



სოციალური კვლევის ანგარიში

აზარტული თამაშების გავლენა სტუდენტებზე

თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა

ფაკულტეტი

ლუკა დაბრუნდაშვილი

ხელმძღვანელი: ნინო დურგლიშვილი

სარჩევი

კვლევის პროგრამა	3
საკვლევი პრობლემის აქტუალობა	3
კვლევის მიზანი	4
ამოცანები	5
კვლევის ობიექტისა და საგნის განსაზღვრა	5
ძირითადი ცნებების ემპირიული ინტერპრეტაცია	5
კვლევის მოდელის შერჩევა	7
კვლევის მეთოდოლოგია	7
კვლევის პროცედურული ნაწილი	7
კვლევის ინსტრუმენტი	7
მონაცემთა დამუშავება	7
ემპირიული კვლევის ეტაპები და შედეგები	8
ონლაინ გამოკითხვა	8
სიღრმისეული ინტერვიუ	14
დასკვნა	19
რეკომენდაციები	20
ბიბლიოგრაფია	21

კვლევის პროგრამა

საკვლევი პრობლემის აქტუალობა

დღესდღეობით საქართველოში არსებობს მრავალი ონლაინ კაზინო, ტოტალიზატორი თუ სხვა აზარტული თამაშების მაპროვოცირებელი საშუალება. ისინი საკუთარ რეკლამაში დიდ ფინანსებს ხარჯავენ, რათა ბევრმა ადამიანმა შეიტყოს მათ შესახებ, გამოიყენოს, ითამაშოს და ამით სარგებელი ნახოს იმ კომპანიამ რომელიც აზარტული თამაშების წარმომადგენელია. აქედან გამომდინარე ქვეყანაში იმატებს მოსახლეობის აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების (ლუდომანიის) რისკი. ამასთან, რამდენიმე წელიწადში ერთხელ ორგანიზაცია “ESPAD საქართველო” ატარებს კვლევას აზარტული თამაშების შესახებ, სადაც იკვეთება გარკვეული გამოწვევები სახელმწიფოსა და სხვა დაკავშირებული ორგანიზაციების მხრიდან ლუდომანიასთან ბრძოლის მიმართულებით. გარდა ამისა, აღნიშნული კვლევის გამოყენება შეგვიძლია რეკომენდაციებისა და პრობლემის გადაჭრის გზების საპოვნელად, რაც როგორც სახელმწიფოს, აგრეთვე თითოეულ მოქალაქეს დაეხმარება, რომ მოცემული პრობლემის წინააღმდეგ ეფექტური ნაბიჯები გადაიდგას. ეს პრობლემა შეეხება სოციალური კლასის ნებისმიერ წარმომადგენელს, რომელიც შეიძლება იყოს მოზარდი, სტუდენტი, ხანშიშესული თუ სხვ. ასე რომ ლუდომანიით შეპყრობილი ადამიანი შეიძლება იყოს ცხოვრებისეული კარიერის განვითარების ნებისმიერ საფეხურზე მდგომი ინდივიდი.

მრავალი კვლევის თანახმად, ლუდომანია, ისევე როგორც ალკოჰოლიზმი, ნარკოდამოკიდებულება და სხვა, არის დაავადება - იგივე ქცევითი აშლილობა. იგი გამოწვეულია აზარტული თამაშების ხშირი და მუდმივი მოხმარებით. ალკოჰოლიზმისა და ნარკომანიისგან განსხვავებით, აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება ერთპიროვნულად ფსიქოლოგიურია და მას არ ახლავს თან რაიმე ქიმიური ნივთიერების ზემოქმედება. პირველ ეტაპზე აზარტულ თამაშებში ჩაბმას შეიძლება ჰქონდეს რამოდენიმე მიზეზი. ძირითად შემთხვევაში იგი იწყება გართობის

მიზნით, ხოლო განვითარების შემდეგ ეტაპებზე უფრო და უფრო იზრდება დამოკიდებულების სიძლიერე, რასაც მივყავართ ქცევით აშლილობასთან. ლუდომანიას თან ახლავს მრავალი მატერიალური თუ სოციალური პრობლემა, იგი ხშირ შემთხვევაში უარყოფითად მოქმედებს ინდივიდის ფინანსებზე და მის სოციალურ გარემოზე.

როგორც წესი, აზარტული თამაშები კაცობრიობის არსებობის უხსოვარი დროიდან არსებობდა. არქეოლოგიური გათხრებით აღმოჩენილია მრავალი ფიგურები რომლებიც თანამედროვე კამათელს წააგავს, ასევე, სხვადასხვა სათამაშო ძვლები, ეგვიპტურ ფრესკებზე გამოსახული მოთამაშეები და ა.შ. თუმცა, ლუდომანია კაცობრიობის განვითარების რა ეტაპზე იჩენს თავს ეს არ არის ცნობილი. ნათელი ისაა, რომ დღესდღეობით მთელი მსოფლიო დგას ლუდომანიის, როგორც აზარტული თამაშებისგან გამოწვეული ძლიერი დამოკიდებულების პრობლემის წინაშე.

ჩემს კვლევაში განხილული იქნება თუ რა გავლენას ახდენს აზარტული თამაშები სტუდენტებზე, მათ ფინანსურ და სოციალურ გარემოზე. ჰქონიათ თუ არა ურთიერთობა აზარტული თამაშების მოთამაშე ადამიანთან. შევიტყობთ და გავეცნობით მათ აზრს, დამოკიდებულებას ლუდომანიის შესახებ, როგორი დამოკიდებულება აქვთ მათ სხვადასხვა აზარტული თამაშის მიმართ, მოიხმარენ თუ არა აზარტული თამაშების სხვადასხვა პლათფორმებს. რა გამოცდილება მიუღიათ ცხოვრების მანძილზე აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით და სხვ.

კვლევის მიზანი

კვლევის მიზანია, გავიგოთ თუ რა დამოკიდებულება აქვთ სტუდენტებს აზარტული თამაშების მიმართ, რა ინფორმაციას ფლობენ გემბლინგსა და ლუდომანიის შესახებ და როგორ გავლენას ახდენს ეს ყველაფერი სტუდენტის ფინანსურ და სოციალურ გარემოზე.

