ თამაშზე დამოკიდებული. მოზარდების თითქმის მესამედი, რომელიც თამაშობს აზარტულ თამაშებს ფიქრობს, რომ არსებობს შესაძლებლობა პირადად დადგნენ ამ პრობლემის წინაშე (27%), 3% კი თვლის, რომ უკვე არის აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული. გამოკითხული მოთამაშეების 11%-მა არ იცის რამდენადაა შესაძლებელი თავად დადგეს ლუდომანიის პრობლემის წინაშე.

საყურადღებოა, რომ თამაშზე დამოკიდებულების რისკს, საკუთარი თავის შემთხვევაში, იმ მოზარდების მესამედზე მეტიც ხედავს, რომლებიც ამჟამად არ თამაშობენ, თუმცა დაინტერესებული ყოფილან/არიან აზარტული თამაშით.

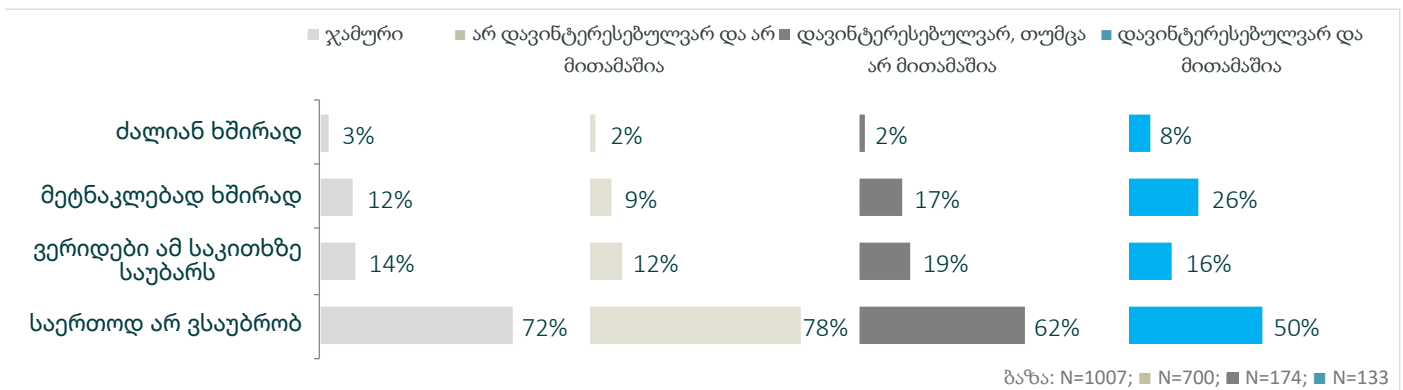
გრაფიკი 22: რამდენად შესაძლებელია, რომ პირადად თქვენ გახდეთ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული?



7.4. მოზარდების ინფორმირების დონე ლუდომანიის დაძლევის გზაზე

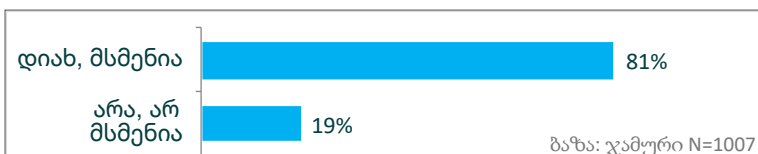
კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ მოზარდები ერთმანეთში ნაკლებად საუბრობენ აზარტული თამაშებისა და თამაშდამოკიდებულების საკითხზე. კვლევის მიმდინარეობისას მოზარდები პასუხობდნენ შემდეგ შეკითხვაზე: “რამდენად ხშირად ლაპარაკობთ თქვენს თანატოლებთან / მეგობრებთან აზარტული თამაშებზე ან თამაშდამოკიდებულებაზე?” კვლევაში მონაწილე მოზარდების უმრავლესობა აღნიშნავდა, რომ საერთოდ არ საუბრობს (72%) ან ერიდება აღნიშნულ საკითხზე მეგობრებთან საუბარს (14%). თუმცა, მოზარდების 15% აზარტულ თამაშებსა და თამაშდამოკიდებულებაზე მეტნაკლებად ან ძალიან ხშირად საუბრობს. თუმცა, საინტერესოა, რომ მოზარდები, რომლებიც თავად თამაშობენ აზარტულ თამაშებს, აღნიშნულ საკითხზე თანატოლებთანაც უფრო ხშირად საუბრობენ (ვიდრე ის მოზარდები, რომლებიც არასდროს დაინტერესებულან აზარტული თამაშებით).

გრაფიკი 23: რამდენად ხშირად ლაპარაკობთ თქვენს თანატოლებთან / მეგობრებთან აზარტული თამაშებზე ან თამაშდამოკიდებულებაზე?



კვლევაში მონაწილე მოზარდების უმრავლესობას (81 %) ჰქონდა ინფორმაცია იმის შესახებ, რომ არასრულწლოვნებს ფულზე აზარტული თამაში და ონლაინ აზარტული თამაშების ვებ-გვერდზე რეგისტრაცია ეკრძალებათ საქართველოს კანონმდებლობის მიხედვით.

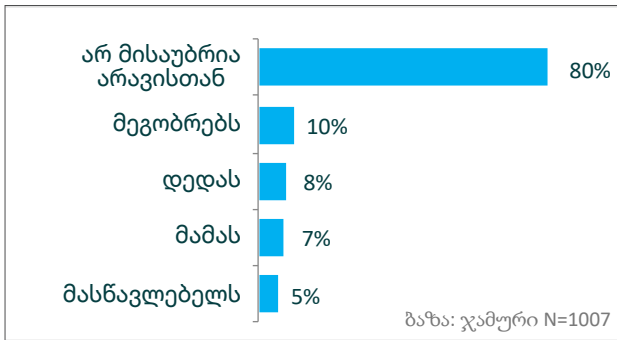
გრაფიკი 24: გსმენია თუ არა, რომ ქართული კანონმდებლობით არასრულწლოვანს ეკრძალება ფულზე აზარტული თამაში და ონლაინ აზარტული თამაშების ვებ-გვერდზე რეგისტრაცია?



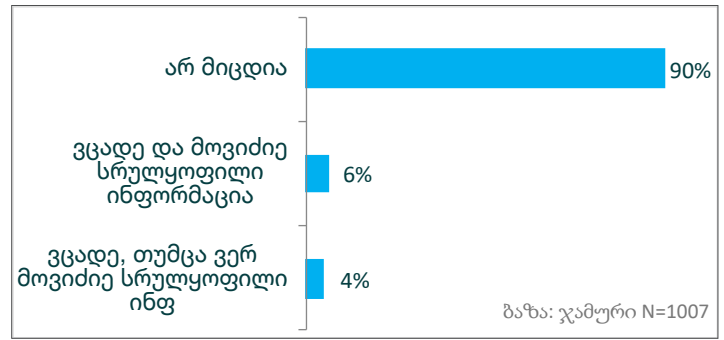
თუმცა, გამოკითხული 14-17 წლის მოზარდები ნაკლებად არიან ინფორმირებული აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებასა და მასთან დაკავშირებულ რისკებზე. ყოველი 5-დან 4 მოზარდისთვის ინფორმაცია აზარტული თამაშდამოკიდებულების შესახებ არავის მიუწოდებია, ხოლო მეორე მხრივ, თავადაც არ გასჩენიათ სურვილი, მეტი გაეგოთ ლუდომანიაზე (90%).

კვლევაში მონაწილე მოზარდების 10% აღნიშნავს, რომ დაინტერესებულა თამაშდამოკიდებულების საკითხით და უცდია დამატებითი ინფორმაციის მოძიება. თუმცა, ინტერნეტში ლუდომანიასთან დაკავშირებით სრულყოფილი ინფორმაციის მიღება მოზარდების მხოლოდ 6%-მა შეძლო.

გრაფიკი 25: მოუწოდებია თუ არა ინფორმაცია აზარტული თამაშდამოკიდებულების შესახებ:



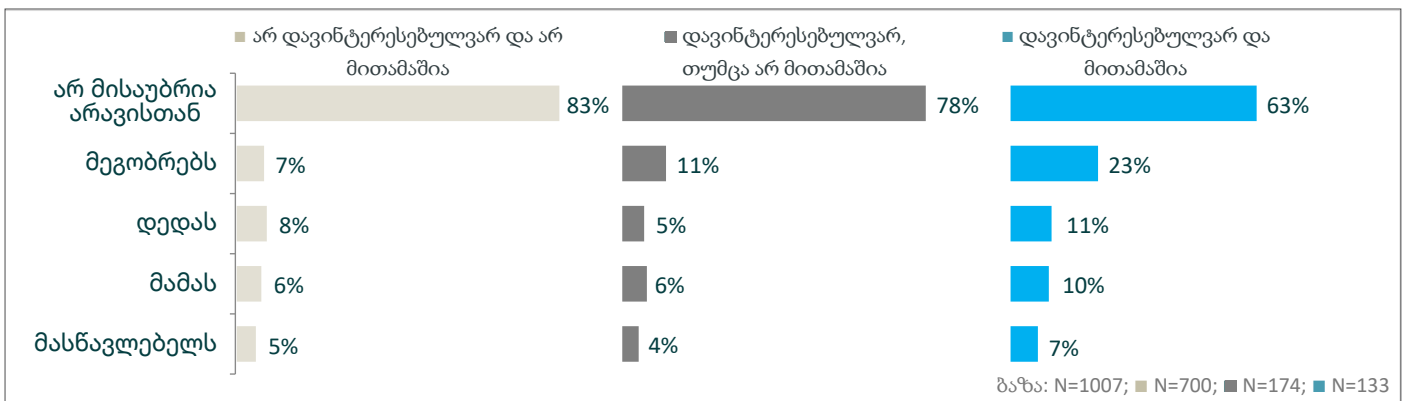
გრაფიკი 26: გიცდიათ თუ არა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შესახებ ინფორმაცია მოგეძიებინათ ინტერნეტის საშუალებით?



