

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო
უნივერსიტეტის სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა
ფაკულტეტი

სოციოლოგია

მარიამ ხვედელიძე

ონლაინ აზარტული თამაშების გავლენა სტუდენტებზე

ნაშრომი შესრულებულია სოციოლოგიის ბაკალავრის აკადემიური
ხარისხის მოსაპოვებლად

ხელმძღვანელი: ამირან ბერძენიშვილი

პროფესორი

თბილისი 2022

ანოტაცია

მოცემული ნაშრომი ეძღვნება სტუდენტთა ცხოვრებაზე ონლაინ აზარტული თამაშების გავლენის შესწავლას. ზოგადად აზარტული თამაშები დიდ გავლენას ახდენს საზოგადოების იმ ნაწილზე, რომლებიც ჩართულნი არიან თამაშის პროცესში, ეს გავლენა კი თითქმის ყოველთვის უარყოფითია. აზარტული თამაშების ონლაინ სივრცეში გადანაცვლებამ კი ბევრად მარტივი და ხელმისაწვდომი გახადა თამაშის პროცესი საზოგადოების ნებისმიერი წევრისთვის.

კვლევის პროცესში გამოყენებულია როგორც რაოდენობრივი, ასევე თვისებრივი კვლევა. რაოდენობრივი კვლევის პროცესში გამოკითხულია სამოცი სტუდენტი, ხოლო თვისებრივი კვლევის ფარგლებში ჩატარებულია ხუთი სიღრმისეული ინტერვიუ. კვლევის შედეგებმა რაოდენობრივი კვლევის დროს აჩვენა, რომ სტუდენტებს ძირითად შემთხვევაში უარყოფითი დამოკიდებულება აქვთ აზარტული თამაშების მიმართ, ხოლო თვისებრივი კვლევა უშუალოდ მოთამაშებთან ჩატარდა და გამოვლინდა სხვადასხვა რიგი ფაქტორები, რომლებიც, ამ სტუდენტების, ცხოვრებაზე უარყოფითად მოქმედებენ.

Annotation

This paper is devoted to the study of the impact of online gambling on students' lives. Gambling in general has a major impact on the part of society that engages in the gambling process, and this impact is almost always negative. And the shift of gambling to the online space has made the process of playing much easier and accessible to any member of society.

Both quantitative and qualitative research are used in the research process. Sixty students were interviewed in the process of quantitative research, and five in-depth interviews were conducted in the framework of qualitative research. The results of the quantitative research showed that students have a negative attitude towards gambling, while the qualitative research was conducted directly with the players and revealed a number of factors that had a negative impact on the lives of these students.

სარჩევი

ანოტაცია.....	
1. შესავალი.....	4
1.1 საკვლევი თემის აქტუალობა.....	4
1.2 კვლევის მიზანი.....	5

1.3 კვლევის ამოცანები.....	5
1.4 კვლევის ჰიპოთეზა.....	5
1.5 შერჩევა.....	6
1.6 მეთოდოლოგია.....	6
1.7 კვლევის მეცნიერული და პრაქტიკული მნიშვნელობა.....	6
1.8 კვლევის შეზღუდვები.....	7
2. ლიტერატურის მიმოხილვა.....	7
3. რაოდენობრივი კვლევის შედეგები.....	13
4. თვისებრივი კვლევის შედეგები.....	17
5. დასკვნა.....	
6. რეკომენდაციები.....	
7. გამოყენებული ლიტერატურა.....	

1.1. საკვლევი პრობლემის აქტუალობა

1. აზარტული თამაშები ზოგადად მსოფლიოში დასვენების და განტვირთვის წყაროდ არის მიჩნეული.. რიგ სახელმწიფოებში კი ტურზმის განვითარების წყაროდაც იქცა, მაგალითად, ლას-ვეგასი მსოფლიო გართობის ცენტრად ითვლება. აზარტული თამაშების პოლიტიკა ყველა სახელმწიფოში განსხვავებულია, რათქმუნდა განსხვავებულია საზოგადოების დამოკიდებულებაც ამ პროცესებთან დაკავშირებით. საქართველოში არსებული სიტუაცია ამ მხრივ მკვეთრად განსხვავდება ევროპისა და ამერიკის სახელმწიფოებისგან. ამ განსხვავებას პირველ რიგში განვითარების დონე და სახელმწიფოს მიერ გატარებული პოლიტიკა განსაზღვრავს. 2006 წლიდან 2021 წლამდე მკვეთრად იზრდებოდა აზარტული თამაშების საქმიანობით დაკავებული საწარმოების ინვესტიციები და საქონლისა და მომსახურების ყიდვები. პრობლემური აზარტული თამაშები იდენტიფიცირებულია, როგორც საზოგადოებრივი ჯანდაცვის პრობლემა. (Stucki S., Rihs-Middel M. 2007). 2021 წელს გამოქვეყნებულ კვლევაზე დაყრდნობით (სტურუა 2021) ცხადია, რომ საქართველოში მოზარდთა დამოკიდებულება აზარტულ თამაშებზე საკმაოდ მაღალია. 2022 წლიდან სახელმწიფომ მიიღო კანონი, რომელიც რიგ შეზღუდვებს

მოიცავს აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით, სრულიად იკრძალება რეკლამირება, როგორც ფიზიკურ ასევე ონლაინ გარემოში, ასევე 25 წლამდე თამაში, და ა.შ. (ბოგვერა ზე 2021) თუმცა ონლაინ აზარტული თამაშების პლატფორმებზე ასაკის შეზღუდვების გაკონტროლება რთულია. საინტერესოა ის შედეგები, რაც არსებული კანონის შემდეგ აისახა ქართველ ახალგაზრდებში, რომლებიც ჩართულნი არიან აზარტულ თამაშებში. ონლაინ აზარტული თამაშების გავრცელებაზე დიდ გავლენას ახდენს ასევე განათლების დონეც, საინტერესოა, რა დამოკიდებულება აქვთ სტუდენტებს არსებულ თემასთან დაკავშირებით.

1.2. კვლევის მიზანი:

არსებული კვლევის მიზანს წარმოადგენს დავადგინოთ ახდენს თუ არ ახდენს გავლენას სტუდენტების ცხოვრებაზე ონლაინ აზარტული თამაშები და თუ ახდენს, რა ფორმით და როგორ მოქმედებს. აისახება თუ არა უარყოფითად მათ მომავალსა და კაიერულ განვითარებაზე.

1.3. კვლევის ამოცანები:

- დავადგინოთ სტუდენტების მიერ ონლაინ აზარტული თამაშების მიმართ ინფორმირების დონე
- შევისწავლოთ, სტუდენტების დამოკიდებულება ონლაინ აზარტული თამაშების მიმართ
- ვიკვლიოთ, გავლენები, რომელთაც ონლაინ აზარტული თამაშები ახდენს სტუდენტებზე.
- დავადგინოთ, რა როლს თამაშობს ონლაინ აზარტული თამაშები სტუდენტების სოციალურ ურთიერთობებზე.

1.4. კვლევის ჰიპოთეზა

წინამდებარე კვლევების შესწავლისა და ჩემს გარშემო მყოფ სტუდენტებთან დაკვირვების შედეგად, ჩამოვაყალიბე შემდეგი სახის ჰიპოთეზები

- სტუდენტების ინფორმირების დონე საშუალოზე მაღალია ონლაინ აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით
- სტუდენტები მეტ-ნაკლებად არიან ჩართულები ონლაინ აზარტული თამაშებში
- სტუდენტები დიდ საფრთხედ არ აღიქვამენ ონლაინ აზარტულ თამაშებს.