ამოცანები

1. შევისწავლოთ თუ რამდენად აქტიურად მოიხმარენ სტუდენტები აზარტულ თამაშებს;
2. გამოვიკვლიოთ, რა ფაქტორები მოქმედებს სტუდენტებზე აზარტული თამაშების დაწყების პროცესში;
3. გამოვიკვლიოთ კავშირი სტუდენტთა სოციალურ-ეკონომიკურ პირობებსა და აზარტული თამაშების მიმართ მათ დამოკიდებულებას შორის
4. გავიგოთ სტუდენტების აზრი იმის შესახებ თუ რა არსებითი ფაქტორები განსაზღვრავს მათ აზარტულ თამაშებში ჩაბმას
5. რა გავლენას ახდენს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება სტუდენტის მატერიალურ და სოციალურ მდგომარეობაზე.
6. გავიგოთ, როგორ ცვლის სტუდენტის სოციალურ კაპიტალს აზარტული თამაშებით გატაცება.

კვლევის ობიექტისა და საგნის განსაზღვრა

აღნიშნულ კვლევაში კვლევის ობიექტები არიან სტუდენტის სტატუსის მქონე ადამიანები, ხოლო საგანი არის აზარტული თამაშების გავლენები ცხოვრების ხარისხი.

ძირითადი ცნებების ემპირიული ინტერპრეტაცია

1. აზარტული თამაშობები: 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. (პარლამენტი, საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე, 2005)

2. მოთამაშე: პირი, რომელიც თამაშობაში მონაწილეობს მოგების მიღების მიზნით.
3. თამაშზე დამოკიდებული პირი (შემდგომ - დამოკიდებული პირი): ფიზიკური პირი, რომელსაც აქვს დაუძლეველი სურვილი და დამოკიდებულება აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებზე და რომლის შესახებ მონაცემები შეტანილია გათვალისწინებულ დამოკიდებულ პირთა სიაში. (პარლამენტი, საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე, 2005)
4. ლუდომანია არის ფსიქიკური დაავადება, რომელიც გამოწვეულია აზარტულ თამაშებზე ძლიერი დამოკიდებულებითა და მათი მუდმივი მოხმარებით. ლუდომანია ადამიანში იწვევს აზარტულ თამაშზე ფსონის განთავსების დაუძლეველ სურვილს, მიუხედავად მისი ნეგატიური და დამლუპველი შედეგისა. ლუდომანია დიდ ზიანს აყენებს ადამიანს, მის მატერიალურ მდგომარეობასა და სოციალურ გარემოს. ლუდომანია არის პათოლოგიური დამოკიდებულება აზარტული თამაშებისა და ფსონის განთავსების წყურვილის მიმართ.
5. კაზინო/სამორინე/ტოტალიზატორი: სხვადასხვა აზარტული თამაშების დაწესებულება, სადაც ადამიანებს შეუძლიათ სასურველ თამაშებზე ფსონების განთავსება. (მიხეილ, 1989)
6. სტუდენტი: პირი, რომელიც კანონითა და უმაღლესი საგანმანათლებლო წესდებით ჩაირიცხა და სწავლობს უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში ბაკალავრიატის, მაგისტრატურის ან დიპლომირებული სპეციალისტის, ასევე დოქტურანტურის პროგრამის გასავლელად. (მიხეილ, 1989)
7. სოციალური გავლენა: საერთო ჯამში, სოციალური გავლენა რთული და მრავალმხრივი ფენომენია, რომელიც მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ადამიანების ქცევისა და რწმენის ფორმირებაში. სოციალური გავლენა განისაზღვრება, როგორც ცვლილება ინდივიდის აზრებში, გრძნობებში,

დამოკიდებულებებსა ან ქცევებში, რაც გამოწვეულია სხვა ინდივიდთან ან ჯგუფთან ურთიერთობის შედეგად.

კვლევის მოდელის შერჩევა

კვლევაში მონაწილეობას მიიღებენ სტუდენტები, რომლებიც სწავლობენ საქართველოს უმაღლეს საგანმანათლებლო დაწესებულებაში ბაკალავრიატის, მაგისტრატურისა ან/და დოქტურანტურის პროგრამაზე.

კვლევის მეთოდოლოგია

კვლევის პროცედურული ნაწილი

საკვლევი საკითხის სირთულიდან გამომდინარე მასში ინტეგრირებულია როგორც თეორიული, ისე - ემპირიული (თვისებრივი და რაოდენობრივი) მეთოდები.

თვისებრივი კვლევის ფარგლებში ჩატარდა 5 სიღრმისეული ინტერვიუ სტუდენტებთან.

რაოდენობრივი კვლევის ფარგლებში (ონლაინ გამოკითხვა) გამოიკითხა თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ბაკალავრიატისა და მაგისტრატურის საფეხურზე აქტიური სტატუსის მქონე 200 სტუდენტი.

კვლევის ინსტრუმენტი

სიღრმისეული ინტერვიუებისათვის ძირითად ინსტრუმენტს წარმოადგენდა სადისკუსიო გეგმა, რომელიც მოიცავდა ღია კითხვებს.

რაოდენობრივი კვლევის ფარგლებში გამოყენებული იყო სტრუქტურირებული კითხვარი, რომელიც შედგება 34 როგორც დახურული, ასევე ღია შეკითხვებისგან.

მონაცემთა დამუშავება

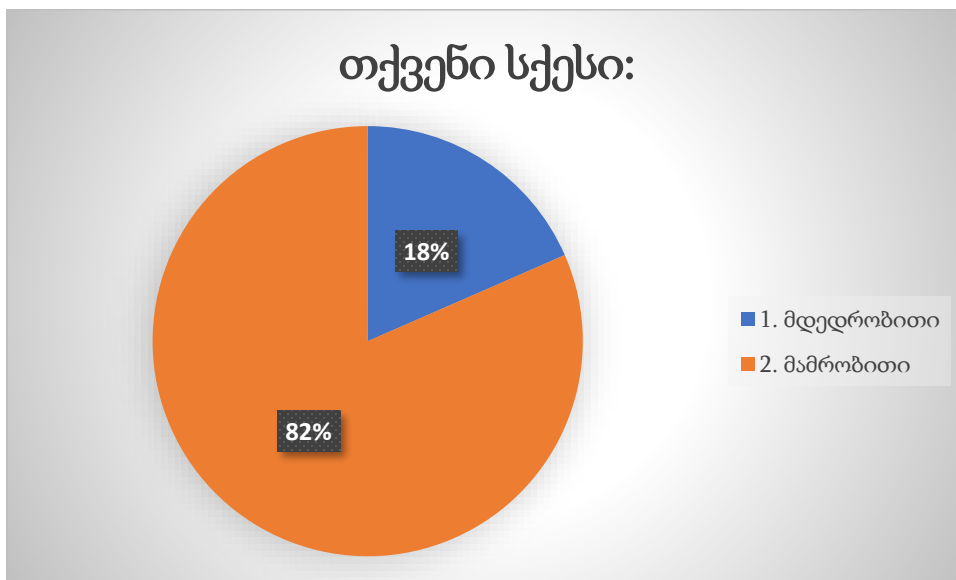
რაოდენობრივ მონაცემთა დამუშავება და სტატისტიკური ანალიზი განხორციელდა პროგრამა SPSS-ის მეშვეობით, რის საფუძველზეც მომზადდა კვლევის ანგარიში.