საგულისხმოა, რომ ლუდომანიის საკითხის მიმართ უფრო მეტი დაინტერესება გამოვლინდა იმ მოზარდებში, რომლებიც ამჟამად თავად არიან დაკავებული აზარტული თამაშებით.

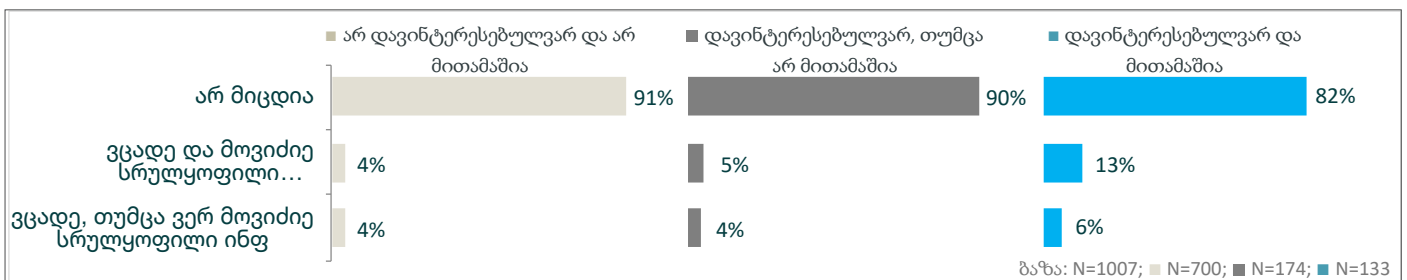
მოზარდებს, რომლებიც თავადაც თამაშობდნენ აზარტულ თამაშებს, უფრო ხშირად უსაუბრიათ თამაშდამოკიდებულებაზე მეგობრებთან (23%), მშობლებთან (13%) და მასწავლებლებთან (7%), ვიდრე მათ, ვინც აზარტული თამაშებით არ დაინტერესებულა.

გრაფიკი 27: მოუწოდებია თუ არა ინფორმაცია აზარტული თამაშდამოკიდებულების შესახებ:



გარდა ამისა, აზარტული თამაშების მოთამაშე მოზარდების მეხუთედს (19%) უცდია, თავად მოეძიებია ინფორმაცია ლუდომანიის შესახებ ინტერნეტის საშუალებით. მათგან 13% აღნიშნავს, რომ სრულყოფილი ინფორმაცია მიიღო ინტერნეტის საშუალებით, თუმცა 6%-მა ვერ შეძლო მისთვის სასურველი მასალის მოძიება.

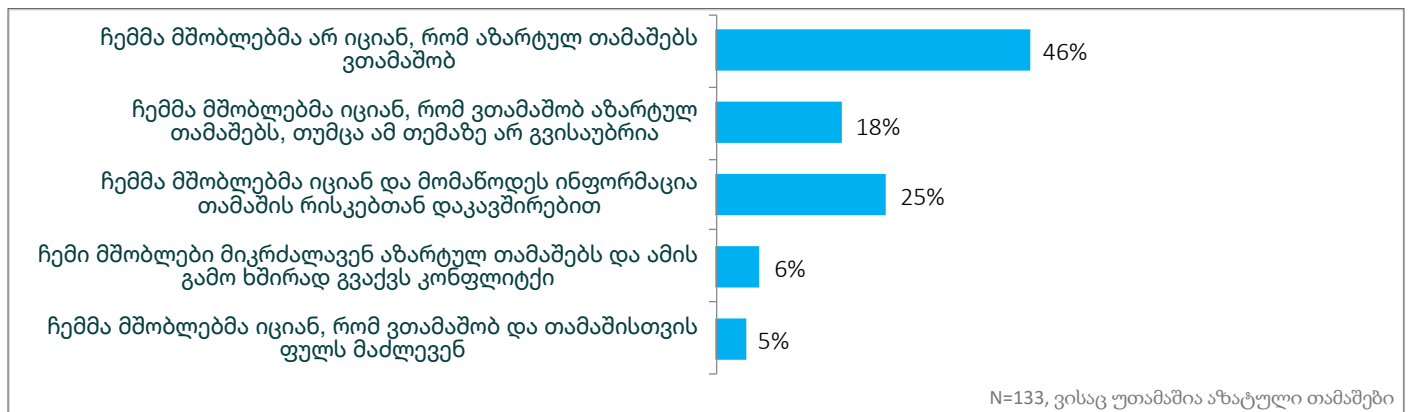
გრაფიკი 28: გიცდიათ თუ არა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შესახებ ინფორმაცია მოგეძიებინათ ინტერნეტის საშუალებით?



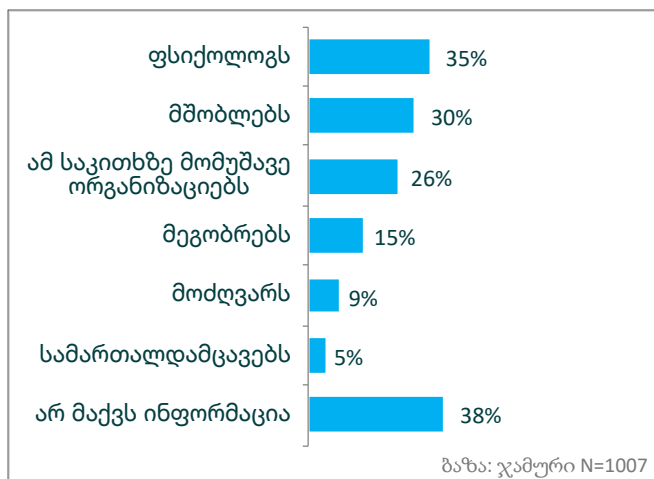
მოზარდების ნახევარი, რომელიც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, აღნიშნავს, რომ მათი თამაშის შესახებ მშობლებმა არ იციან (46%), 18%-ის მშობლებს კი აქვთ ინფორმაცია იმის შესახებ, რომ მათი შვილი აზარტულ თამაშებს თამაშობს, თუმცა ამ საკითხზე შვილებთან არ უსაუბრიათ. მშობლების 6% შვილებს თამაშს უკრძალავს, რის გამოც აღნიშნულ საკითხზე ხშირად აქვთ კონფლიქტი. მოზარდების 5% - აღნიშნავს, რომ მშობლებმა იციან მათი თამაშის შესახებ და თავად აძლევენ სათამაშო ფულს.

კვლევაში მონაწილე მოზარდების, რომლებიც აზარტულ თამაშებს თამაშობენ, მხოლოდ ერთი მეოთხედი აღნიშნავს, რომ მათი თამაშის შესახებ მშობლებმა იციან და მიაწოდეს შესაბამისი ინფორმაცია თამაშთან დაკავშირებულ რისკებზე (25%).

გრაფიკი 29. ქვემოთ მოცემული დებულებებიდან, მონიშნეთ ის დებულება, რომელიც ყველაზე უკეთ გამოხატავს თქვენი მშობლების პოზიციას თქვენი თამაშის მიმართ



გრაფიკი 30: საჭიროების შემთხვევაში, ვის უნდა მიმართოს თამაშდამოკიდებულმა ადამიანმა დახმარებისთვის?



კვლევისთვის მნიშვნელოვან საკითხს წარმოადგენდა იმის გამოვლენა, თუ რა ინფორმაცია ჰქონდათ მოსწავლეებს თამაშდამოკიდებულებიდან თავის დაღწევასთან დაკავშირებით. კვლევის თანახმად, 14-17 წლის მოზარდების ერთი მესამედი ფიქრობს, რომ თამაშდამოკიდებულებასთან დაკავშირებით დახმარების მისაღებად ადამიანმა ფსიქოლოგს (35%) და/ან მშობლებს (30%) უნდა მიმართოს.

