

ESPAD 2019 საქართველო

აზარტული თამაშები

ლელა სტურუა

26 თებერვალი, 2021

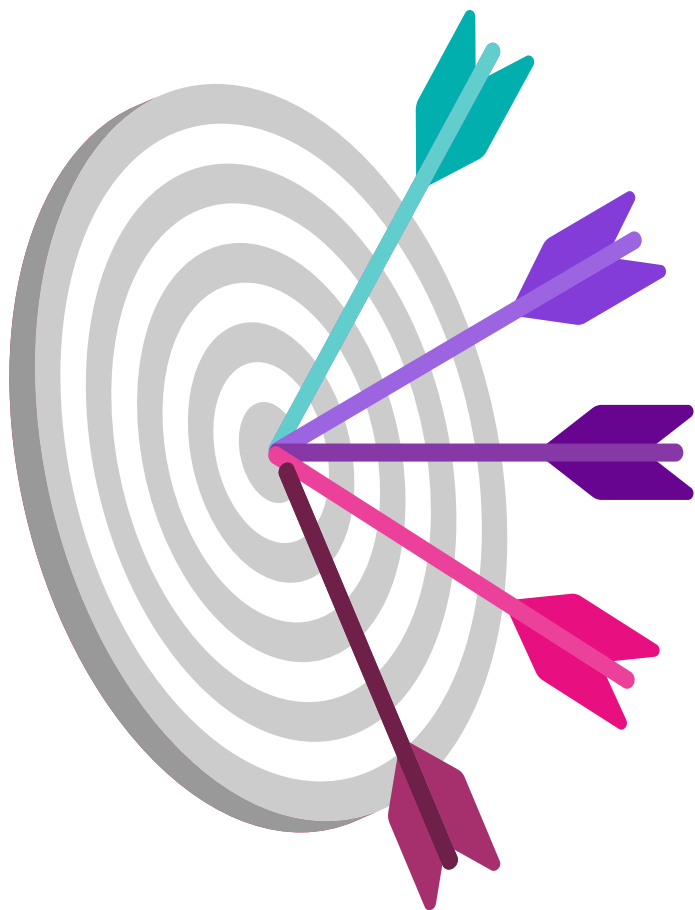


დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

ESPAD კვლევის მიზნები



Collect

ქვეყნის დონეზე რეპრეზენტატული
მონაცემები, შედარებადი ქვეყნებს
შორის და დროში



Advance

მოზარდების მიერ ნივთიერებათა
მოხმარების მეცნიერული ცოდნა



Deepen

ახალი ადგილობრივი ჩვევების კვლევა



Support

მტკიცებულებებზე დამყარებული
პოლიტიკა და პრაქტიკა



Expand

სამეცნიერო კავშირები და
საერთაშორისო თანამშრომლობა



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

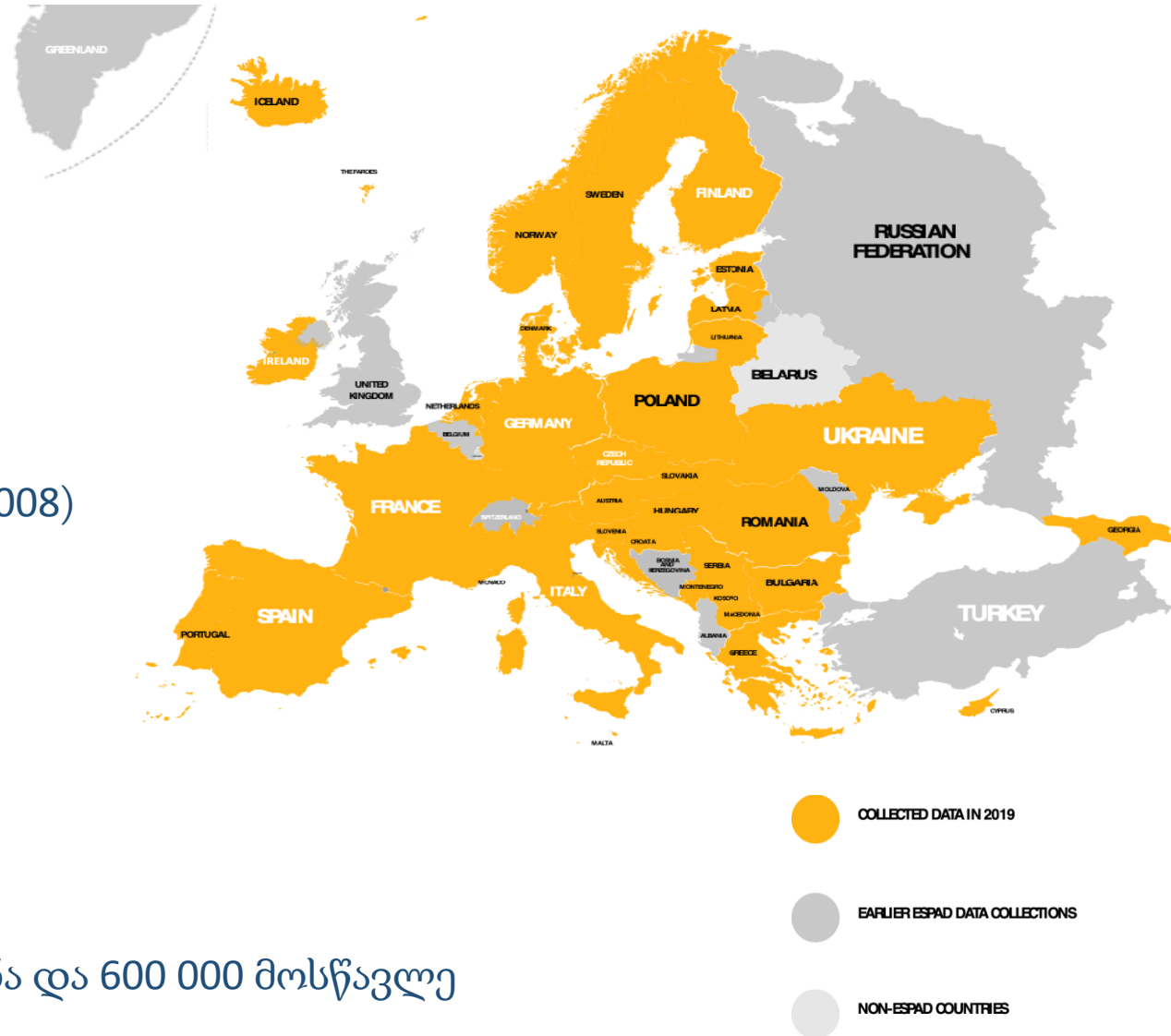
National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

ESPAD ქვეყნები

- 1995 - 26 ქვეყანა
- 1999 - 30 ქვეყანა
- 2003 - 35 ქვეყანა
- 2007 - 35 ქვეყანა (5 – 2008)
- 2011 - 39 ქვეყანა
- 2015 - 35 ქვეყანა
- 2019 – 35 ქვეყანა
 - 99 647 მოსწავლე

სულ - ევროპის 49 ქვეყანა და 600 000 მოსწავლე



ESPAD მეთოდოლოგია

ნიმუში

16 წლის მოზარდთა ქვეყნის დონეზე
რეპრეზენტატული შენარჩევი
(რეკომენდებულია 2,400)

განხორციელება

მონაცემების შეგროვება სკოლებში
თვითშევისებადი ანონიმური კითხვარის
საშუალებით, სტანდარტული
მეთოდოლოგიით