თვისებრივ მონაცემთა გასაანალიზებლად გამოყენებულ იქნა კონტენტანალიზის მეთოდი. თავდაპირველად მომზადდა აუდიოჩანაწერების ტრანსკრიპტი, განხორციელდა მათი კოდირება, რის საფუძველზეც შემუშავდა ფართო კატეგორიები, რომლებიც გამოვიყენეთ ანალიზისა და ინტერპრეტაციის პროცესში. სახელდობრ, განხორციელდა თითოეულ კატეგორიაში შემავალი ინფორმაციის შეჯამება, ამონარიდების გაანალიზება, მათ შორის, ერთმანეთთან მიმართებაში.

ემპირიული კვლევის ეტაპები და შედეგები

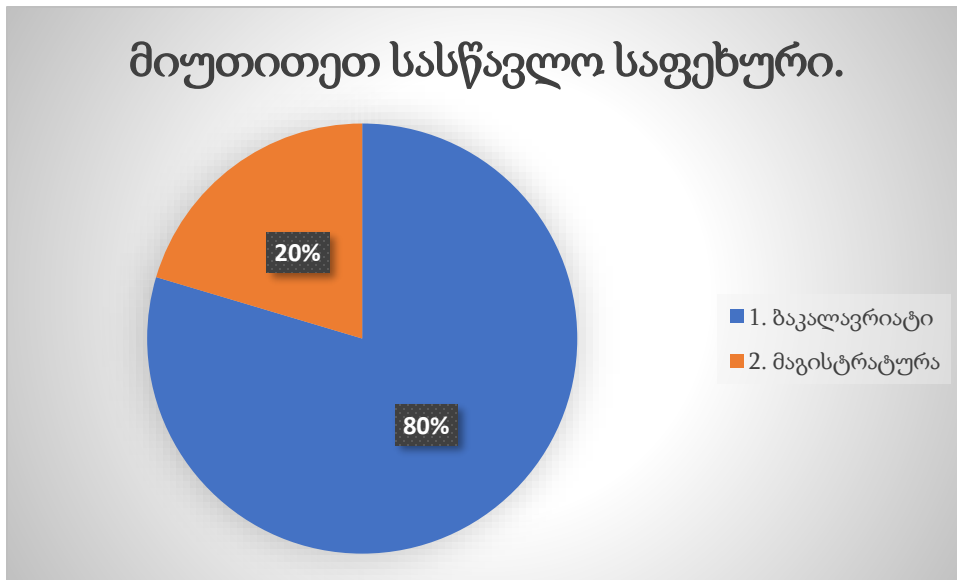
ონლაინ გამოკითხვა

აზარტული თამაშების სტუდენტებზე გავლენის გამოსაკვლევად, როგორც უკვე აღინიშნა, ჩატარდა ონლაინ გამოკითხვა სადაც 200-მა სტუდენტმა მიიღო მონაწილეობა. თავიდანვე უნდა აღინიშნოს, რომ გამოკითხულთა 18.4% არის მდედრობითი სქესის წარმომადგენელი, ხოლო 81.6% - მამრობითი სქესის წარმომადგენელია.

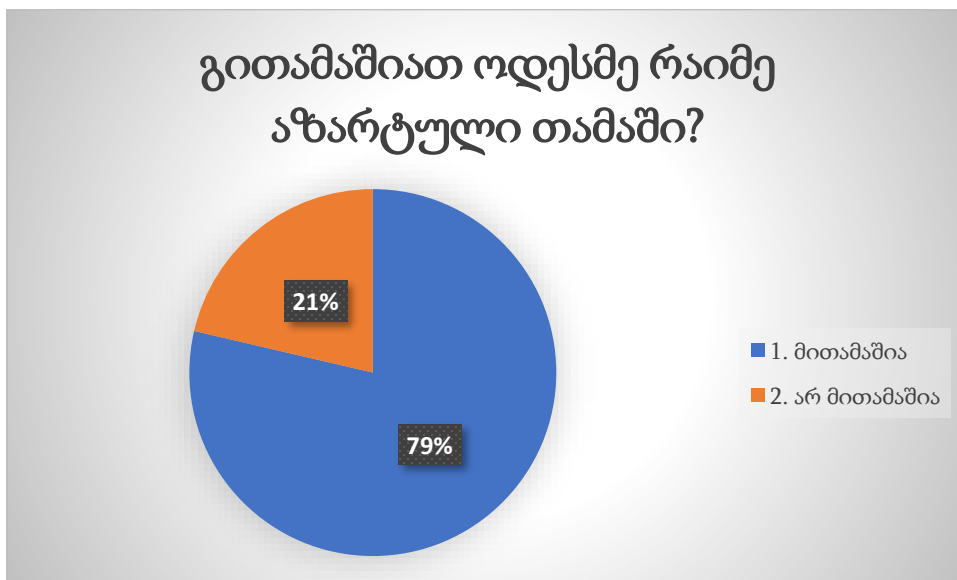


სტუდენტები არიან, როგორც თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტიდან, ასევე სხვა უმაღლესი სასწავლო დაწესებულებებიდან. ამასთანავე გამოკითხვაში მონაწილეობას

იღებდნენ ბაკალავრიატისა(79.6%) და მაგისტრატურის(20.4%) სასწავლო საფეხურზე მყოფი სტუდენტები. ონლაინ კითხვარიდან, ასევე გავიგეთ თუ სტუდენტების რა რაოდენობა იყო დასაქმებული.