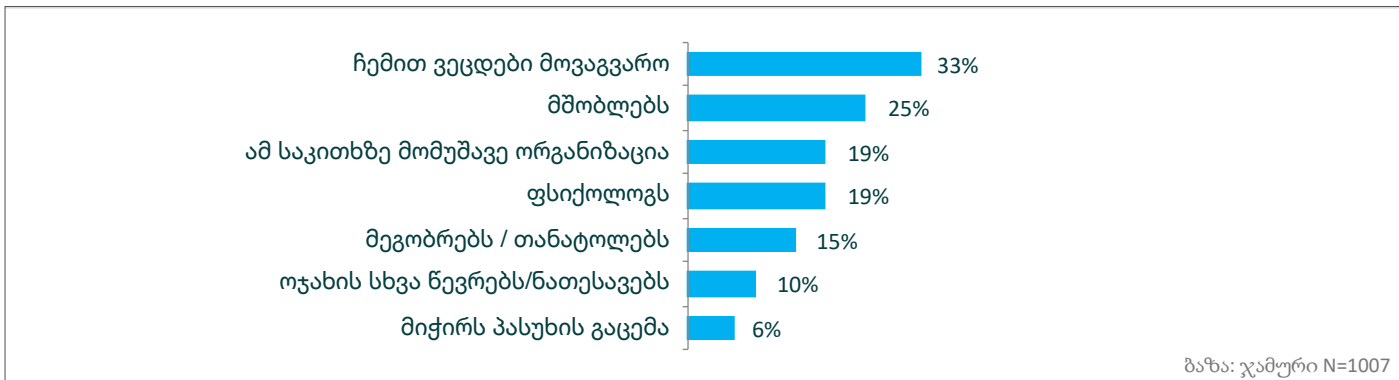
გამოკითხულთა 15%-ის აზრით, პრობლემის დაძლევაში თამაშდამოკიდებულ ადამიანს მეგობარი დაეხმარება. მოზარდების 9% მოძღვარს, ხოლო 5% სამართალდამცავებს ასახელებდა.

ლუდომანიის საკითხებზე მომუშავე ორგანიზაციისთვის დახმარების მიზნით მიმართვას მოზარდების მხოლოდ ერთი მეოთხედი ასახელებს. მოზარდების მესამედი მეტს, კი საერთოდ არ აქვს ინფორმაცია, ვის შეიძლება მიმართოს ადამიანმა აზარტულ თამაშზე დამოკიდებულების პრობლემის მოსაგვარებლად (38%).

საინტერესოა, რომ იმ შემთხვევაში, თუ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების რისკის წინ თავად დადგებიან, კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდების მესამედი პირველ რიგში თავად ეცდება პრობლემის მოგვარებას (56%). რესპონდენტების მეოთხედი

(25%), ლუდომანიის პრობლემის შემთხვევაში, მიმართავს მშობელს, მეხუთედი (19%) - ფსიქოლოგს, ხოლო 19% - ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციას.

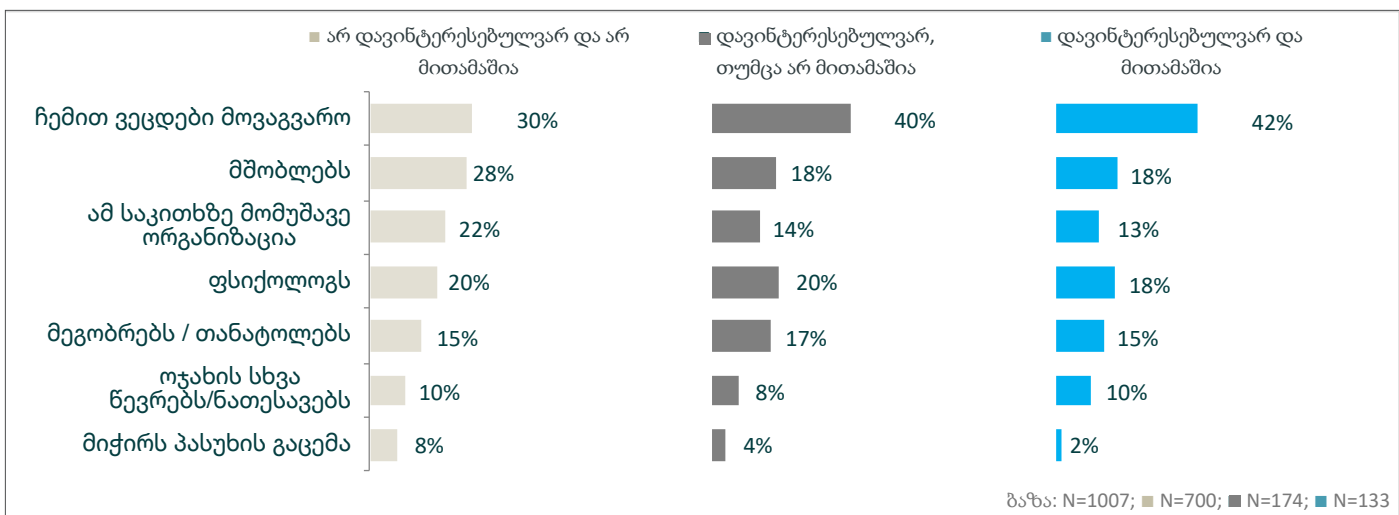
გრაფიკი 31: პირადად თქვენ როგორ მოიქცევით, თუ მიხვდებით რომ ხდებით აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულნი?



თუმცა მნიშვნელოვანია, რომ მოზარდები, რომლებიც დაინტერესებული არიან ან უკვე თამაშობენ აზარტულ თამაშებს, უფრო ნაკლებად განიხილავენ სხვა ადამიანებისა და ორგანიზაციის ჩართვას თამაშდამოკიდებულების პრობლემასთან გამკლავების პროცესში. მოზარდების ორ მესამედზე მეტი, რომელიც აზარტულ თამაშებს თამაშობს, აღნიშნავდა, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების გაჩენის შემთხვევაში პრობლემის მოგვარებას თავად ეცდება (69%).

ასევე საინტერესოა, რომ აზარტულ თამაშებზე ადიქციის შემთხვევაში, გოგოებთან შედარებით, ბიჭები უფრო მეტად ფიქრობენ, რომ თავად გაუმკლავდებიან პრობლემას. ყოველი ათი გამოკითხული ბიჭიდან ექვსი, ხოლო გოგოებიდან ხუთი აირჩევდა საკითხის მოგვარების ამ გზას. გოგო რესპონდენტები უფრო მეტად განიხილავენ პრობლემის დაძლევის პროცესში მშობლების (გოგო - 32%, ბიჭი - 17%), ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციისა (გოგო - 22%, ბიჭი - 16%) და ფსიქოლოგის (გოგო - 23%, ბიჭი - 15%) ჩართულობას.

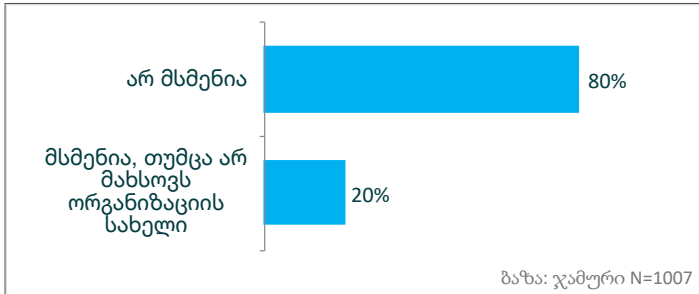
გრაფიკი 32: პირადად თქვენ როგორ მოიქცევით, თუ მიხვდებით რომ ხდებით აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულნი?



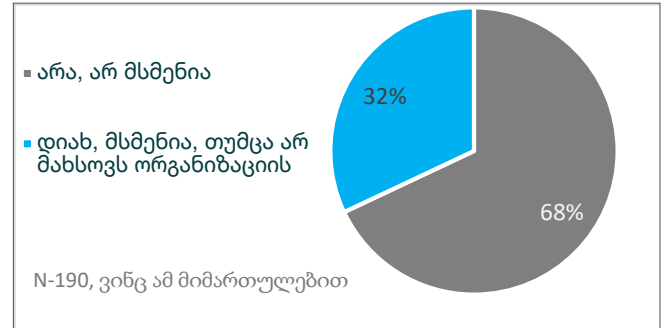
კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ გამოკითხული მოზარდების უმრავლესობას (80%) საერთოდ არ სმენია ორგანიზაციების შესახებ, რომლებიც თამაშდამოკიდებულების საკითხზე მუშაობენ. ამასთან, იმ მცირე ნაწილს, რომელსაც გაუგონია ლუდომანიის მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციაზე, ვერ იხსენებს კონკრეტულ ორგანიზაციას /

ორგანიზაციის სახელწოდებას. საგულისხმოა, რომ თამაშდამოკიდებულების საკითხზე მომუშავე ორგანიზაციების შესახებ არც იმ რესპონდენტების უმეტესობას (68%) ჰქონდა ინფორმაცია, რომლებიც აღნიშნავდნენ, რომ საჭიროების შემთხვევაში მიმართავენ აზარტულ თამაშზე დამოკიდებულების საკითხებზე მომუშავე ორგანიზაციას.