დრო

4 წელიწადში ერთხელ
(გაზაფხული)

შერჩევა

შერჩევის პირველადი
ერთეული: კლასი

კითხვარი

ძირითადი კითხვები, აუცილებელი
ყველა ქვეყნისთვის და
არასავალდებულო კითხვები



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

ESPAD მეთოდოლოგია

- მრავალსაფეხურიანი შემთხვევითი შერჩევა
 - 280 (245 სახელმწიფო და 35 კერძო) სკოლა
 - შერჩევის პირველადი ერთეული - კლასი
- მონაწილეობდა 279 სკოლა (245 სახელმწიფო და 34 კერძო) და 543 (485 სახელმწიფო და 58 კერძო) კლასი
- მონაწილეობაზე უარი თქვა მხოლოდ 1-მა კერძო სკოლამ (0.36%)
- კითხვარი ქართულ, სომხურ და აზერბაიჯანულ ენებზე
- კითხვარი შეივსო ხელით; კონვერტი
- კვლევას ეთმობოდა 45 წუთი (1 გაკვეთილი)
- SPSS სტატისტიკური პროგრამა
- 3092 თექვსმეტი წლის მოსწავლე



ESPAD 2019 საქართველო

საქართველოში კვლევა განხორციელდა დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრის მიერ ევროპის ნარკოტიკებისა და ნარკოდამოკიდებულების ევროპის მონიტორინგის ცენტრის (EMCDDA) ტექნიკური და ფინანსური დახმარებით; საქართველოს ოკუპირებული ტერიტორიებიდან დევნილთა, შრომის, ჯანმრთელობისა და სოციალური დაცვისა და საქართველოს განათლების, მეცნიერების, კულტურისა და სპორტის სამინისტროებთან მჭიდრო თანამშრომლობით.