1.5. შერჩევა:

ჩემი კვლევის სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენენ სტუდენტები მთელი ქვეყნის მასშტაბით, რათა დავადგინოთ უშუალოდ სტუდენტთა დამოკიდებულება საკვლევ თემასთან დაკავშირებით.

1.6. მეთოდოლოგია:

ჩემს მიერ წარდგენილ კვლევაში გამოყენებულია როგორც რაოდენობრივი ასევე თვისებრივი კვლევის მეთოდები. სტრუქტურული კითხვარის გამოყენებით გამოიკითხა 60 სტუდენტი, ასევე ჩატარდა 7 სიღრმისეული ინტერვიუ. კვლევის დროს გამოვიყენე თოვლის გუნდის პრინციპი რაც ძალიან დამეხმარა მეპოვა აზარტულ თამაშებში ჩართული პირები.

1.7. კვლევის მეცნიერული და პრაქტიკული მნიშვნელობა:

აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით, რათქმაუნდა უკვე არსებობს კვლევები, თუმცა ეს საკითხი აქტუალობას ჯერ კიდევ არ კარგავს და ვფიქრობ ძალიან მნიშვნელოვანია ინფორმაცია იმის შესახებ თუ როგორ დამოკიდებულებებში არიან სტუდენტები აზარტული თამაშების მიმართ, როცა სწორედ ამ სტუდენტების მომავალი წარმოადგენს ქვეყნის მომავალსა და განვითარებას. უკვე არსებული კვლევებით დასტურდება, რომ აზარტული თამაშები ძალიან დიდ უარყოფით გავლენას ახდენს სოციალურ, განსაკუთრებით კი დამღუპველად მოქმედებს ახალგაზრდების ცხოვრებაზე. საზოგადოების ის წევრები, რომლებიც ჩართულნი არიან აზარტულ თამაშებში, კარგავენ ინტერესს სხვა საგნებისა და მოვლენების მიმართ. ახალგაზრდებში ეს ეხება

სწავლას და პროფესიის არჩევას, რამაც უნდა განსაზღვროს შემდეგ მათი მომავალი. არსებული საკითხის კვლევა დაგვეხმარება, ამ თემასთან დაკავშირებით არსებული პრობლემის გამომწვევი მიზეზების დადგენასა და შემდგომ უკვე მისი გადაჭრის გზების ძიებაში.

ძალიან მნიშვნელოვანია ამ საკითხის კვლევა მას შემდეგ რაც 2022 წლიდან სახელმწიფომ კონკრეტული რეგულაციები და შეზღუდვები დააწესა აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით. საინტერესოა შეამცირა თუ არა არსებულმა რეგულაციებმა ონლაინ აზარტულ მოთამაშეთა რაოდენობა კონკრეტულ ასაკობრივ ჯგუფში (ამ შემთხვევაში სტუდენტებში). კვლევის მნიშვნელობას ამყარებს ის რომ აზარტული თამაშები მიჩნეულია როგორც ქცევითი ადიქცია და უკავშირდება სოციალური პრობლემების გამოხატვის სხვადასხვა გზას, მაგალითად სუიციდს, ოჯახურ კონფლიქტებს, ფინანსურ პრობლემებსა და სხვა (*Ferris Jabr 2013*)

1.8. კვლევის შეზღუდვები:

მოცემული კვლევის გაცნობისას გასათვალისწინებელია შემდეგი შეზღუდვები:

- გამომდინარე იქიდან, რომ კვლევა ჩატარდა საბაკალვრო ნაშრომის ფარგლებში გასათვალისწინებელია დროის ფაქტორი და ასევე ფინანსები, რის გამოც ვერ მოხერხდა კვლევის სრულფასოვნად და ამომწურავად ჩატარება.
- კვლევას აქვს ასაკობრივი შეზღუდვა, იგი მოიცავს მხოლოდ სტუდენტებს, რომლებიც 17-დან დაახლოებით 30 წლამდე არიან.
- კვლევაში არსებული მონაცემები უნდა განვაზოგადოთ სტუდენტების იმ კონკრეტულ რაოდენობაზე, ვინც კვლევაში მიიღო მონაწილეობა.
- თემა ეხება აზარტულ თამაშებს, რაც მეტად სენსიტიურია, აქედან გამომდინარე რესპოდენტთა გულწრფელი პასუხები ძნელი მოსაპოვებელი აღმოჩნდა.

2. ლიტერატურის მიმოხილვა

აზარტული თამაშების ისტორია

აზარტული თამაშები ათასწლეულებს ითვლის. აზარტი არაბული წარმოშობის სიტყვაა და რისკს ნიშნავს (*ჭაბაშვილი, 1989*). უნდა აღინშნოს, რომ პირველი კამათელი,

რომელიც მესოპოტამიაში იქნა აღმოჩენილი ჩვენს წელთ აღრიცხვამდე 3000 წლით ადრე, აზარტული თამაშებისთვის იქნა გამოყენებული. პირველი კაზინოები კი ევროპაში კერძოდ იტალიაში გაჩნდა 1638 წელს, რომელიც სახელმწიფოს მიერ იყო სანქცირებული და მას Riddoto ეწოდებოდა. მასიური გავრცელება აზარტულმა თამაშებმა მეცხრამეტე საუკუნიდან ჰპოვა. ნელ-ნელა გაჩნდა ახალი ტიპის თამაშობები, რულეტი, პოკერი, 1891 წელს გაჩნდა პირველი სათამაშო მანქანა, ხოლო 2003 წლიდან შეიქმნა უკვე ონლაინ კაზინოები, რომელთაც, აზარტული თამაშების გავრცელებასა და პოპულარიზაციას ძალიან შეუწყვეს ხელი. აზარტულმა თამაშებმა განსაკუთრებით ფართო გავრცელება ჰპოვა ამერიკაში, ამაზე მიუთითებს ქალაქების არსებობა, რომელიც უშუალოდ აზარტული თამაშებისა და გართობისთვის არის შექმნილი, მაგალითად ლას-ვეგასი. *(Benicka 2023)*

საქართველოში აზარტული თამაშები მეცხრამეტე საუკუნიდან გამოჩნდა. უნდა აღინიშნოს, რომ მისი აქტიური მომხმარებელი ცნობილი მწერალი და საზოგადო მოღვაწე აკაკი წერეთელიც იყო ელიტის სხვა წარმომადგენლებთან ერთად. საბჭოთა პერიოდში აზარტული თამაშები სრულიად აიკრძალა, დასაშვები მხოლოდ ლატარია იყო. ხოლო 1992 წლიდან იგი ისევ იქცა გართობის ერთ-ერთი წყაროდ. ამავე პერიოდში სახელმწიფოს ჰქონდა მცდელობა აზარტული თამაშები კანონით დაერეგულირებინა. *(წიწავა, ბეროძე, ნიკოლაიშვილი 2015წ).*

ძირითდი ცნებები

ლუდომანია იგივე გემბლინი_ აზარტული თამაშებზე დამოკიდებულებაა. ლუდომანია ეს არის დამოკიდებულებითი აშლილობას. აზარტული თამაშების შესახებ უამრავი კვლევა და მოსაზრება არსებობს ფსიქოლოგების, ფილოსოფოსებისა თუ სოციოლოგების მიერ.