გრაფიკი 33: გსმენიათ თუ არა კონკრეტული ორგანიზაციის შესახებ, რომელიც ეხმარება თამაშდამოკიდებულ ადამიანებს?

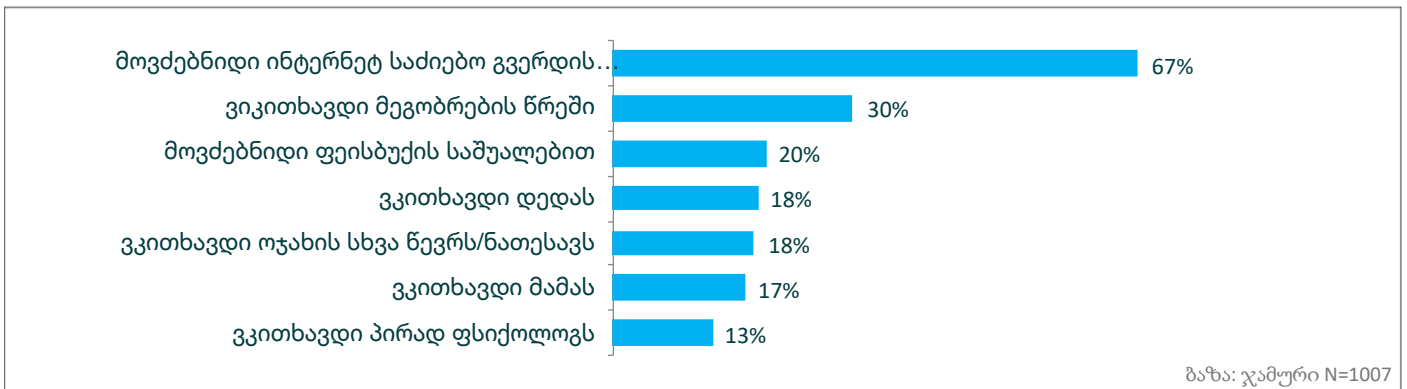


გრაფიკი 34: გსმენიათ თუ არა კონკრეტული ორგანიზაციის შესახებ, რომელიც ეხმარება თამაშდამოკიდებულ ადამიანებს?



კვლევაში მონაწილე მოზარდების უმრავლესობა აღნიშნავს, რომ საჭიროების შემთხვევაში, ინფორმაციას თამაშდამოკიდებულების საკითხზე მომუშავე ორგანიზაციის შესახებ ინტერნეტის გამოყენებით მოიძიებს (ინტერნეტ საძიებო გვერდები - 67%, ფეისბუქი - 20%). გარდა ინტერნეტისა, მოზარდები ლუდომანიის მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციაზე ინფორმაციის მოძიებისთვის განიხილავენ მეგობრებსა და ოჯახის წევრებს. რესპონდენტების თითქმის მესამედი (30%) ინფორმაციას მეგობრების წრეში მოიძიებდა, ხოლო 34% - ოჯახის წევრებს ჰკითხავდა.

გრაფიკი 35: სად მოიძიებდით ინფორმაციას ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციების შესახებ?

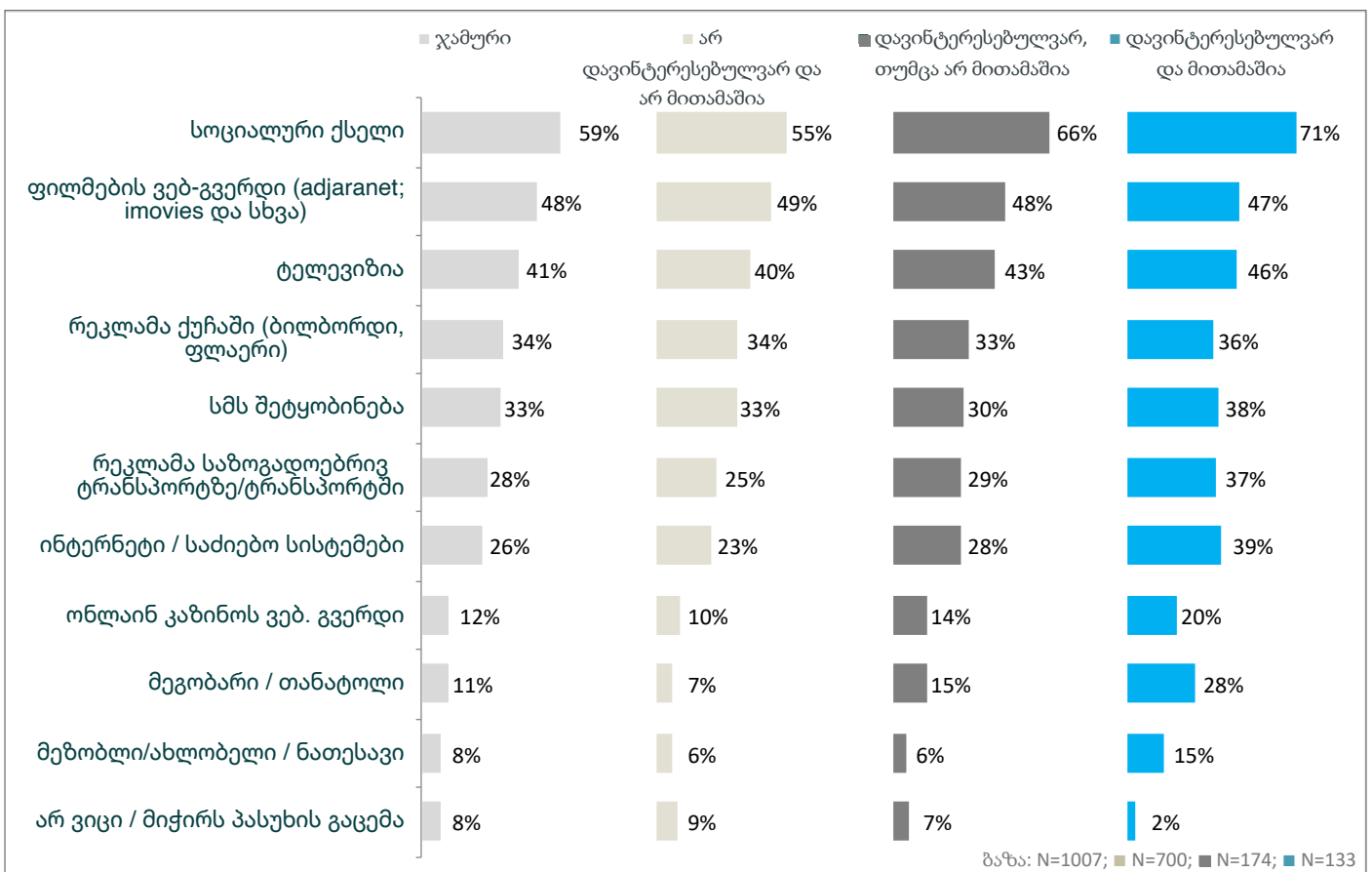


7.5. აზარტული თამაშების სიახლეებთან დაკავშირებული ინფორმაციის მიღების წყაროები

კვლევის თანახმად, მოზარდებისთვის აზარტული თამაშების შესახებ ინფორმაციის მიღების მთავარ წყაროს სოციალური ქსელი წარმოადგენს (59%). ამასთან, აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებული სიახლეების შესახებ ინფორმაციას სოციალური ქსელის მეშვეობით უფრო ხშირად ის მოზარდები ეცნობიან, რომლებიც აღნიშნავენ რომ დაინტერესებულან ან უთამაშიათ აზარტული თამაშები ფულზე (66% და 71% შესაბამისად). რესპონდენტების ნახევარი ინფორმაციას ასევე იღებს ფილმების ვებ-გვერდებზე ფილმის ყურებისას (48%). ინფორმაციის მომდევნო წყარო, საიდანაც რესპონდენტები იღებენ ინფორმაციას აზარტული თამაშების შესახებ, არის ტელევიზია (41%), მესამედი ასევე იღებს სმს შეტყობინებას (33%).

მთლიანობაში, მეგობრებისგან აზარტულ თამაშებზე ინფორმაციას რესპონდენტების 11% იღებს. საგულისხმოა, რომ აზარტული თამაშებით დაკავებული რესპონდენტები უფრო მეტად იღებენ ამ გზით ინფორმაციას (28%), ვიდრე არადაინტერესებულები (7%) და არამოთამაშეები (15%).