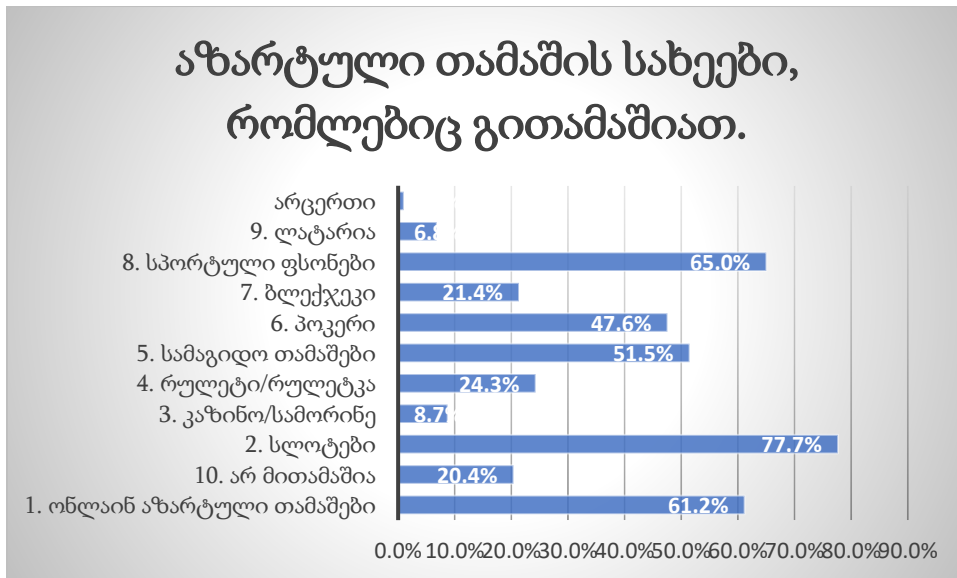


გამოკითხულთა შორის 78.6%-ს ერთხელ მაინც უთამაშია რაიმე სახის აზარტული თამაში.



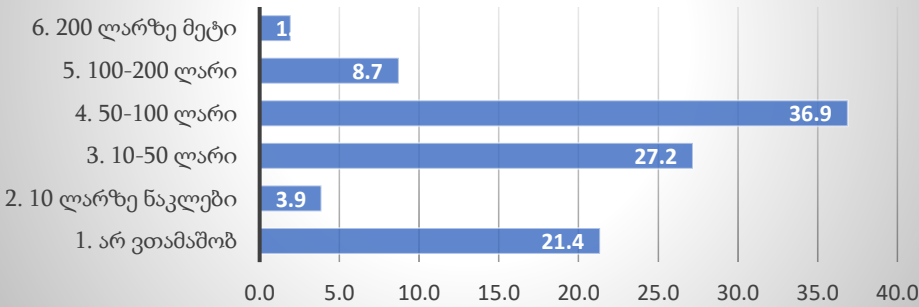
ხოლო, კითხვაზე თუ რომელ აზარტულ თამაშს მოიხმარდნენ ყველაზე ხშირად გაცემულ პასუხებს შორის დიდი რაოდენობა დააგროვა „სლოტებმა“ (77.7%) და

„სპორტულმა ფსონებმა“ (65%) ამასთანავე, გამოკითხულთა 51.5% - უთამაშია სამაგიდო თამაშები რაც, ნიშნავს იმას, რომ იმ სტუდენტთა კატეგორიაში, რომლებიც მოიხმარენ აზარტულ თამაშებს, ყველაზე პოპულარულია სლოტების თამაში, რომელიც ელექტრონული ტიპის თამაშია და მოგება ან წაგება გაწერილია სპეციალური ალგორითმის მიხედვით. ამასთანავე, პოპულარობით სარგებლობს სპორტული ფსონები, სადაც ფსონის განთავსება ხდება რაიმე შეჯიბრის (მაგ: ფეხბურთი, კალათბურთი, ჩოგურთი) მიმდინარეობისას და მოგება ან წაგება დამოკიდებულია სპორტსმენზე.



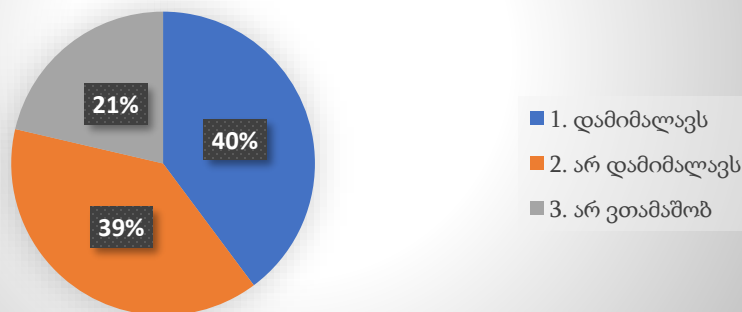
მოთამაშე სტუდენტების 36.9 პროცენტი საშუალოდ აზარტული თამაშის ერთ სესიაზე ხარჯავს 50-დან 100 ლარამდე თანხას, რაც სტუდენტისთვის საკმაოდ დიდი და საჭირო თანხაა.

საშუალოდ რამდენ ფულს ხარჯავთ აზარტული თამაშის ერთ სესიაზე?

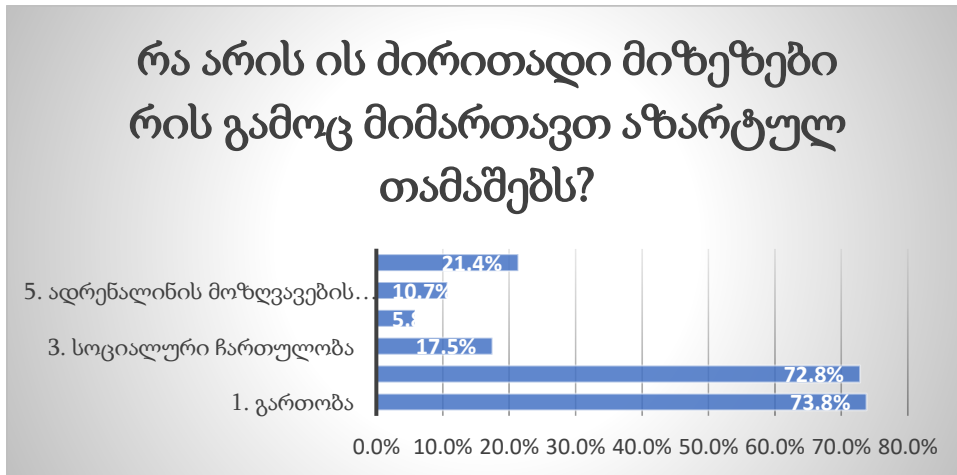


იმისათვის, რომ კვლევას კარგად ეჩვენებინა აზარტული თამაშების სოციალური გავლენები სტუდენტებზე. გამოვიკითხეთ თუ როგორ გარემოში მიმართავდნენ სტუდენტები აზარტულ თამაშებს. გამოკითხულთაგან უმეტესობა აზარტულ თამაშებს მიმართავდა მაშინ როდესაც მარტო დარჩებოდნენ ან როდესაც მეგობრებთან ერთად იყვნენ. ამასთანავე, საინტერესოა ის ფაქტი, რომ მოთამაშე სტუდენტთა მხოლოდ 6.8% მოიხმარდა აზარტულ თამაშებს ოჯახის წევრებთან ერთად. აქედან გამომდინარე, კითხვაზე დაუმალავთ თუ არა ოდესმე აზარტულ თამაშებში ჩართულობა 39.8% პასუხობს რომ დაუმალავს ხოლო - 38.8%-ს არ დაუმალავს.