აზარტული თამაშების თეორიული ჩარჩოები

თამაშების ისტორიის მკვლევარის იოჰან ჰუიზინგემის განმარტებით „თამაში არის ნებაყოფლობითი მოქმედება ან დასაქმება,შესრულებული დადგენილ საზღვრებს შიგნით და თავის ნებით მიღებულ დროში,მაგრამ აბსოლუტურად აუცილებელი

წესებით, თვითონ მასში არსებული მიზნით, დაძაბულობის და მხიარულობის გრძნობის თანხლებით, აგრეთვე „სხვა ყოფის“ შეგრძნებით, ვიდრე ჩვეულებრივი ცხოვრებაა“. *(Johan Huizinga 1938)*

აზარტული თამაში ესაა თამაში, რომლის დროსაც შედეგი დამოკიდებულია შემთხვევითობაზე და მოიაზრებს ფულის, საკუთრების ან საკუთრების უფლების წაგებას ან მოგებას. *(საქართველოს კანონი „მავნე ზეგავლენისაგან არასრულწლოვანთა დაცვის შესახებ“, 2001 წლის 28 სექტემბერი, მუხლი 3).*

აზარტული თამაშების თეორია გულისხმობს, გადაწყვეტილების მიღებას რისკის პირობებში. *(Richard A. Epstein 2010).*

თანამედროვე ფსიქოლოგების აზრით აზარტი ეს არის ფსიქოლოგიური მდგომარეობა, მოთხოვნილება, რომლის მოლოდინებიც შეიძლება ითქვას, არაადეკვატურია. ფსიქოლოგი ნანა ჩაჩუა ამბობს: “აზარტი რაიმეთი თავდავიწყებით გატაცებაა. აზარტომანია კი უკვე დაავადებაა, რომლის ჩამოყალიბებასაც ხელს უწყობს სხვადასხვა ნეიროფსიქოლოგიური და ფსიქო-სოციალური ფაქტორები. აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულ ადამიანს ადარებენ ნარკომანს. ფსიქოთერაპევტი დავით ანდლულაძე განმარტავს, რომ: გარემო პირობები არის მთავარი განმაპირობებელი მიზეზი აზარტულ მოთამაშედ ჩამოყალიბებისთვის.

აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით მყარ პოზიციაზე დგას ეკლესია, რომელიც თვლის, რომ აზარტული თამაშები, ეს არის ვნება, რომელიც ვნებს ადამიანს და ამისთვის თამაშდამოკიდებულმა პიროვნებამ ძალაინ ბევრი უნდა იშრომოს მისგან თავის დასაღწევად. “აზარტული თამაშები აღძრავს ჟინს, მრისხანებას, მოწინააღმდეგის სიძულვილს, შუღლსა და მტრობას” - ამბობს მამა დავით ქვლივიძე *(მერკვილაძე 2008წ).*

როგორც ზემოთ აღვნიშნე, აზარტული თამაშები იწვევს დამოკიდებულებას. ასევე მნიშვნელოვანი ფაქტია, რომ ზოგიერთი დაავადების მსგავსად აზარტული თამაშები შესაძლოა “გენეტიკურად გადამდებიც” აღმოჩნდეს. ეს იმას ნიშნავს, რომ დიდია შანსი იმისა, რომ თამაშდამოკიდებული მშობლების შვილებმაც დაიწყონ თამაში.

კონკრეტულად სოციოლოგია აზარტულ თამაშებს განიხილავს, როგორც ქცევით ადიქციას(გადახრას). სოციოლოგებისთვის ბევრად მარტივი ხდება საგნის ამ კუთხით შესწავლა, როცა აზარტულ თამაშს, დევიანტურ ქცევად მოვიაზრებთ. აზარტული თამაშები ანუ “უმსხვერპლო დანაშაული” სოციოლოგებს აინტერესებთ იმ კუთხით, თუ რა გვალენას ახდენს მოთამაშის სოციუმთან ურთიერთობაზე. აზარტული თამაშები ანომიურ ქცევად ითვლება (Frey, 1984). დიურკემმა პირველად გამოიყენა ეს ტერმინი(1897წ) ისეთი საზოგადოების აღსაღწერად, რომელთაც არანაირი სურვილი არ აქვთ სოციუმში ყოფნისა და ამასთანავე არ იციან თუ როგორ მოექცნენ ერთმანეთს. ანომიურობის დროს ინდივიდები ცდილობენ დაიკმაყოფილონ ინდივიდუალური სურვილები და ამჟღავნებენ ეგოიზმს. ამგვარი დახასიათება მართლაც რომ მიესადაგება თამაშდამოკიდებულ ადამიანს და ასახავს მის მდგომარეობას.

მიუხედავად იმ ფაქტისა, რომ აზარტული თამაშები იწვევს ისეთი ანალოგიურ დამოკიდებულებას, როგორც ნარკოტიკი და ხშირ შემთხვევაში დამლუპველად მოქმედებს კონკრეტულ ინდივიდზე, რომელიც საზოგადოების წევრია და სოციუმის ნაწილს წარმოადგენს, მცირეა დაინტერესება სოციოლოგების მხრიდან ამ საკითხის მიმართ. ზემოთ აღნიშნულ ანომიასთან ერთად აზარტული თამაშების ასახსნელად გამოიყენებენ ასევე გაუცხოების თეორიას.

მნიშვნელოვანია ის ფაქტი, რომ თამაშდამოკიდებული ადამიანი კარგავს ყოველგვარ ინტერესს სოციუმისა და ასევე სხვადასხვა საზოგადოებრივი აქტივობების მიმართ. გაურბის საზოგადოებას და გაუცხოებულია არა მხოლოდ სოციუმთან, არამედ გაუცხოება ამ დროს ხდება საკუთარ თავთანაც. პიროვნებამ აღარ იცის რას წარმოადგენს და მას მხოლოდ ერთი მიზანი აქვს დაიკმაყოფილოს თამაშის მოთხოვნილება.

აზარტული თამაშების სოციოლოგიური კუთხით შესწავლასა და შემდგომში ამ მიმართულებით კვლევების ჩატარების მხრივ დიდი როლი მიუძღვის ერვინგ გოფმანს. გოფმანმა აზარტული თამაშების თამაშის დროს მოთამაშის მოქმედება შეისწავლა და მოქმედების ორი ტიპი გამოყო: პირველი როცა მოქმედების კვლევისას აზარტულ თამაშს იგი ხედავს რისკის შემცველი ელემენტებით და მეორე აზარტული თამაშების მოქმედება წარმოადგენს კონკრეტული ინდივიდის ხასიათის გამოცდას. ამ დროს

სასწორზე დგება ინდივიდის მოქმედება, მასზეა დამოკიდებული როგორ მოიქცევა თავად ეს პიროვნება. (*Goffman and gambling studies by Kristiansen 2022*).