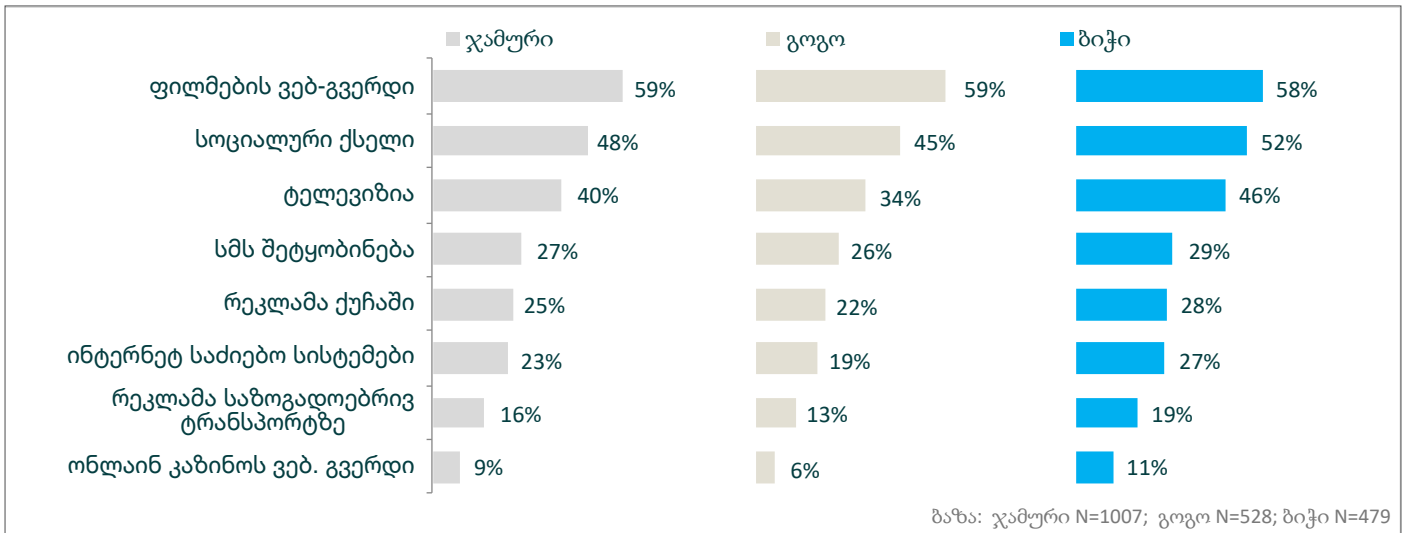
გრაფიკი 36: ზოგადად, საიდან იღებთ ინფორმაციას აზარტული თამაშების შესახებ?



ბოლო ერთი თვის განმავლობაში რესპონდენტების ნახევარზე მეტს აზარტული თამაშების რეკლამა ყველაზე ხშირად ფილმების ვებ-გვერდებზე უნახავს (59%). მობარდების ნახევარი აღნიშნავს, რომ მსგავსი რეკლამა სოციალურ ქსელში (48%) ან ტელევიზიით (40%) ნახა.

საგულისხმოა, რომ ონლაინ კაზინოს ვებ-გვერდზე რეკლამის ნახვას ყველაზე ნაკლებად იხსენებენ. მსგავსი რეკლამა ჯამში რესპონდენტების 9%-მა ნახა; ზოგადად, ბიჭები (11%) უფრო მეტად ნახულობდნენ რეკლამას უშუალოდ ონლაინ კაზინოს გვერდზე, ვიდრე გოგოები (6%).

გრაფიკი 37: ბოლო ერთი თვის განმავლობაში სად ნახეთ რომელიმე აზარტული თამაშის რეკლამა?



თავი 8. რეკომენდაციები

კვლევის მონაცემების გათვალისწინებით, მკვლევართა გუნდისა და პროექტში ჩართული მხარეების - აზარტული თამაშების კვლევის და ლუდომანიის პრევენციის ცენტრისა და UNICEF საქართველოს - მუშაობის შედეგად გამოიკვეთა პრობლემატური საკითხები, რომელთა მიმართაც საჭიროა დამატებითი აქტიური მუშაობა და პრევენციული ნაბიჯების გადადგმა.

პროექტში ჩართული მხარეების მოსაზრებებისა და კვლევის შედეგების გათვალისწინებით რეკომენდაციები შემუშავდა რამდენიმე ძირითადი მიმართულებით.

1. მოზარდად აზარტული თამაშებისა და ლუდომანიის პრევენცია

ჯანმრთელობის მსოფლიო ორგანიზაციის თანახმად, ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ამოცანა არის აზარტულ თამაშებზე მოთხოვნის შემცირება, რაც შეიძლება მიღწეულ იქნას ცნობიერების ამაღლებით, საგანამანათლებლო მუშაობით, საზოგადოებრივი ჯანდაცვის პოლიტიკის შემუშავებით და განხორციელებით. უმთავრესია პირველადი პრევენცია, ანუ ისეთი მდგომარეობის შექმნა, რომ მოზარდს არ გაუჩნდეს სურვილი აზარტული თამაშებში ჩართვის. უფრო ხშირად აზარტულ თამაშებში ერთვებიან ისეთი მოზარდები, რომლებიც არ არიან რეალიზებულნი, აქვთ უკმაყოფილების და თავისი თავით უკმაყოფილების შეგრძნება, არ არიან გარემოცული სითბოთი, თანაგრძნობითა და სიყვარულით, არ აქვთ საშუალება, რომ რაიმე ღირებულებით იყვნენ დაკავებულნი (Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005). აქედან გამომდინარე, აუცილებელია სხვადასხვა პრევენციული პროექტების ამუშავება მოზარდების ცნობიერების ამაღლების მიმართულებით აზარტული თამაშების, რისკებისა და თამაშზე დამოკიდებულების უარყოფითი შედეგების მიმართ. კერძოდ:

- **ცნობიერების ამაღლება - მოზარდების, მშობლებისა და მასწავლებლების სწორად ინფორმირება აზარტული თამაშების რეალური რისკებისა და ლუდომანიის შესახებ;**

მიმდინარე კვლევის თანახმად, მოზარდებს, ერთი მხრივ, დიდი გამოცდილება აქვთ აზარტულ თამაშებთან მიმართებით, მეორე მხრივ, მათ მწირი ინფორმაცია აქვთ ლუდომანიას, აზარტულ თამაშებსა და მასთან დაკავშირებულ რისკებზე. უფრო მეტიც, კვლევაში მონაწილე 14-17 წლის მოზარდებს აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით პოზიტიური წარმოდგენებიც კი აქვთ - მესამედი მიიჩნევს, რომ აზარტული თამაშებით დიდი თანხების მოგებაა შესაძლებელი, 16% კი ფიქრობს, რომ აზარტული თამაშები პრესტიჟულია.

- კრიტიკული მნიშვნელობა ენიჭება აზარტული თამაშების რისკებისა და უარყოფითი შედეგების შესახებ სკოლაზე დაფუძნებული სხვადასხვა ღონისძიებების განხორციელებას, მათ შორის, ტრენინგებისა და კლასგარეშე აქტივობების ჩატარებას სკოლებში. მნიშვნელოვანია მოზარდებში/მოსწავლეებში მიღწევაზე ორიენტირებულობის ჩამოყალიბება (მაგალითად სპორტში ჩართვა, განათლებაზე ორიენტირებულობა), საკუთარი თავის მიმართ პოზიტიური დამოკიდებულების

ჩამოყალიბება, მოზარდებში ემოციის მართვის, მედეგობის და გამკლავების უნარების განვითარება, რაც შეამცირებს რისკებს, რომ მოზარდი გახდეს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული.