დაგიმალავთ თუ არა ოდესმე, რომ აზარტულ თამაშებში იყავით ჩართული?



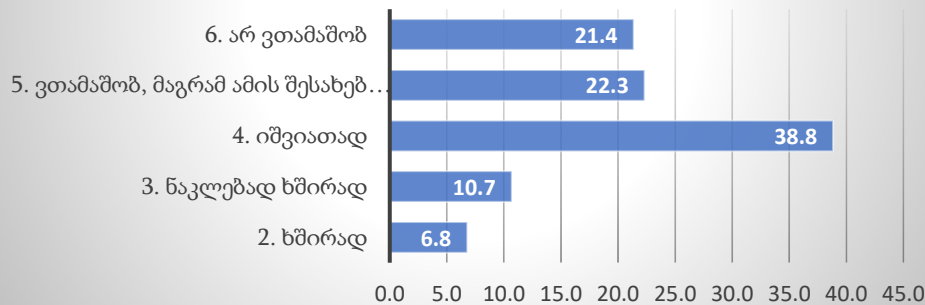
სტუდენტთა უმრავლესობა აზარტულ თამაშებს ფინანსური მოგებისათვის 73.8% ან გართობისთვის 72.8% მიმართავს.



მიუხედავად სტუდენტების აზარტულ თამაშებში ჩართულობისა მათი 89.3% სავსებით ეთანხმება, რომ აზარტულ თამაშებს შეუძლია გამოიწვიოს დამოკიდებულება. ასევე მათ უმეტესობას გააზრებული აქვს ის გარემოება, რომ აზარტული თამაში იწვევს ფინანსურ ზარალს და აქვს ემოციური გავლენა მოთამაშეზე.

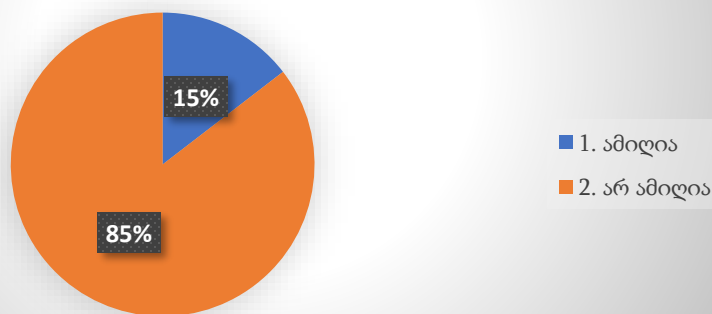
მოთამაშე სტუდენტთა 11.7% თვლის, რომ გახდა დამოკიდებული აზარტულ თამაშებზე, ასევე მათი ნაწილი აზარტულ თამაშებს რეალობისაგან თავის დასაღწევად იყენებს. სტუდენტთა დიდი ნაწილი სავსებით ეთანხმება, რომ აზარტული თამაშები უარყოფით გავლენას ახდენს სწავლისათვის დათმობილ დროსა და კონცენტრაციაზე. ასევე მათი ნაწილი თვლის, რომ მათაც შეუქმნა გარკვეული სახის პრობლემები უნივერსიტეტში სწავლაზე-განათლებაზე. გამოკითხულთა უმეტესობა ხშირად ესაუბრება მეგობარს აზარტული თამაშებისგან მიღებულ გამოცდილებაზე (31.1%). ხოლო, ამის შესახებ ოჯახის წევრებთან მცირე რაოდენობის სტუდენტები საუბრობენ (6.8%).

რამდენად ხშირად ესაუბრებით ოჯახის წევრებს აზარტული თამაშებში თქვენი გამოცდილების შესახებ?

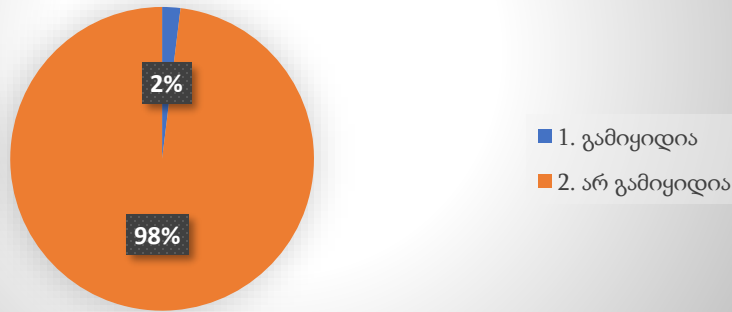


გამოკითხულთა 14.6%-ს აუღია ვალი აზარტული თამაშისგან გამოწვეული ფინანსური პრობლემის გამო ან მასში მონაწილეობის მისაღებად, ხოლო იგივე პრობლემით მხოლოდ 1.9%-ს აქვს გაყიდული რაიმე ნივთი.

აგიღიათ ვალი აზარტული თამაშით გამოწვეული ფინანსური პრობლემის გამო?



გაგიყიდიათ რაიმე ნივთი აზარტული თამაშით გამოწვეული ფინანსური პრობლემის გამო



მოთამაშე სტუდენტთა უმრავლესობა(44.7%) თვლის, რომ აზარტული თამაშებში მათი მონაწილეობა დიდ გავლენას არ ახდენს მათ ბიუჯეტზე. 27.2% სტუდენტებისა თვლის, რომ უარყოფითად მოქმედებს და ექმნება ფინანსური პრობლემები. ხოლო, 4.9% ამბობს, რომ აზარტულ თამაშებს მათზე დადებითი გავლენა აქვს და ხშირად იგებს ხოლმე.

სიღრმისეული ინტერვიუ

კვლევის ჩატარებისას ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ასპექტს წარმოადგენს ის, თუ რამდენად ასახავს იგი რეალურ ცხოვრებაში არსებულ ვითარებას. აქედან გამომდინარე, მნიშვნელოვანია ისეთი ელემენტების გამოყენება, რომლებიც მკვლევარს დაეხმარება საკვლევი თემატიკის აქტუალურობისა და კრიტიკულობის უკეთესად წარმოჩენაში, ხოლო მკითხველს - დასმული პრობლემის მარტივად აღქმაში. შესაბამისად, სიღრმისეული ინტერვიუს ჩატარება უმთავრეს როლს თამაშობს აღნიშნულ პროცესში, რაც თავის მხრივ დამატებით კონტექსტს სძენს საკვლევ თემას. როგორც წინა თავებში აღინიშნა, კვლევის პროცესში ჩატარდა სიღრმისეული ინტერვიუ 5 რესპონდენტთან, რომელთაგანაც ხუთივე მამრობით სქესს წარმოადგენდა - 3 აქტიური მოთამაშე, ხოლო 2-ს ჰქონდა წარსულში აზარტულ თამაშებში მონაწილეობის გამოცდილება. ამასთანავე, იმისათვის, რომ ინტერვიუს

შედეგები მაქსიმალურად ზუსტად ასახავდეს რეალობას და დაგვეხმაროს ზოგადი სიტუაციის უკეთესად აღქმაში, მიზანშეწონილია, დიდი სიფრთხილით შეირჩეს თითოეული საკითხი.