აზარტული თამაშები და რეგულაციები

2022 წელს საქართველოს საკანონმდებლო ორგანომ განიხილა და მიიღო განახლებული კანონი აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით. რეგულაციები გატარდა სხვადასხვა კუთხით, პირველ რიგში, ყურადსაღებია ასკობრივი შეზღუდვა: 25 წლამდე პირებს არ აქვთ უფლება ითამაშონ აზარტული თამაშები. ასევე თამაში ეკრძალებათ პირებს, რომლებიც დასაქმებულები არიან საჯარო სამსახურებში და იღებენ სახელმწიფო ხელფასს, ასევე სოციალურად დაუცველ პირებს. შეზღუდვები დაწესდა ასევე სარეკლამო ბიზნესის მიმართულებითაც, იკრძალება, როგორც, ონლაინ ასევე ფიზიკურ სივრცეებში რეკლამების განთავსება, თუმცა დასპონსორება ისევ შესაძლებელია რეგულაციები განხორციელდა იმ მხრივაც, რომ დაწესებული აკრძალვების დარღვევის შემთხვევაში გაიზარდა ჯარიმების რაოდენობა. (*პერტაია 2021*).

ზემოთ განხილული ცვლილებები ხელს შეუწყობს ახალგაზრდების ნაკლებჩართულობას აზარტულ თამაშებში. კვლევებით დგინდება, რომ რაც უფრო ახალგაზრდაა პიროვნება, რომელიც თამაშს იწყებს, მით უფრო დიდია შანსი იმისა, რომ გახდეს იგი აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული. (*გაეროს ბავშვთა ფონდი, 2022 წ.*)

თამაშობებზე დამოკიდებულება ინდივიდებს ითრევს წრეში, რომლიდან გამოსვლაც დროთა განმავლობაში უფრო და უფრო რთულდება. უნდა ითქვას, რომ იგი ანალოგია ალკოჰოლზე ანდაც ნარკოტიკზე დამოკიდებულებისა (*როჭიკაშვილი 2018*). ონლაინ აზარტულმა თამაშებმა კი თამაშდამოკიდებულთა რაოდენობის გაზრდას ხელი შეუწყო, რადგან მარტივად ხელმისაწვდომი გახდა, შესაძლოა სახლიდან გაუსვლელად გქონდეს წვდომა და ასევე ყველას შეუძლია კანონის მიუხედავად ითამაშოს, ვგულისხმობ, არასრულწლოვანებს, რომლებიც სხვა პირების ვინაობებზე იყენებენ, რათა დარეგისტრირდნენ სხვადასხვა საიტებზე. მრავალი ფაქტია, როცა სხვა მომხმარებლების სახელით რეგისტრირდებიან და ახერხებენ თამაშებში ჩართვას.

მკურნალობა

ამერიკის ფსიქოლოგთა ასოციაცია (APA) მიიჩნევს, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება არის ფსიქიკური აშლილობა, რომელიც საჭიროებს მკურნალობას. მკურნალობის გზებს რაც შეეხება, ჩვენ შეგვიძლია არსებული მეთოდებიდან გამომდინარე გამოვყოთ ლუდომანიის მკურნალობის სამი ტიპი. ესენია: ჯგუფური თერაპიები, ინდივიდუალური თერაპია და ასევე ფსიქოტროპული პრეპარატებით მკურნალობა. როგორც ვხედავთ, მკურნალობის გზები ანალოგია ნარკომანიით ანდაც ალკოჰოლიზმით დაავადებული ადამიანის მკურნალობისა. აუცილებელია, რომ ბავშვებში მოხდეს პრევენცია ადრეული ასაკიდანვე, თუმცა ამის განხორციელება, რათქმაუნდა რთულია და ამას ხელს უშლის ინტერნეტ სივრცე, სადაც მრავალი სახის რეკლამაა განთავსებული. ასევე მნიშვნელოვანია ის ფაქტი, რომ ბავშვებში აზარტული თამაშების ასოციაციას და თმაშობების მსგავს შეგრძნებებს ქმნის უამრავი ინტერნეტ ვიდეო თამაში. ამიტომაც ალბათ ყველაზე მეტი ჩართულობა და წვლილი მშობლებმა უნდა შეიტანონ, რათა თავი აარიდონ პოტენციური მოთამაშის ჩამოყალიბებას.

აზარტული თამაშების მოტივები

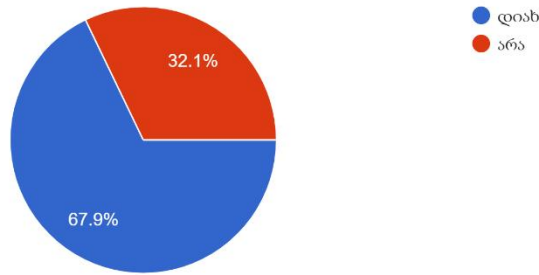
მეცნიერებმა აზარტული თამაშების, როგორც ქცევითი ადიქციის მოტივები გამოყვეს. ყველაზე მთავარი და ხშირი მოტივი თამაშისა არის **ფულადი სარგებელი**. ეს არის მარტივი გზა ფულის შოვნისა და გამდიდრებისათვის. შემდეგი მოტივია **ახალი გამოცდილება და ინტერესი**. კუსისცინი ამბობდა, რომ თამაშის სურვილი და აფექტურობა აჩენს გამოცდილებას. (*Gambling, Risk Taking, Play, Personality, and Motivation 1979*). ჩვენს რეალობაში, ინდივიდს ინტერესის გაღვივებაში ფიზიკურ და ინტერნეტ სივრცეში განთავსებული რეკლამები უბიძგებს. შემდეგი მოტივია **მღელვარება და მოწყენილობა**, გოფმანის აზრით, ინდივიდი ეძებს სარისკო ქმედებას ინტერაქციის პროცესში (*Goffman and gambling studies by Kristiansen 2022*). აზარტული თამაშების ერთ-ერთი მოტივი **განტვირთვა და ძალების აღდგენაა**. ცნობილია, რომ მილიონობით ადამიანი სტუმრობს ლას-ვეგასს განტვირთვისა და დროის გატარების მიზნით. სწორედ ამიტომ იქცა ლას-ვეგასი და მისი მსგავსი ქალაქები აზარტული ტურიზმის ცენტრებად. ასევე არსებობს **პირადი წარმატების რწმენაც**, როცა პიროვნება დარწმუნებულია თავის წარმატებულობაში და სურს პირად წარმატებას მარტივი გზით მიაღწიოს. ბერგლერი თავის ნაშრომში ამბობს, რომ ამგვარი

მოთამაშეები არიან ნერვიულები და აქვთ რწმენა იმისა რომ მათ ეს ნამდვილად იციან. ბერგლერი მოტივის კიდევ ერთ ფორმას გამოყოფს **მაზობიზმი და ბრალეულობა**. ფსიქონალიტიკოსი ამტკიცებდა, რომ ყველა მოთამაშე თამაშობს ფსიქიკური მაზობიზმის გამ . (*Bergler, E.1957*) (*Smith & Preston, 1984*)