- ასევე მნიშვნელოვანია ქცევის ცვლილებაზე ორიენტირებული საინფორმაციო-საკომუნიკაციო კამპანიების წარმოება სოციალური ქსელებითა და მასმედიის საშუალებით, რომლის დროსაც ხაზი უნდა გაესვას თამაშდამოკიდებულების გამომწვევ ფსიქიკურ ასპექტებს, გავრცელდეს ინფორმაცია აზარტული თამაშების და ლუდომანიის მძიმე შედეგებისა და ფსიქიკური ჯანმრთელობის ასპექტებზე, აზარტული თამაშების შესახებ მოზარდებს შორის არსებულ არასწორ წარმოდგენებსა და მითებზე.
- არანაკლებ მნიშვნელოვანია ცნობიერების ამაღლება მშობლებისთვის, მასწავლებლებისა და ზოგადად ზრდასრული საზოგადოების ნაწილისთვის სხვადასხვა ღონისძიებების, მათ შორის სოციალური კამპანიების მეშვეობით. კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ რესპონდენტების გარემოცვაში მყოფ უფროს თაობას (მშობლები, ნათესავები, ახლობლები) გარკვეული როლი აქვს კვლევაში მონაწილე მოზარდების აზარტული თამაშებით დაინტერესების მიმართულებით. კვლევის თანახმად, რესპონდენტთა მესამედმა (32%) პირველად აზარტული თამაში ნათესავთან ერთად ითამაშა. ამასთან, კვლევის მონაწილე მოზარდების 80%-ისთვის ინფორმაცია აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შესახებ არავის მიუწოდებია. საგულისხმოა, რომ კვლევის მონაწილე მოზარდების 23%-ის მშობლებმა იციან საკუთარი შვილის თამაშის შესახებ, თუმცა ამ საკითხზე კომუნიკაცია არ აქვთ მოზარდთან.
- პოზიტიური მშობლობა მეტად მნიშვნელოვანია გემბლინგის პრევენციისათვის, რადგან აზარტული თამაშებისადმი მიდრეკილება ხშირად ასახავს მშობლის მიერ სიყვარულის და მზრუნველობის ნაკლებობას და/ან მშობლების მხრიდან მოზარდისადმი გადაჭარბებულ კონტროლს და გადამეტებულ დაცვას. მნიშვნელოვანია მშობლების ცოდნის ამაღლება აზარტულ თამაშებსა და ლუდომანიაზე, რათა მშობლებმა შეძლონ თავიანთ მოზარდებთან არაკონფლიქტური დისკუსიები აღნიშნულ თემაზე, ამოიცნონ მოზარდების სარისკო ქცევები და შესაბამისი მხარდაჭერა გაუწიონ მათ სიძნელეების შემთხვევაში.
- მასწავლებლების გათვითცნობიერებაში მნიშვნელოვანია გემბლინგის შესახებ საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის საკითხებში განათლებისა და ჯანმრთელობის ცოდნის კუთხით ინფორმაციის მიღება და პრობლემური მოზარდების მიმართ მეტი ყურადღების გამოჩენა. პირველადი ჯანდაცვის დონეზე სამედიცინო პერსონალმა მოზარდების სამედიცინო შემოწმებებისას ისევე უნდა გაამახვილოს ყურადღება გემბლინგის და გეიმინგის სკრინინგის კუთხით, როგორც ეს სხვა მავნე ნივთიერებების მიმართ და მიდრეკილებების გამოსავლენად ხდება.

2. აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით არსებული კანონის აღსრულების მექანიზმების დახვეწა

კვლევის შედეგების მეხედვით, კვლევის მონაწილე მოზარდების 40%-ს უთამაშია ონლაინ ან სახმელეთო კაზინოში. შესაბამისად, მიუხედავად არსებული რეგულაციებისა², როგორც

² საქართველოს კანონი ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მონყობის შესახებ, მუხლი 32 - 21 წლამდე ასაკის პირისათვის სამორინეში ან/და აზარტულ კლუბში, ხოლო 18 წლამდე ასაკის პირისათვის – სათამაშო აპარატების სალონსა და მომგებიანი თამაშობის (გარდა წამახალისებელი გათამაშებისა) მონყობის ადგილას შესვლა ან/და თამაშობაში (მათ შორის, სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მონყობილ აზარტულ თამაშობაში) მონაწილეობა აკრძალულია.

ჩანს, არასრულწლოვანთა შესვლა კაზინოში, ტოტალიზატორსა და სლოტკლუბებში სათანადოდ არ ან ვერ კონტროლდება. ამასთან, მართალია, 2020 წლიდან ონლაინ კაზინოს ვებ-გვერდზე რეგისტრაცია გამკაცრებულია, მაგრამ როგორც ჩანს, მოზარდები სხვადასხვა გზებით მაინც ახერხებენ კაზინოს ონლაინ პლატფორმაზე რეგისტრაციას.

არსებული მონაცემების გათვალისწინებით, მნიშვნელოვანია, მოზარდების აზარტულ თამაშებზე ხელმისაწვდომობის საკითხი უფრო საფუძვლიანად იქნას შესწავლილი და გადაიდგას ქმედითინაბიჭები. მაგალითისთვის, სავალდებულო გახდეს ვიდეოვერიფიკაცია ონლაინ სამორინეში ყოველ მომდევნო შესვლისას, პირადობის დამადასტურებელი საბუთის გადამოწმება სახმელეთო კაზინოში ყოველი შესვლისას, ანგარიშების მუდმივი მონიტორინგი, რათა მაქსიმალურად შევზღუდოთ მოზარდების ჩართულობა. ამასთან, აუცილებელია დაიხვეწოს კონტროლისა და აღსრულების მექანიზმები აზარტული თამაშების რეკლამების ფილტრაციასთან დაკავშირებით. ფილტრაცია უნდა შეეხოს, როგორც სატელევიზიო და ინტერნეტ რეკლამებს, ასევე ღია სივრცეებში გამოკრულ ბანერებს.

3. ლუდომანიას, როგორც ფსიქიკური ჯანმრთელობის დარღვევად აღიარება

მსოფლიო ჯანდაცვის ორგანიზაციის მიხედვით, ლუდომანია წარმოადგენს ფსიქიკურ დაავადებას DSM-IV-ის კოდით F63.0. ქართულ საზოგადოებაში თამაშდამოკიდებულება არ არის აღიარებული, როგორც ფსიქიკური დაავადება და აღნიშნული საკითხი, რეალურად, ხელშემშლელია ლუდომანიის, როგორც ფსიქიკური ჯანმრთელობის ქრილში დარეგულირებისა. იქიდან გამომდინარე, რომ საქმე ფსიქიკური ჯანმრთელობის პრობლემასთან გვაქვს, ნებისმიერი სახის რეგულაცია განსაკუთრებით დიდ დაფიქრებასა და კვლევებით გამყარებას მოითხოვს. მაგალითისთვის, ასაკობრივი ზღვარის დაწესებისას მაქსიმალური სიფრთხილეა საჭირო, რადგან სასწორის ერთ მხარეს დგას მოზარდების დაცულობა ლუდომანიისგან, ხოლო მეორე მხარეს მოზარდების გადინება გლობალურ ბაზარზე ან იატაქვეშეთში (ე.წ. „ხელზე თამაში“) ან დამოკიდებულების ობიექტის შეცვლა სხვა ასევე მავნე ჩვევებით (ნარკომანია, ალკოჰოლიზმი). მით უფრო კვლევის მიხედვით იკვეთება ხელზე თამაშის საგანგაშოდ გაზრდილი მაჩვენებელი (24%) რაც ნაწილობრივ ონლაინ სამორინეების მხრიდან რეგისტრაციის გამკაცრებით არის განპირობებული.

გარდა ამისა, ლუდომანიის ფსიქიკურ დაავადებად აღიარება განაპირობებს სხვადასხვა ტიპის სარეაბილიტაციო პროგრამების ამუშავებას, რაც აჩენს მოლოდინს, რომ შესაძლებელი გახდება ლუდომანიის დარეგულირება. რეგულირებაზე საუბრისას გასათვალისწინებელია შესაბამისი აქტივობებისა და ეტაპების სწორად დაგეგმვა. პირველ ეტაპზე რეკომენდებულია სარეაბილიტაციო პროგრამების შემუშავება და შემდგომ, საზოგადოებისთვის შეთავაზება. მხოლოდ ამის შემდეგ იქნება შესაძლებელი საკანონმდებლო დონეზე დამატებითი რეგულაციების შემოღების განხილვა.

4. საჭიროა დაავადებითი კვლევა ქვეყნის მასშტაბით მოზარდების აზარტულ თამაშებში ჩართულობისა და ლუდომანიის პრევალენტობის შესწავლის მიზნით.

დანართი #1 - კითხვარი

საქცია D. დემოგრაფია

D1. გთხოვთ, მიუთითოთ თქვენი სქესი

- ქალი
- კაცი

D2. რამდენი წლის ხართ?

- 14 წლის
- 15 წლის
- 16 წლის
- 17 წლის
- 18 წლის

D3. რა არის დასახლების ტიპი სადაც ცხოვრობთ?

- ქალაქი
- სოფელი
- დაბა

D4. რომელ რეგიონში ცხოვრობთ მუდმივად? (6 თვეზე მეტი წელიწადში)

- თბილისი
- აჭარა
- სამეგრელო-ზემო სვანეთი
- იმერეთი
- გურია
- კახეთი
- ქვემო ქართლი
- გურია
- სამცხე-ჯავახეთი
- შიდა ქართლი

D5. გთხოვთ, შეაფასოთ როგორი იყო თქვენი აკადემიური მოსწრება გასული სასწავლო წლის ბოლოს?