ჩვენ მიერ ჩატარებულ სიღრმისეულ ინტერვიუებში ჩანს, რომ თითოეული რესპონდენტის მიზანს, თუ რატომაც ერთვებოდა აზარტულ აქტივობებში, წარმოადგენდა გართობა ან/და ფინანსური სარგებლის მიღება. სხვადასხვა აზარტულ თამაშობებს შორის გამოიკვეთა ე.წ. „სპორტული ფსონები“ და „სლოტ თამაშები“, რომელთაც მოთამაშეები ძირითადად მიმართავდნენ. როგორც ერთ-ერთი რესპონდენტი აღნიშნავს, მისი უმთავრესი ინტერესი სწორედ ზემოთ აღნიშნული აქტივობები წარმოადგენდა: „ძირითადად სპორტულ ფსონებსა და სლოტები, სლოტებს, ამ ორ თამაშს ვთამაშობ ასე რომ ვთქვათ...“. გარდა ამისა, მნიშვნელოვანია ის ფაქტორი, რა დონის ზეგავლენას ახდენს აზარტულ თამაშობებში ჩართვა ყოველდღიურ ცხოვრებაზე. ხუთი რესპონდენტიდან სამი აღნიშნავს, რომ აქტივობებს საკმაოდ დიდ დროს უთმობენ, რაც ხშირ შემთხვევაში, შესაძლოა ყოველდღიურობასაც წარმოადგენდეს. „თითქმის ყოველდღე, პრობლემებისგან თავის დასაღწევად და თან დროის გასაყვანადაც, სურვილი მიჩნდება ხოლმე, რომ აი, ვითამაშო და რაღაცა ფიქრები სხვა რამეზე გადავიტანო და თან ფულიც მოვიგო, ესე რომ ვთქვათ“.

კითხვის დასმისას, თუ რა ოდენობის თანხას ახმარს თითოეული რესპონდენტი აზარტულ აქტივობებს, გამოიკვეთა ერთ-ერთი მათგანი, რომელმაც აღნიშნა, რომ „ყოფილა შემთხვევები, რო ერთ ღამეში მთელი ხელფასიც კი წამიგია სლოტებში“, რაც დამატებით უსვამს ხაზს იმ კრიტიკულ სიტუაციას, რაც ქვეყანაში აზარტული თამაშების მოხმარებას ახლავს თან. რესპონდენტთა უმრავლესობა აღნიშნავს, რომ საკუთარი შემოსავლის საშუალოდ 30-40%-ს უთმობენ თამაშს.

განსაკუთრებით საყურადღებოა ის გარემოება, თუ რა სოციალურ გარემოცვაში მიმართავენ მოთამაშეები აზარტულ თამაშებს, რაზეც გამოიკვეთა, რომ მათი

უმეტესობა პროცესში ძირითადად მეგობრებთან ერთად გართობის მოტივით ერთვება. „ძირითადად ვთამაშობ მეგობრებთან ერთად, იმიტო რო საერთოდ მარტო თამაში არ მომწონს, გართობისთვის ვთამაშობ, ამიტომ გართობისთვის მეგობრებთან ერთად უფრო მომწონს თამაში...“. ხშირ შემთხვევაში რესპონდენტები აზარტულ თამაშებს მარტო ყოფნის დროსაც მიმართავდნენ, იქიდან გამომდინარე, რომ არ სურდათ ამის შესახებ სხვა ადამიანებს სცოდნოდათ. „მე მაგალითად ხანდახან მარტო მირჩევნია თამაში, რადგან როცა ვიგებ ან ვიგებ, არ მინდა ვინმე მიყურებდეს...“. მოცემულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით, შეიძლება ითქვას, რომ აზარტული თამაშები განსაკუთრებულ გავლენას ახდენს მოთამაშეების ემოციურ მდგომარეობაზე, რაც შემდგომ მათ ყოველდღიურ ცხოვრებასა თუ საქმიანობაზე უარყოფითად აისახება.

თითოეული რესპონდენტი ამბობს, რომ აზარტულ თამაშებში მონაწილეობა იწვევს დამოკიდებულებას, ხოლო ორი მათგანი აღნიშნავს, რომ თავადაც არიან დამოკიდებულნი ამ აქტივობებზე. „ბუნებრივია დამოკიდებულებას მოთამაშეების უმეტეს ნაწილში იწვევს სტატისტიკურადაც და ისეც, ვისაც ვიცნობ, უმეტესობა დამოკიდებულია ვერ ვიტყვი, მაგრამ ხშირი მომხმარებელია, დამოკიდებულებას კიდე რაღაც საზღვრები აქ, რამდენად დამოკიდებული ხარ, თუმცა მიმზიდველია პატარაობიდანვე, პატარა ასაკის მოთამაშეებისთვის და შემდეგ როცა ხვდებიან თუ რა არის სლოტები, რა შეიძლება აქედან მიიღო და ზოგი როგორც ახსენეთ, რეალობისგან თავის დასაღწევად თამაშობს, ზოგი ფინანსური მდგომარეობის გასაუმჯობესებლად, რაც დღეის საქართველოში უდიდესი პრობლემაა, დამოკიდებული ხდები სხვადასხვა მიზეზების გამო...“. საბოლოოდ, შეგვიძლია, ვთქვათ, რომ მოთამაშეების უმეტესობა შესაძლოა თავს დამოკიდებულად არ მიიჩნევდეს, თუმცა რეალურად იგიც დამოკიდებული იყოს აზარტულ თამაშებზე.