რაოდენობრივი კვლევის შედეგები

ჩემს მიერ წარდგენილი კვლევის მიზნებიდან გამომდინარე, კვლევის ობიექტს წარმოადგენენ სტუდენტები, აქედან გამომდინარე რაოდენობრივი კვლევის ფარგლებში გამოვკითხე 60 სტუდენტი. გამოკითხული რესპოდენტებიდან ქალთა და მამაკაცთა რაოდენობა თანაბრად გაიყო და 50-50 % ს წარმოადგენს. სტუდენტების უმეტესობა 80.4% ბაკალავრის საფეხურის სტუდენტია. ხოლო 98.3%ის მუდმივ საცხოვრებელ ადგილს ქალაქი წარმოადგენს. კვლევის დროს დიდი ყურადღება გავამახვილე საცხოვრებელ ადგილზე, გამომდინარე იქიდან, რომ ქალაქში ბევრად მეტი გასართობი, შემეცნების და განტვირთვის ადგილებია ვიდრე სოფლად. ბოლო ერთ-ერთი ფაქტორი აზარტულ თამაშებში ჩართულობისა სწორედ მოწყენილობა და დროის დიდი ფაქტორია, როცა ახალგაზრდებმა არ იციან რით დაკავდნენ თავისუფალ დროს. მნიშვნელოვანი საკითხია სტუდენტების აკადემიური მოსწრება. ამ სტუდენტებს, რომელთაც კარგი აკადემიური მოსწრება აქვთ ნამდვილად არ აქვთ დრო თავიანთი დროის რესურსი აზარტული თამაშებისთვის დახარჯონ. მოთამაშეთა უმეტესობას დაკარგული აქვს ინტერესი ისეთი საგნების მიმართ, როგორც სწავლაა. კვლევის შედეგები კი შემდეგია: გამოკითხულ სტუდენტთა 50% საგნებს ხურავს B დონეზე, ხოლო 23,2% A დონეზე. აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით დიდი მნიშვნელობა აქვს შემოსავლებს. მნიშვნელოვანია ვისი ფინანსების ხარჯზე თამაშობს სტუდენტი, თუკი არის ონლაინ აზარტული თამაშების მომხმარებელი. დამოკითხულთა 67.9% დასაქმებულია და საკუთარი შემოსავალი გააჩნია.

D7. ხართ თუ არა დასაკმებელი?
56 responses

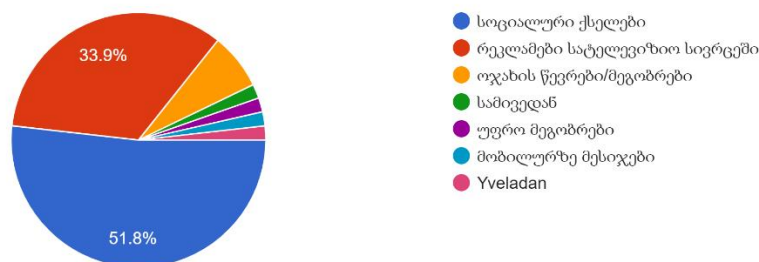


ასევე ამ კუთხით მნიშვნელოვანი ინფორმაციაა ოჯახის ყოველთვიური შემოსავალიც. გამოკითხულთა უმრავლესობას 44.6% ს საშუალო შემოსავალი 1500 დან ზემოთ აქვთ. სტუდენტების 50% ზე მეტი არ საჭიროებს ოჯახის დახმარებას ფინანსურად და დამოუკიდებელია.

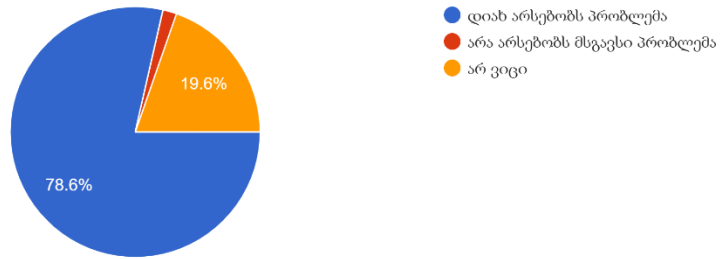
შემდეგი კითხვა ეხებოდა აზარტული თამაშების ცნობადობას და გამოკითხულთა მხოლოდ 1.8% ს არ სმენოდა არაფერი ონლაინ აზარტული თამაშების შესახებ.

გამოკითხულთა 51.8% ამბობს, რომ ინფორმაციას ონლაინ აზარტული თამაშების შესახებ ინტერნეტ სივრციდან იღებს, ეს კი უფრო მეტად ზრდის პოტენციურ მოთამაშეთა რიცხვს. ინტერნეტით ინფორმაციის გავრცელება ბევრად სწრაფად და დიდ მასებზე ხდება, ხოლო რეკლამები ძალიან მიმზიდველად გამოიყურებიან მათთვის ვისაც სუსტი ნებისყოფა გააჩნიათ.

G2. საიდან იღებთ ინფორმაციას ონლაინ აზარტული თამაშების შესახებ?
56 responses

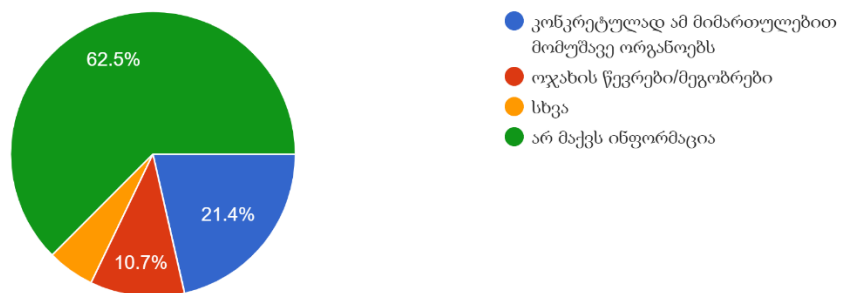


G14. თქვენი აზრით დგას თუ არა ონლაინ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების პრობლემა სტუდენტებთან?
56 responses



თუმცა კიდევ ერთხელ განვმეორდები, რომ გამოკითულთა თითქმის 90% ამბობს, რომ არ თამაშობს აზარტულ თამაშებს. ეს მაფიქრებინებს, რომ სტუდენტები კვლევის პროცესში არ იყვნენ ბოლომდე გახსნილები, ანდაც, მონაწილეობა მიიღო სტუდენტთა იმ რაოდენობამ, რომელიც თავად არაა ჩართული თუმცა იცნობს ვინმეს ვინც მოთამაშეა. ასევე მნიშვნელოვანი ფაქტორი გამოიკვეთა იმ მხრივ რომ სტუდენტებს არ აქვთ ინფორმაცია ვის უნდა მიმართონ თამაშდამოკიდებულების შემთხვევაში დასახმარებლად. საქართველოში ნამდვილად არსებობს მსგავსი ცენტრები, მაგრამ, როგორც ჩანს ცნობადობა ამ მხრივ სტუდენტებში დაბალია.

G21. გაქვთ თუ არა ინფორმაცია ვის უნდა მიმართოთ თამაშდამოკიდებულების შემთხვევაში დასახმარებლად?
56 responses



ასევე აღსანიშნავია, რომ სტუდენტების თითქმის 80% ემხრობა ონლაინ აზარტული თამაშების აკრძალვას, ხოლო 11% ამის წინააღმდეგია. რაოდენობრივი კვლევის შედეგების საფუძველზე შეგვიძლია გამოვიტანოთ დასკვნა, რომ გამოკითხული

სტუდენტები არ არიან ჩართულები ონლაინ აზარტულ თამაშებში და ასევე მისი აკრძალვის მომხრეებიც არიან. მაგრამ ეს კვლევა უნდა განვაზოგადოთ მხოლოდ გამოკითხულ სტუდენტებზე, რადგან დროის სიმწირისა და ფინანსების უქონლობის გამო სტუდენტთა მცირე რაოდენობა იქნა გამოკითხული. ასევე რაოდენობრივი კითხვარი ჩატარდა ონლაინ სივრცეში აქედან გამომდინარე პაუზების გულწრფელობას ნამდვილად ვერ გავაკონტროლებდით, ეს კი კვლევის შედეგების გაცნობისას ეჭვებს ბადებს.