- საგნების უმეტესობაში 9 ან 10 ქულა გამომეცა
- საგნების უმეტესობაში 7 ან 8 ქულა გამომეცა
- საგნების უმეტესობაში 6 ქულა ან ნაკლები გამომეცა

შემდეგი ბლოკები ეხება აზარტულ თამაშებს. აზარტულ თამაშებში იგულისხმება:

- თამაშები, რომლის თამაშიც შესაძლებელია ონლაინ კაზინოების ვებ. გვერდზე (ითვლება თამაშები როგორც ნამდვილ, ასევე ვირტუალურ ფულზე)
- ხელზე თამაში / „მაზაობა“
- სლოტ კლუბებში სლოტის აპარატებზე თამაში
- ტოტალიზატორის თამაში (როგორც ონლაინ, ასევე ტოტალიზატორის ფიზიკურ სივრცეებში)
- ნებისმიერი ტიპის თამაშის ფულზე თამაში (მაგალითად მეგობრების / ნაცნობების წრეში კარტის ნამდვილ ფულზე თამაში)
- ლატარია / ლოტოს თამაში

სექცია G: აზარტული თამაშები

ამ სექციის კითხვები შეეხება აზარტულ თამაშებს

G1. გთხოვთ, გაიხსენოთ, იცნობთ თუ არა ვინმეს, ვინც აზარტულ თამაშებს თამაშობს? თუ იცნობთ, გთხოვთ შემოხაზოთ შესაბამისი პასუხი / პასუხები

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არ ვიცნობ არავის
- მეგობარს / თანატოლს
- და / ძმა
- დედა
- მამა
- ოჯახის სხვა წევრს / ნათესავს
- ნაცნობი / მეზობელი
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

G2. გთხოვთ, გაიხსენოთ, გიყურებიათ თუ არა აზარტული თამაშის პროცესისთვის? თუ ყოფილა ასეთი შემთხვევა, გთხოვთ, შემოხაზოთ ვისი თამაშისთვის გიყურებიათ?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარია/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არა, არ მიყურებია სხვისი თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია მეგობრის თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია დედაჩემის თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია მამაჩემის თამაშისთვის
- დიახ, ჩემი დის/ძმის თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია ოჯახის სხვა წევრის/ნათესავის თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია მეზობლის/ნაცნობის თამაშისთვის
- დიახ, მიყურებია უცნობი ადამიანის თამაშისთვის

G3. გთხოვთ, გაიხსენოთ, თავად თუ დაინტერესებულხართ ოდესმე გეთამაშათ აზარტული თამაში?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარია/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არა, არ დავინტერესებულვარ და არასდროს მითამაშია
- დიახ დავინტერესებულვარ, თუმცა არ მითამაშია
- დიახ, დავინტერესებულვარ და მითამაშია რამდენჯერმე
- დიახ, დავინტერესებულვარ და ვთამაშობ აქტიურად

G4. გთხოვთ შემოხაზოთ, ჩამოთვლილიდან რომელი გითამაშიათ?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- აზარტული თამაში ონლაინ კაზინოს გვერდზე
- აზარტული თამაში კაზინოს ფილიალში
- ხელზე თამაში / გამაზვა
- სლოტების თამაში სლოტ კლუბში
- სპორტის თამაში ტოტალიზატორის ფილიალში
- ლატარია / ლოტო
- ნებისმიერი თამაში ფულზე / მეგობრებთან ახლობლებთან

G5. რომელს თამაშობთ ყველაზე ხშირად?

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- აზარტული თამაში ონლაინ კაზინოს გვერდზე
- აზარტული თამაში კაზინოს ფილიალში
- ხელზე თამაში / გამაზვა
- სლოტების თამაში სლოტ კლუბში
- სპორტის თამაში ტოტალიზატორის ფილიალში
- ლატარია / ლოტო
- ნებისმიერი თამაში ფულზე / მეგობრებთან ახლობლებთან

G6. მონიშნეთ ყველა მიზეზი, რის გამოც დაინტერესდით გეთამაშათ აზარტული თამაში:

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არასდროს დავინტერესებულვარ აზარტული თამაშით
- მინდოდა ფულის მოგება
- მოწყენილი / გაბრაზებული ვიყავი და მინდოდა გართობა
- მინდოდა თავისუფალი დროის გაყვანა
- ჩემს თანატოლებში / მეგობრებში აზარტული თამაშები პოპულარულია
- ოჯახის წევრები თამაშობდნენ და მეც მომიინდა თამაში
- სხვა - *გთხოვთ, მიუთითეთ* - _____

G7. გთხოვთ, ჩაწეროთ, რამდენი წლის იყავით, როდესაც პირველად ითამაშეთ აზარტული თამაში?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში

ჩაწერე ასაკი _____

G8. გთხოვთ, მონიშნოთ, ჩამოთვლილთაგან, რომელი ითამაშეთ პირველად?

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- აზარტული თამაში ონლაინ კაზინოს გვერდზე
- აზარტული თამაში კაზინოს ფილიალში
- ხელზე თამაში / გამაზვა
- სლოტების თამაში სლოტ კლუბში
- სპორტის თამაში ტოტალიზატორის ფილიალში
- ლატარია / ლოტო
- ნებისმიერი თამაში ფულზე / მეგობრებთან ახლობლებთან

G9. გთხოვთ მონიშნოთ, ვისთან ერთად ითამაშეთ პირველად აზარტული თამაში?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- არავისთან ერთად, მარტომ ვითამაშე
- მეგობართან ერთად
- დედასთან ერთად
- მამასთან ერთად
- და/ძმასთან ერთად
- ოჯახის სხვა წევრთან / ნათესავთან ერთად
- მეზობელთან/ახლობელთან ერთად
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

G10. გთხოვთ, მონიშნოთ ყველა აზარტული თამაში რომელსაც თამაშობთ:

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- სპორტი/ტოტალიზატორი
- პოკერი
- სლოტები
- რულეტკა
- ჯოკერი
- კენო
- ნარდი
- დომინო
- ბურა
- ხელზე თამაში
- ლატარია/ლოტო
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

G11. გთხოვთ, გაიხსენოთ და მონიშნოთ, ბოლო 3 თვის განმავლობაში, რა სიხშირით თამაშობდით აზარტულ თამაშებს?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- თითქმის ყოველდღე
- კვირაში 3-4-ჯერ
- კვირაში 1-2-ჯერ
- 2 კვირაში ერთხელ
- თვეში ერთხელ ან უფრო იშვიათად

G12. გთხოვთ, დაფიქრდეთ, საშუალოდ, დღის განმავლობაში რამდენ საათს თამაშობთ აზარტულ თამაშებს?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- 5 ან მეტი საათი
- საშუალოდ დღეში 2-4 საათი
- საშუალოდ დღეში 1 საათი ან ნაკლები

G13. გთხოვთ, წაიკითხოთ ჩამონათვალი და მონიშნოთ ყველა ის მიზეზი, რის გამოც ზოგადად, გიჩნდებათ თამაშის სურვილი:

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაში
- ვთამაშობ ბევრი ფულის მოსაგებად
- ვთამაშობ თავისუფალი დროის გასაყვანად
- ვთამაშობ მაშინ, როდესაც მონყენილი ვარ
- ვთამაშობ მაშინ, როდესაც გაბრაზებული ვარ
- ვთამაშობ იმიტომ, რომ ჩემი მეგობრები თამაშობენ
- ვთამაშობ იმიტომ, რომ ჩემი ოჯახის წევრი თამაშობს
- თამაშის დროს თავს ვგრძობ ზრდასრულად
- მსიამოვნებს თამაშის პროცესი
- აზარტული თამაშები არის Cool
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

G14. ქვემოთ მოცემული დებულებებიდან, მონიშნეთ ის დებულება, რომელიც ყველაზე უკეთ გამოხატავს თქვენი მშობლების პოზიციას თქვენი თამაშის მიმართ

(იგულისხმება აზარტული თამაშები: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში):

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არასდროს მითამაშია აზარტული თამაშები
- ჩემმა მშობლებმა არ იციან, რომ ონლაინ აზარტულ თამაშებს ვთამაშობ
- ჩემმა მშობლებმა იციან, რომ ვთამაშობ აზარტულ თამაშებს, თუმცა ამ თემაზე არ გვისაუბრია
- ჩემმა მშობლებმა იციან, რომ ვთამაშობ აზარტულ თამაშებს და მომანოდეს
- ინფორმაცია თამაშის რისკებთან დაკავშირებით
- ჩემი მშობლები მიკრძალავენ ონლაინ აზარტულ თამაშებს და ამის გამო
- ხშირად გვაქვს კონფლიქტი
- ჩემმა მშობლებმა იციან, რომ ვთამაშობ და თამაშისთვის ფულს მაძლევენ

G15. გთხოვთ, მონიშნეთ რომელი დებულება გამოხატავს ყველაზე უკეთ თქვენი მეგობრების გამოცდილებას აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით.

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- ჩემი მეგობრები საერთოდ არ თამაშობენ აზარტულ თამაშებს
- ჩემი მეგობრები ხშირად იგებენ აზარტულ თამაშებში
- ჩემი მეგობრები ხან იგებენ და ხან აგებენ აზარტულ თამაშებში
- ჩემი მეგობრები ხშირად აგებენ აზარტულ თამაშებში

საქცია I: ინფორმაცია თამაშდამოკიდებულებაზე

ამ საქციის კითხვები ეხება აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებას

11. გთხოვთ, წაიკითხოთ და მონიშნოთ ყველა დებულება, რომელიც მიგაჩნიათ აზარტული თამაშდამოკიდებულების შედეგებად.