რაც შეეხება ემოციურ ზეგავლენას, თუ როგორ ემოციებს ანიჭებს აზარტული თამაშები მოთამაშეებს, გამოიკვეთა ერთი მონაწილე, რომელიც აღნიშნავს, რომ თამაშში მოგება ან წაგება არ განსაზღვრავს მის მის მთელ დღეზე არსებულ ემოციურ ფონს. „კი

მომენტალურად მაქვს იმ მომენტში, თუმცა ეს ცხოვრებაზე არანაირ გავლენას არ ახდენს, რადგან ემოციურად სუ სხვანაირად ვეკიდები ამ საკითხს და მაგალითად, ცხოვრებაზე არ გადადის ის მოგება ან წაგება ან რაღაც, ასე რო ვთქვათ თუ ერთ მომენტში მოვიგე მთელი დღე გახარებული არ ვიქნები ან თუ წავაგე მთელი დღე მოწყენილი არ ვიქნები, ამას ვაკონტროლებ.“ რესპონდენტების დანარჩენი უმრავლესობ ფიქრობს, რომ აზარტულ თამაშებს დიდი ემოციური ზეგავლენა შეუძლია მოახდინოს მოთამაშეზე.

კითხვაზე თუ რა გავლენას ახდენს აზარტული თამაშები სტუდენტებზე, რესპონდენტთა უმრავლესობა აღნიშნავს, რომ უარყოფითად მოქმედებს თამაში საუნივერსიტეტო საქმეების შესრულებასა და სწავლა- განათლებაზე. „ვერ ვიტყვი ვერც ერთ სტუდენტზე, რო დადებით გავლენას ახდენს ვერც ჩემზე იმიტომ, რომ მაინც ასაკის მხრივ ძალიან რთულია, რომ თან თამაშობდე, თან ყველაფერი იდეალურად მიგდიოდეს არ შეეყვე ბოლომდე მომენტში ან რაღაც არ მოხდეს ცხოვრებაში ისეთი რომ ამან დაგწიოს უკან, თუნდაც სასწავლო დრო რომ ავიღოთ დროს იკლებ და თმამს ახმარ ამ დროს ან რავი მერე სტრესები მოსდევს ზოგის შემთხვევაში, ზოგის შემთხვევაში ფინანსური ზარალი და უარყოფით გავლენას ახდენს, ვერაფერ დადებითს მანდ სტუდენტებზე ვერ ვხედავ.“ ამასთანავე. რესპონდენტთა უმრავლესობა აღნიშნავს, რომ აზარტული თამაშები სწავლაზე განკუთვნილ კონცენტრაციაში უშლის ხელს. „უფრო სხვაგან მირბის შენი გონება, ვერ კონცენტრირდები ისე, როგორც, ჩვეულებრივ, არამოთამაშე სტუდენტი კონცენტრირდება, ჩემი აზრით.“ მონაწილეებიდან სამი მათგანი აღნიშნავს, რომ საკუთარ თავზეც გამოუცდიათ მსგავსი პრობლემები, როგორცაა სწავლისათვის დათმობილი დროის აზარტული თამაშების გამო გაფლანგვა, ასევე, კონცენტრაციის პრობლემებიც ჰქონიათ. ხოლო, ორ მონაწილეს არ გასჩენია პრობლემები ამ მხრივ.

სტუდენტები საკუთარ, მომავალ კარიერაზე საუბრისას, უარყოფით ჭრილში განიხილავენ აზარტულ თამაშებში მათ მონაწილეობას „მე ვფიქრობ, რომ საერთოდ,

რომ არ მეთამაშა ბევრად უფრო წინ ვიქნებოდი. ვიდრე ეხლა ვარ და სამომავლო პერსპექტივაზეც ეს თუ ასე გავაგრძელებ საერთოდ ვიტყვოდი. თუ გავაგრძელებ თამაში დიდი ალბათობით კარგს არაფერს მომიტანს, შეიძლება ცუდიც არ მომიტანოს, მარა წინსვლაში ხელს შემიშლის“

რესპონდენტთა უმრავლესობა ამბობს, რომ თამაშის დაწყება პირადი გადაწყვეტილებაა და მიუხედავად სხვა, გარეშე პირების ზემოქმედებისა, საბოლოოდ მაინც საკუთარი არჩევანით ხდება ამა თუ იმ აზარტულ საქმიანობაში ჩართვა. „ბიძგი არავის არ მოუცია, ხშირ შემთხვევაში ეს ყოველთვის ჩემი გადაწყვეტილება იყო...“. შესაბამისად, ისევ და ისევ, ერთსა და იმავე მოსაზრებამდე დავდივართ - მოთამაშეების აზარტულ თამაშებში ჩართვაზე შესაძლოა გარეშე პირებმაც მოახდინონ ზეგავლენა, თუმცა რეალურად ამ პროცესში გადაწყვეტილების მიმღებნი თავად არიან.

არსებობს შემთხვევები, როდესაც მოთამაშეებს არ სურთ იმ უარყოფითი ემოციების გაზიარება უმთავრესად ოჯახის წევრებთან, რაც შესაძლოა აზარტულმა თამაშებმა გამოიწვიოს. აქვე, გამოიკვეთა ერთ-ერთი მონაწილე, რომელმაც აღნიშნა, რომ წაგების შემთხვევაში იგი მაღავდა ემოციებს, ხოლო მოგების შემთხვევაში - უზიარებდა როგორც ოჯახის წევრებს, ასევე მეგობრებსაც - „ერთხელ საკმაოდ დიდი თანხა წავაგე, რამაც იმდენად უარყოფითი გავლენა მოახდინა ჩემზე, რომ თავის მოკვლაზეც კი ვფიქრობდი, იქიდან გამომდინარე, რომ ამისი ლაპარაკი ვინმესთან არ მინდოდა, მარა როცა ვიგებ ხოლმე აი ოჯახის წევრებს ვეუბნები ხოლმე რადგან არ მინდა ეს ფული ისე დავხარჯო, რომ მათ არ იცოდნენ“. ეს უკანასკნელი რეალურად ერთეულ შემთხვევას წარმოადგენდა, თუმცა რესპონდენტების უმეტესობა არც წაგების და არც მოგების შემთხვევაში არ უზიარებს ინფორმაციას ოჯახის წევრებს.