თვისებრივი კვლევის შედეგები

თვისებრივი კვლევის ფარგლებში ჩავატარე შვიდი სიღრმისეული ინტერვიუ. რესპოდენტებად კი უშუალოდ ის პირები შევარჩიე ვინც ჩართულები არიან თამაშის პროცესში ან თამაშობდნენ და მოახერხეს თავის დანებება, ასევე მოთამაშის ოჯახის წევრები.

სტუდენტები თამაშის დაწყების სხვადასხვა მოტივს ასახელებენ, უმეტესობა ამბობს, რომ ეს იყო გართობის მიზნით და ინტერესის დასაკმაყოფილებლად, თუმცა რამდენიმე მათგანი იმასაც აღნიშნავს, რომ პირველივე ჯერზე თამაში თანხის მოგების მიზნით გადაწყვიტეს.

“პირველად თამაში დავიწყე გასართობად, მაინტერესებდა თვითონ როგორი იყო პროცესი” *(ბაკალავრის სტუდენტი, 19 წლის)*

“პირველად თამაში მეგობარმა შემომთავაზა მოგების მიზნით, ფსონები დავდეთ ფეხბურთის ერთ-ერთ თამაშზე” *(ბიჭი 24 წლის)*

თამაშის დაწყების მოტივად გაიჟღერა შემდეგმა პასუხმა, რომ თამაშს სპორტის სიყვარულის გამო იწყებდნენ:

„თამაში ფეხბურთის სიყვარულიდან გამომდინარე დავიწყე, სპორტული ინტერესის გამო“. *(ბიჭი 25 წლის)*

ჩემს მიერ გამოკითხული რესპოდენტების პასუხი თუ სად ნახეს პირველად აზარტული თამაშები და სად ითამაშეს განსხვავებულია. პასუხები იყო შემდეგი სახის, ძირითადად

ყველა მათგანმა სკოლის პერიოდში დაიწყო თამაში 16-18წლის ასაკიდან, და აზარტული თამაშების შესახებ ინტერნეტით, ქუჩაში, ან მეგობრებისგან გაიგეს.

„პირველად 18 წლის ვიყავი, რო ვითამაშე და ინტერნეტით დავწერე ბილეთი“

„თამაში სკოლის ასაკიდან დავიწყე, თავიდან ცოტას ვდებდი, მერე ასაკის მატებასთან ერთად ფსონებიც გავზარდე“ (25 წლის, ბიჭი)

ასაკს ამ შემთხვევაში ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს, თვად მოთამაშეებიც აღიარებენ, რომ რაც უფრო პატარაა ბავშვი, მით მეტია იმის შანსი, რომ გახდეს იგი თამაშდამოკიდებული.

მნიშვნელოვანი ფაქტორია, საიდან შოულობდნენ თანხებს აზარტული თამაშებისთვის. ჩემი კვლევის მიხედვით თამაში თავიდან თითქმის ყველამ ოჯახის მიერ მიცემული თანხებით დაიწყო, ეგრეთწოდებული ჯიბის ფულით, ხოლო საკუთრი შემოსავლის გაჩენის შემდეგ ფსონები გაიზარდა და ასევე თამაშის სიხშირეც.

„დღეს უკვე თითქმის ყოველდღე ვითამაშობ, როცა ფული მაქვს უეჭველი“ (22 წლის ბიჭი)

მნიშვნელოვანი ფაქტია ის, რომ ხშირად მოთამაშეები თანხების არ ქონის დროს იწყებენ თანხების მოძიებას,

„ ფული მეგობრებისთვისაც მითხოვია და ამჟამად ბანკიდან მაქვს გამოტანილი 22000 ლარი, თავიდან ცოტა გამოვიტანე, მაგრამ ნელ-ნელა ვამატებდი და ავედი დიდ თანხაზე“

ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს გარემოს, თამაშდამოკიდებულებაზე გასახდომად.

მნიშვნელოვანია რა რეაქცია ექნებათ აზარტულ თამაშებზე იმ სოციუმის წევრებს სადაც კონკრეტული პიროვნება იმყოფება. თუ რეაქცია დადებითია და წამახალისებელი, რათქმაუნდა, მოსალოდნელია პიროვნების აქტიურ მოთამაშედ ჩამოყალიბება.

„ოთხი საკრედიტო ბარათი მაქვს და უამრავი ნაცნობის ვალი, ნელ-ნელა გავისტუმრებ“

რესპოდენტები აღიარებენ, რომ თამაში იწვევს, პირველ რიგში, დამოკიდებულებას და შემდეგ ფსიქიკურ პრობლემებსაც. რამდენიმე მათგანი ამას აშკარად აღიარებს:

„თამაშმა დამმართა ნერვოზი, უფრო იმან, რო როცა ფული არ მაქ და ვერ ვთამაშობ მაშინ გაღიზიანებული ვარ“

„ აზარტული, რომც არ იყო მაინც, მიგიჩვევს, თუ მიყოლებით ითამაშე თავიდან“(22წლის ბიჭი)

„ ფსიქოლოგიური პრობლემაა ჩემი აზრით, როცა რაღაც მინდა, მაგრამ ვერ ვხვდები ხოლმე ეს რაა, თუ არ ვთამაშობ მაქვს დაუკმაყოფილებლობის შეგრძნება“

ერთ-ერთი რესპოდენტის მიხედვით კი წაგება მასზე არ მოქმედებს და არ ღიზიანდება მარტივად

„ ძლიერი ფსიქიკა მაქვს, და არ ვბრაზდები“ _ მიუხედავად ამისა რომ, რესპოდენტის თქმით ძლიერი ფსიქიკა აქვს ამასთანავე ამბობს, რომ უჭირს თამაშისთვის თავის დანებება. ეს კი საპირისპიროს ამტკიცებს, და მიუთითებს იმ ფაქტზე, რომ მოთამაშე ადამიანებს მუდმივად აქვთ განცდა, რომ მათ ეს ნამდვილად იცინა და დარწმუნებულები არიან საკუთარ თავში.

ასევე კვლევაში გამოიკვეთა მნიშვნელოვანი საკითხი, კვლევის დაწყებამდე მეგონა, რომ აზარტული თამაშები ხელის შემშლელი იქნებოდა ახალგაზრდებისთვის სწავლაში. თუმცა ყველა მათგანი ამბობს, რომ სწავლაში ხელი არ შეუშლია.

„სწავლისთვის თამაშს ხელი არ შეუშლია, რა დონეზედაც ვსწავლობდი თამაშამდე იმ დონეზე გავაგრძელე შემდეგ სწავლა“

გამოიკვეთა ისეთი ფაქტი, როცა აზარტული მოთამაშე სხვა სახის გასართობებითაც ინტერესდება და ის რომ ცხოვრების მიმართ ინტერესს კარგავენ ამ კონკრეტულ შემთხვევაში არ გამართლებულა.