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- მნიშვნელოვანი თანხების მოგება
- ძვირადღირებული ნივთების წაგება (მობილური, სამკაულები, მანქანა)
- უძრავი ქონების წაგება (სახლი, მიწის ნაკვეთი)
- ოჯახის წევრებთან/ახლობლებთან ურთიერთობის გაფუჭება
- თამაშის გამო მეგობრების ნახვაზე უარის თქმა
- თამაშის გამო მნიშვნელოვანი ღონისძიებების გამოტოვება
- თამაშის გამო სამსახურის გაცდენა
- თამაშის გამო სასწავლებლის გაცდენა
- თამაშის გამო კერძო რეპუტაციორთან გაკვეთილის გაცდენა
- საკუთარი თავის დაზიანება
- თამაშის გამო უფრო მეტი მეგობრის შექმნა
- მნიშვნელოვანი თანხის წაგება
- სტაბილური შემოსავალი
- არ ვიცი/მიჭირს პასუხის გაცემა
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

12. გთხოვთ, დაფიქრდეთ და შეაფასოთ, ზოგადად საქართველოში, რამდენად მნიშვნელოვანი პრობლემაა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- ძალიან მნიშვნელოვანი
- მეტ-ნაკლებად მნიშვნელოვანი
- ძალიან უმნიშვნელო
- არ ვიცი/ მიჭირს პასუხის გაცემა

13. გთხოვთ, დაფიქრდეთ და შეაფასოთ, თქვენს თანატოლებში, რამდენად მნიშვნელოვანი პრობლემაა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება საქართველოში?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- ძალიან მნიშვნელოვანი
- მეტ-ნაკლებად მნიშვნელოვანი
- ძალიან უმნიშვნელო
- არ ვიცი/ მიჭირს პასუხის გაცემა

14. გთხოვთ, დაფიქრდეთ და შეაფასოთ, რამდენად შესაძლებელია, რომ პირადად თქვენ გახდეთ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული?

(აზარტული თამაშებია: თამაში ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდზე ან ფიზიკურ კაზინოში, ხელზე თამაში, სლოტ კლუბებში ან ტოტალიზატორში თამაში, კარტის ან ნებისმიერი სხვა თამაშის ნამდვილ ფულზე თამაში, ან ლატარიას/ლოტოს თამაში)

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- საერთოდ არ არის შესაძლებელი
- მეტნაკლებად შესაძლებელია
- სრულიად შესაძლებელია
- ვთვლი, რომ უკვე ვარ თამაშდამოკიდებული
- არ ვიცი / მიჭირს პასუხის გაცემა

15. ქვემოთ ჩამოთვლილია აზარტულ თამაშთან დაკავშირებული სიტუაციები. გთხოვთ, ნაიკითხოთ ჩამონათვალი და შემოხაზოთ პირადად თქვენ აღმოჩენილხართ თუ არა მსგავს სიტუაციაში.

	დიახ	არა
წამიგია ჩემთვის მნიშვნელოვანი თანხა	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო მქონია კონფლიქტი მშობლებთან	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო მქონია კონფლიქტი მეგობრებთან	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო გამომიტოვებია მნიშვნელოვანი შეკრება / ღონიძიება	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო გამიცდენია სკოლა/ კერძო რეპეტიტორი	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო მიცდია თავის დაზიანება	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო ვყოფილვარ ცუდ ხასიათზე / დეპრესიულ განწყობაზე	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო მისესხებია ფული ახლობლისგან/ნათესავისგან	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო დამილომბარდებია/გამიყიდა ჩემი პირადი ნივთი	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო დამილომბარდებია/გამიყიდა ოჯახის კუთვნილი ნივთი	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
თამაშის გამო დამილომბარდებია/ გამიყიდა მეგობრის/ახლობლის კუთვნილი ნივთი	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
მომიგია ჩემთვის მნიშვნელოვანი თანხა	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
მოგებული თანხით შემიძენია ჩემთვის მნიშვნელოვანი ნივთები	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
მოგებული თანხით ფინანსურად დავხმარებივარ ჩემს ოჯახს	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
მოგებული თანხით ფინანსურად დავხმარებივარ ახლობელს/ნაცნობს	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

სექცია E: თამაშდამოკიდებულების გამოსავალი

ამ სექციაში კითხვები დასმული იქნება თამაშდამოკიდებულებიდან გამოსავლის გზებზე

E1. თუ გაქვთ ინფორმაცია, საჭიროების შემთხვევაში, ვის უნდა მიმართოს თამაშდამოკიდებულმა ადამიანმა დახმარებისთვის?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- არ ვიცი / არ მაქვს ინფორმაცია
- ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციებს
- მეგობრებს
- მშობლებს
- ფსიქოლოგს
- მოძღვარს
- მასწავლებელს
- სამართალდამცავებს
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ -

E2. გთხოვთ, გაიხსენოთ და მონიშნოთ, გსმენიათ თუ არა კონკრეტული ორგანიზაციის / ორგანიზაციების შესახებ, რომელიც ეხმარება თამაშდამოკიდებულ ადამიანებს?

შესაძლებელია მხოლოდ ერთი პასუხის მონიშვნა

- არა, არ მსმენია
- დიახ, მსმენია, თუმცა არ მახსოვს ორგანიზაციის სახელი
- დიახ, მსმენია და მახსოვს ამ ორგანიზაციის სახელი
- გთხოვთ, მიუთითოთ - _____

E3. გთხოვთ, წარმოიდგინოთ, რომ თქვენ ან თქვენს მეგობარს სჭირდება ორგანიზაციის დახმარება აზარტული თამაშებისათვის თავის დანებებაში. სად მოიძიებდით ინფორმაციას ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაციების შესახებ?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- ვკითხავდი მეგობრების წრეში
- ვკითხავდი დედას
- ვკითხავდი მამას
- ვკითხავდი და/ძმას
- ვკითხავდი ოჯახის სხვა წევრს/ნათესავს
- ვკითხავდი მეზობელს/ახლობელს
- ვკითხავდი პირად ფსიქოლოგს
- ვკითხავდი მოძღვარს
- ვკითხავდი მასწავლებელს
- მოვძებნიდი ინტერნეტ საძიებო გვერდის დახმარებით (გუგლი ან მისი მსგავსი გვერდით)
- მოვძებნიდი ფეისბუქის საშუალებით
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

E4. საჭიროების შემთხვევაში, პირადად თქვენ როგორ მოიქცევით, თუ მიხვდებით რომ ხდებით აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- ჩემით ვეცდები მოვაგვარო
- მივმართავ ამ მიმართულებით მომუშავე ორგანიზაცია
- დახმარებას ვთხოვ მეგობრებს / თანატოლებს
- დახმარებას ვთხოვ მშობლებს
- დახმარებას ვთხოვ და / ძმას
- დახმარებას ვთხოვ ოჯახის სხვა წევრებს/ნათესავებს
- მივმართავ ფსიქოლოგს
- მივმართავ მოძღვარს
- მივმართავ მასწავლებელს
- არვიცი / მიჭირს პასუხის გაცემა
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

E5. გსმენია თუ არა, რომ ქართული კანონმდებლობით არასრულწლოვანს ეკრძალება ფულზე აზარტული თამაში და ონლაინ აზარტული თამაშების ვებ. გვერდზე რეგისტრაცია?

- დიახ, მსმენია
- არა, არ მსმენია

სექცია S: საინფორმაციო წყაროები

ამ სექციაში დასმული კითხვები შეეხება ინფორმაციის მიღების წყაროებს

S1. გთხოვთ, მონიშნოთ, ზოგადად, საიდან იღებთ ინფორმაციას აზარტული თამაშების შესახებ?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდი
- სოციალური ქსელი
- ფილმების ვებ-გვერდი (adjaranet; imovies და სხვა)
- ინტერნეტი / საძიებო სისტემები
- სმს შეტყობინება
- მეგობარი / თანატოლი
- მეზობლი/ახლობლი / ნათესავი
- დედა
- მამა
- და/ძმა
- ტელევიზია
- რეკლამა საზოგადოებრივ ტრანსპორტზე/ტრანსპორტში
- რეკლამა ქუჩაში (ბილბორდი, ფლაერი)
- არ ვიცი/ მიჭირს პასუხის გაცემა
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

S2. გთხოვთ, გაიხსენოთ, ბოლო ერთი თვის განმავლობაში სად ნახეთ რომელიმე აზარტული თამაშის რეკლამა?

შესაძლებელია რამდენიმე პასუხის მონიშვნა

- ონლაინ კაზინოს ვებ. გვერდი
- სოციალური ქსელი
- ფილმების ვებ-გვერდი (adjaranet; imovies და სხვა)
- ინტერნეტი / საძიებო სისტემები
- სმს შეტყობინება
- ტელევიზია
- კინოთეატრი
- რეკლამა საზოგადოებრივ ტრანსპორტზე/ტრანსპორტში
- რეკლამა ქუჩაში (ბილბორდი, ფლაერი)
- არ ვიცი/ მიჭირს პასუხის გაცემა
- სხვა - გთხოვთ, მიუთითეთ - _____

-
-
-
-

-
-
-

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