მოთამაშემ აზარტულ თამაშებში ჩართვისას შესაძლოა გამოსცადოს ისიც, რომ ფინანსური ზარალის შემთხვევაში, ვალი აიღოს, ან რაიმე ნივთი გაყიდოს და თანხა კვლავ აზარტული თამაშებისთვის გამოიყენოს, რაც ხშირად საკმაოდ მძიმედ

სრულდება. აღნიშნულთან დაკავშირებით 5-ვე რესპონდენტი აღნიშნავს, რომ აუღია ვალი თამაშისგან გამოწვეული ფინანსური პრობლემების გამო. ამასთანავე, ორმა მონაწილემ აღნიშნა, რომ გაყიდა მისთვის ძვირადღირებული ნივთი, რადგან მნიშვნელოვანი თანხა აზარტული თამაშებისთვის გამოიყენა. „პანდემიის დროს მომივიდა ისეთი შემთხვევა, რომ ხელფასის მეორე დღეს თითქმის მთლიანი ხელფასი წავაგე, ისე შემითრია თამაშებმა. ამის გამო მთელი თვე უფულოდ ვრჩებოდი ხელფასამდე და იძულებული გავხდი, ლეპტოპი დამელომბარდებინა, რომ მთელი თვე მშიერი არ ვყოფილიყავი...“

დასკვნა

თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტის სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა ფაკულტეტის სოციოლოგიის ბაკალავრის ხარისხის დაცვის მიზნით ჩატარდა კვლევა, თუ რა გავლენას ახდენს აზარტული თამაშები სტუდენტებზე. კვლევის პროცესში გამოყენებულ იქნა, როგორც რაოდენობრივი კვლევის მეთოდი, ასევე თვისებრივი კვლევის მეთოდი. კვლევის რაოდენობრივი მეთოდი მოიცავდა ონლაინ გამოკითხვას, სადაც მონაწილეობა მიიღო 200-მა რესპონდენტმა, ხოლო, კვლევის თვისებრივი მეთოდი მოიცავდა ხუთ სიღრმისეულ ინტერვიუს ხუთ რესპონდენტთან.

კვლევის მიზანი წარმოადგენს, გავიგოთ თუ რა დამოკიდებულება აქვთ სტუდენტებს აზარტული თამაშების მიმართ, რა ინფორმაციას ფლობენ გემბლინგსა და ლუდომანიის შესახებ და როგორ გავლენას ახდენს ეს ყველაფერი სტუდენტის ფინანსურ და სოციალურ გარემოზე.

ონლაინ კითხვარში მონაწილეობა მიიღეს, როგორც სტუდენტებმა, რომელთაც გამოცდილება ჰქონდათ აზარტულ თამაშებში მონაწილეობისა, ასევე სტუდენტებმა, რომელთაც არ უთამაშიათ აზარტული თამაშები. ხოლო, სიღრმისეულ ინტერვიუში მონაწილე ხუთი რესპონდენტიდან ყველას ჰქონდა აზარტული თამაშების გამოცდილება, სამი მათგანი იყო აქტიური მოთამაშე, ხოლო, 2 მათგანი საკუთარი გამოცდილების ხარჯზე გვაძლევდა ინფორმაციას.

კვლევაში მკაფიოდ გამოიკვეთა ის აზრი, რომ აზარტული თამაშების მოხმარება სტუდენტთათვის უარყოფით გავლენას ახდენს, როგორც ფინანსური, ასევე სოციალური კუთხით. სიღრმისეულ ინტერვიუში მონაწილე სტუდენტები აღნიშნავენ, რომ შექმნიათ ფინანსური პრობლემები აზარტული თამაშების გამო, ამასთანავე, იქიდან გამომდინარე, რომ აზარტული თამაშები დიდ სტრესთან არის დაკავშირებული, აღნიშნულმა სტუდენტებში შესაძლოა გამოიწვიოს კონცენტრაციის დაკარგვა საუნივერსიტეტო ცხოვრებაზე, ვინაიდან, როგორც გამოკითხულებმა აღნიშნეს მათ ხშირად განუცდიათ სტრესი და სხვა უარყოფითი ემოციები აზარტული თამაშებისგან გამოწვეული ფინანსური ზარალის გამო.

რეკომენდაციები

- პრევენციული პროგრამების ინტეგრირება უმაღლესი განათლების სასწავლო პროგრამებში აზარტული თამაშების რისკების შესახებ ცნობიერების ამაღლების მიზნით.
- აზარტული თამაშების დამოკიდებულებით დაზარალებულთათვის სპეციალიზებული მკურნალობისა და რეაბილიტაციის სერვისების შემუშავება.
- დამხმარე ჯგუფების შექმნა საგანმანათლებლო დაწესებულებებში დაზარალებული სტუდენტებისთვის.
- ფსიქიატრიულ დაწესებულებებთან თანამშრომლობის გაღრმავება დროული და ეფექტური მხარდაჭერის უზრუნველსაყოფად.
- საგანმანათლებლო დაწესებულებებში აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულ მოსწავლეთა დახმარების ჯგუფების ჩამოყალიბება ლუდომანიასთან დაკავშირებული საკითხების გადასაწყვეტად.

ბიბლიოგრაფია

- ESPAD Georgia. (2019). დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი. Retrieved from <https://test.ncdc.ge/Pages/User/News.aspx?ID=4fd0424f-dfff-4bfb-bfd3-d801ccb5973a>
- Gambling in Finland*. (2020, აპრილი). Retrieved from <https://www.ghsouthern.org.au/>
- აზარტული თამაშები. (2019, ივნისი). Retrieved from <https://legalclinic.iliauni.edu.ge/azartulithamashebi/>
- კაზინოს ისტორია. (2020, ივლისი 25). Retrieved from აურა: <https://www.aura.ge/121-statiebi/11239-kazinos-istoria.html>
- კეკელია, ნ. (2014, მაისი 26). გემბლინგი-ფსიქოლოგიური ნარკოტიკი. Retrieved from <https://intermedia.ge/%E1%83%A1%E1%83%A2%E1%83%90%E1%83%A2%E1%83%98%E1%83%90/50778-%E1%83%92%E1%83%94%E1%83%9B%E1%83%91%E1%83%9A%E1%83%98%E1%83%9C%E1%83%92%E1%83%98-%E1%83%A4%E1%83%A1%E1%83%98%E1%83%A5%E1%83%9D%E1%83%9A%E1%83%9D%E1%83%92%E1%83%98%E1%83%A3>
- მიხეილ, ჭ. (1989). ტოტალიზატორი - უცხო სიტყვათა ლექსიკონი. Retrieved from <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=3&t=40108>
- ნინო, კ. (2020, აპრილი 6). Retrieved from ავერსი: <https://www.aversi.ge/ka/cnobari/2125/ludomania-avadmyofoba-tu-mavne-chveva>
- პარლამენტი, ს. (2004, დეკემბერი 21). საქართველოს კანონი „უმაღლესი განათლების შესახებ“. Retrieved from <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=4&t=5301>
- პარლამენტი, ს. (2005, მარტი 25). საქართველოს საკანონმდებლო მაცნე. Retrieved from <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/30988?publication=44>
- წულაძე, ლ. (2008). რაოდენობრივი კვლევის მეთოდები. Retrieved from http://css.ge/wp-content/uploads/2019/07/raodenobrivi_kvlevis_meTodebis_saxelomzgv.pdf