რესპოდენტები აღიარებენ, რომ დროთა განმავლობაში მოტივი იცვლება. მაგალითად ერთ-ერთი რესპოდენტი ამბობს: *„თვიდან თამაში ინტერესის გამო დავიწყე, მაგრამ მერე იმხელა სიამოვნებას მანიჭებდა უარს ველარ ვამბობდი“*

„ თამაში სიამოვნებას მანიჭებდა, ძალიან დიდი სიამოვნებაა და შეუდარებელია ის განცდა, როცა 36 დან ერთ ციფრს არტყავ“

„როცა ბილეთს წერ და იგებ, სურვილი გიჩნდება მოგებულ ფულით კიდევ ახალი ბილეთი დაწერო. თითქოს სიამაყის გრძნობა გეუფლება, როცა შედეგების გამოცნობა შეგიძლია“

რესპოდენტები განსხვავებულად საუბრობენ თავის კონტროლზე, მაგალითად 22 წლის ბიჭი ამბობს, რომ როცა ფული ქონდა თავს ვერ აკონტროლებდა:

„ხშირად საჭმლის ფული ჩამირიცხია და მითამაშია, დარწმუნებული ვიყავი, რომ მოვიგებდი.“

„ერთხელ ტელეფონი დავალომბარდე, მერე ფული ვეღარ ვიშოვე და ტელეფონი ლომბარდში დამრჩა“

რესპოდენტი, რომელმაც თამაშს თავი დაანება, ამბობს, რომ ფსიქიკურად ყოველთვის აკონტროლებდა თავს და როცა მიხვდა რომ ზედმეტი მოსდიოდა გაჩერდა,

„არ ვიცი ალბათ გამოვფხიზლდი, როცა მივხვდი, რომ ამით სხვებსაც ვნებდი შევწყვიტე, ძალიან დამეხმარა ღმერთის რწმენა“

ნათელი ხდება, რომ როცა ოჯახმა იცის სტუდენტის აზარტულ თამაშებში ჩართულობის შესახებ, უფრო მაღალია შანსი თავი დაანებოს პიროვნებამ თამაშს.

ძალიან მნიშვნელოვანია ლუდომანთა ოჯახების დამოკიდებულება და გავლენა აზარტულ თამაშებში მათ ჩართულობაზე. ჩემი რესპოდენტების ნაწილი ამბობს, რომ მისმა ოჯახის წევრებმა არ იცოდნენ იმის შესახებ, რომ თამაშობდნენ,

„რამდენიმე დღის წინ ვუთხარი, რომ ვთამაშობდი და ვალი მქონდა, გამლანძღეს და ახლა ერთად ვცდილობთ ვალის გადახდას“

ასევე ზოგიერთის ოჯახმა იცოდა, თუმცა ფიქრობდნენ რომ მსუბუქი დოზით იყო მათი შვილი ჩართული:

„ვატყუებდი, როცა გაიგეს რომ ვთამაშობდი ეგონათ ახალი დაწყებული მქონდა, მაგრამ ამდროს მე უკვე დიდ თანხებზე ვთამაშობდი და საკმაო ვალებიც მქონდა დაგროვილი“

„ ვფიქრობ, თამაში არ უნდა დაიწყო პატარა ასაკიდან, რადგან უეჭველად დამოკიდებული გახდები, ამიტომ მშობელმა უნდა გააკონტროლოს ბავშვი რას აკეთებს, და სად ხარჯავს ფულს“

მნიშვნელოვანი საკითხია რას ფიქრობენ თავის დანებების გზებზე, ერთ-ერთი რესპოდენტი ამბობს, რომ არ შეიძლება აიკრძალოს სრულიად ონლაინ აზარტული თამაშები

„სრულიად გაუქმება გამოიწვევს იატაკქვეშეთში გადანაცვლებას, ჯერ ისედაც არსებობს და შემდეგ უფრო მძაფრ სახეს მიიღებს“

„ზოგისთვის განტვირთვის საშუალებაა ონლაინ აზარტული თამაშები, ამიტომ არ შეიძლება ადამიანებს ბედნიერების წყარო მოუსპო“

გამოკითხული სტუდენტებიდან არცერთმა არ იცოდა ორგანიზაციების შესახებ, რომლებიც ეხმარებიან ლუდომანებს თამაშისთვის თვის დანებებაში. ყველა გამოკითხული სტუდენტი, თვლის, რომ აზარტული თამაშები დამოკიდებულებას იწვევს და უარყოფითად მოქმედებს,

„თამაშის პროცესში ყველა წაგებულია“

„ვურჩევ არ ითამაშონ და მითუმეტეს, მაგის გამო ვალი არ აიღონ“

ლუდომანებს ხშირად ექმნებათ ფსიქოლოგიური პრობლემები, შესაძლოა ვერ ხედავდენ გამოსავალ სიტუაციას, იყვნენ გაღიზიანებულები და ა.შ. ერთ-ერთი თამაშდამოკიდებულის ოჯახის წევრი იხსენებს:

„წლების განმავლობაში არ ვიცოდით, თუ თამაშობდა გვიმაღავდა, საბოლოოდ კი თამაშით გამოწვეული პრობლემების მოგვარება სუიციდით გადაწყვიტა“

2022 წლიდან საქართველოს კანონმდებლობით გამკაცრდა რეგულაციები მათ შორის ასაკთან დაკავშირებით, თუმცა ონლაინ აზარტული თამაშები იძლევა იმის შესაძლებლობას, რომ საიტებზე სხვა მომხმარებლის სახელით დარეგისტრირდე და კვლავ ითამაშო.

„მე პირადად სხვისი მონაცემებით ვარ დარეგისტრირებული, არანაირი შეზღუდვა არ არის, მაგალითად ნებისმიერი თანხის წაგებისას კიდევ შეგიძლია ჩარიცხო და ითამაშო, არავინ გაკონტროლებს, საბანკო ბარათებიდან მქონდა გადარიცხვები მაგრამ ბანკიდან სესხი მაინც გამოვიტანე“ (ბიჭი 20 წლის)

„ჩემს გარსემო უამრავი სკოლის მოსწავლე და სტუდენტია, რომლებიც თამაშობენ სხვისი ვინაობებით და ამას არ ახმაურებენ, უამრავი დახურული ჯგუფია ფეისბუქზე, სადაც ყველაფერს წერენ“

კითხვაზე აპირებენ თუ არა თავის დანებებას რესპოდენტების უმრავლესობა ამბობს, რომ უნდათ მაგრამ ერთბაშად რთულია. ამ სიტუაციას ერგება ფრეის თეორია, რომ აღიარებენ ცუდია და დამოკიდებულები არიან აზარტულ თამაშებზე, თუმცა არ ცდილობენ მისთვის თავის დანებებას.

„ვაპირებ ჯერ ვალები გადავიხადო და თამაშს თავი მერე დავანებო“

ეს რესპოდენტი პირველ რიგში საკუთარ თავს ატყუებს, გამოდის რომ თამაშისთვის თავის დანებებას თამაშით აპირებს.

„ აზარტული მოთამაშე ყოველთვის ატყუებს მის გარშემომყოფებს და ატყუებს თავის თავსაც“ (მოთამაშე, რომელმაც დაძლია ლუდომანია).

დასკვნა

ჩემს მიერ ჩატარებული კვლევიდან გამომდინარე, რთულია გამოიტანო ცალსახა დასკვნა, პირველ რიგში, იმიტომ რომ თვისებრივი კვლევისას ჩემს რესპოდენტებს მხოლოდ მამაკაცები შეადგენდნენ, ვერ ვნახე მდედრობითი სქესის მოთამაშე. ეს მაფიქრებინებს, რომ თამაშის დამალვა გენდერული კუთხითაც ხდება. სიღრმისეულმა ინტერვიუმ მაჩვენა, რომ სტუდენტები არამხოლოდ იცნობენ, არამედ აქტიურად არიან ჩართულები ონლაინ აზარტულ თამაშებში. ზოგიერთი მათგანი ხვდება, რომ აზარტული თამაშები მათზე უარყოფითად მოქმედებს და არამხოლოდ მათზე, ასევე ოჯახის წევრებზე, მაგალითად ფინანსური პრობლემები და ა.შ. მაგრამ, თავის

დანებების გზებს არ ეძებენ. რაოდენობრივი კითხვარის შეჯამებით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ონლაინ აზარტული თამაშები ქართველი სტუდენტებისთვის საფრთხეს არ წარმოადგენს, თუმცა აქ ვფიქრობ სტუდენტებმა ბოლომდე გულწრფელად არ უპასუხეს კითხვებს, რადგან თვისებრივი კვლევის დროს, აშკარად წავაწყდი თამაშდამოკიდებულების პრობლემას ქართველ სტუდენტებში. კვლევისას აშკარა გახდა, რომ თამაში იწვევს ფსიქოლოგიურ პრობლემებს და სამწუხაროდ ერთ-ერთი ჩემი რესპოდენტის ოჯახის წევრმა, სწორედ ამგვარი პრობლემების გამო სიცოცხლე სუიციდით დაასრულა. სტუდენტები აღიარებენ, რომ არ ეგონათ თუ გახდებოდნენ თამაშზე დამოკიდებულები.

ერთ-ერთმა რესპოდენტმა თავი თამაშს დაანება და მნიშვნელოვანია, რომ ამის განმსაზღვრელი ერთ-ერთი ფაქტორი გახდა რელიგია. ასევე იკვეთება ოჯახისა და გარემოცვის ბრალეულობა, რადგან თამაშისთვის თავის დანებებისკენ მხოლოდ უბრალო დარიგებებით უბიძგებენ, რესპოდენტებმა არ იცოდნენ ვისთვის უნდა მიემართათ თავის დანებების სურვილის არსებობის შემთხვევაში. ასევე გამოვიტანე შემდეგი სახის დასკვნა, რომ სახელმწიფო არ აკონტროლებს მის მიერ მიღებული კანონს. 25 წლამდე პირებიც თამაშობენ ონლაინ აზარტულ სივრცეებში და ხელმისაწვდომია ნებისმიერი ადამიანისთვის იქნება ეს საჯარო მოხელე თუ არა.

რეკომენდაციები

კვლევის ფარგლებში შევიმუშავე შემდეგი სახის რეკომენდაციები, რომლებიც ვფიქრობ ხელს შეუშლის სტუდენტების ჩართულობას აზარტულ თამაშებში და უკვე ჩართულ სტუდენტებს დაეხმარება თვის დანებებაში.

პირველ რიგში, სახელმწიფომ უნდა შექმნას ან არსებულ სარეაბილიტაციო ცენტრებს მუდმივად რეკლამა გაუკეთოს როგორც, ინტერნეტ სივრცეში ასევე ტელევიზიაში, რათა მსურველებმა შეძლონ თავის დაღწევა ლუდომანიისგან.

ასევე უნდა კონტროლდებოდეს ინტერნეტ სივრცეში მოთამაშეთა ვინაობების გადამოწმება. ვფიქრობ სახელმწიფომ უნდა დაუწესოს ონლაინ კაზინოებს და სათამაშო სივრცეებს რეგულაციები. მაგალითად, კონკრეტული თანხის წაგების შემთხვევაში აღარ შეეძლოს მოთამაშეს რაღაც დროის განმავლობაში თამაში.

და რაც ყველაზე მთავარია, როცა ხდება სახანკო ანგარიშიდან ტოტალიზატორში ან რომელიმე, სათამაშო საიტზე გადარიცხვა თანხის, ბანკი აღარ უნდა იძლეოდეს სესხს.

გამოყენებული ლიტერატურა

1. Stucki S., Rihs-Middel M. (2007). Prevalence of adult problem and pathological gambling between 2000 and 2005: An update. *Journal of Gambling Studies*, 23, 245–257.
doi:10.1007/s10899-006-9031-7 [[PubMed](#)] [[Google Scholar](#)]
2. Frey J. (1984), *Gambling: Views from the Social Sciences*, Sage Publications, Inc. in association with the American Academy of Political and Social Science
3. საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური ელ-ვერსია:
<https://www.geostat.ge/ka/modules/categories/622/azartuli-tamashebis-dziritadi-ekonomikuri-machveneblebi>
4. Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015) Filipa Calado, Mark D. Griffiths
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5370365/>
5. „აზარტულ თამაშებთან დაკავშირებით მოზარდების ცოდნის, შეხედულებებისა და პრაქტიკის კვლევა“ 2022 წელი, გაეროს ბავშვთა ფონდი
<https://www.unicef.org/georgia/media/6921/file/%E1%83%90%E1%83%96%E1%83%90%E1%83%A0%E1%83%A2%E1%83%A3%E1%83%9A%20%E1%83%97%E1%83%90%E1%83%9B%E1%83%90%E1%83%A8%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%97%E1%83%90%E1%83%9C%20%E1%83%93%E1%83%90%E1%83%99%E1%83%90%E1%83%95%E1%83%A8%E1%83%98%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98%E1%83%97%20%E1%83%9B%E1%83%9D%E1%83%96%E1%83%90%E1%83%A0%E1%83%93%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98%E1%83%A1%20%E1%83%AA%E1%83%9D%E1%83%93%E1%83%9C%E1%83%98%E1%83%A1,%20%E1%83%A8%E1%83%94%E1%83%AE%E1%83%94%E1%83%93%E1%83%A3%E1%83%9A%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98%E1%83%A1%E1%83%90%20%E1%83%93%E1%83%90%20%E1%83%9E%E1%83%A0%E1%83%90%E1%83%A5%E1%83%A2%E1%83%98%E1%83%99%E1%83%98%E1%83%A1%20%E1%83%99%E1%83%95%E1%83%9A%E1%83%94%E1%83%95%E1%83%90.pdf>
6. „აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება ქართველ ახალგაზრდებში“ გიორგი ნიკუშაძე 2016 წელი
<https://www.scribd.com/document/381543710/Giorgi-Nuskheladze-MA-Thesis-1>
7. [The Routledge International Handbook of Goffman Studies](#) By *Søren Kristiansen* 2022
8. <https://www.ncdc.ge/#/pages/file/4fd0424f-dfff-4bfb-bfd3-d801ccb5973a>

9. “ვინ და როგორ დაისჯება აზარტული თამაშების რეგულაციების დარღვევისთვის-კანონპროექტი“ ლუკა პერტაია 2021
<https://netgazeti.ge/news/581922/>
10. Ferris Jabr ”How the Brain Gets Addicted to Gambling” 2013.
<https://www.scientificamerican.com/article/how-the-brain-gets-addicted-to-gambling/>
11. “The Ultimate Timeline oh the History of Gambling” Alexandra Benicka May 2023.
<https://casino.guru/zoomin/history-of-gambling>