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

ძირითადი მიგნებები



სოციალური მედია და თამაში

აზარტული თამაში

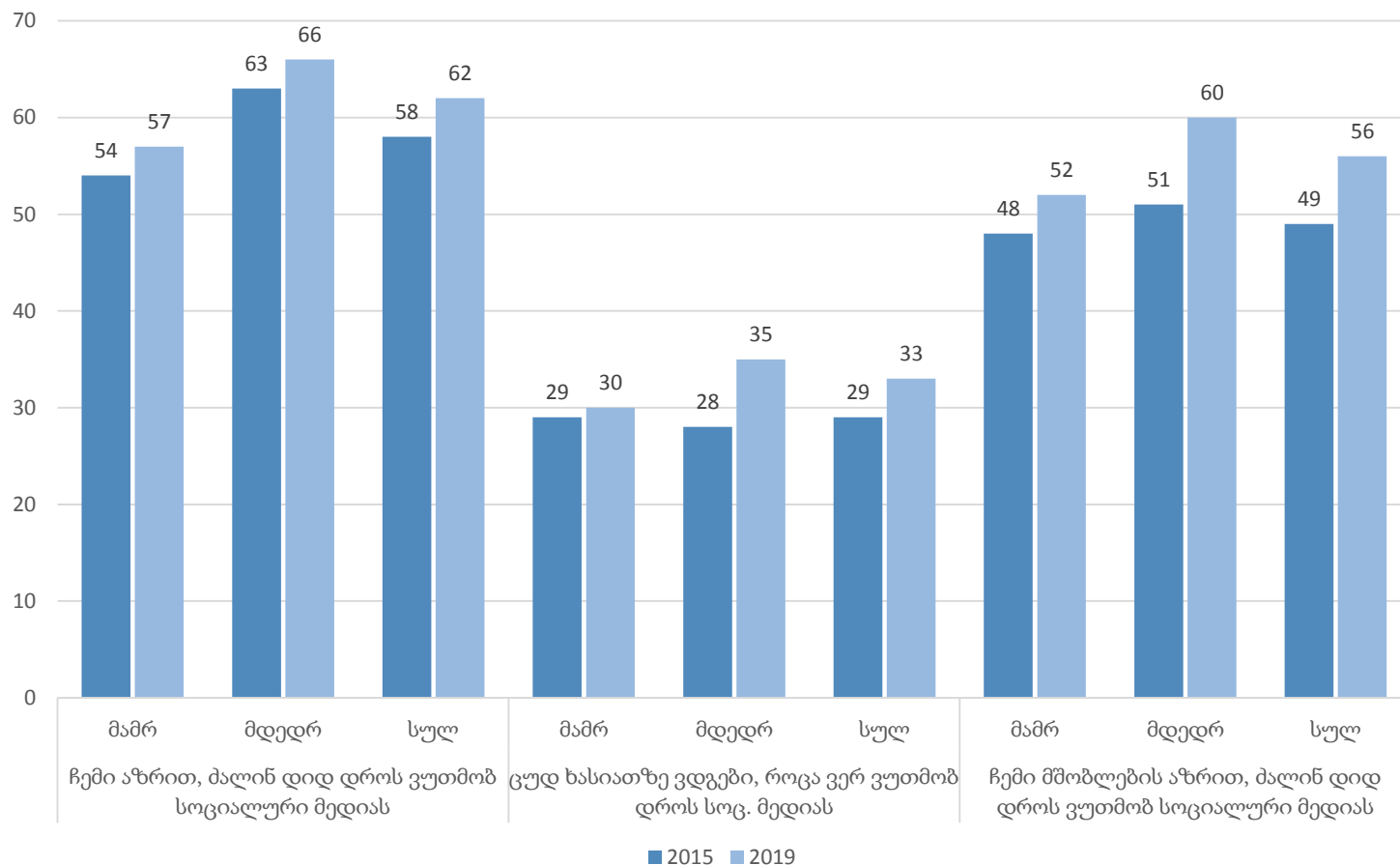


დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

სოციალური მედიის შესახებ განაცხადებზე თანხმობა სქესის მიხედვით (%), 2015-2019



მნიშვნელოვნად გაიზარდა იმ მოსწავლეთა წილი, რომლებიც აღნიშნავენ, რომ მათი მშობლების აზრით ისინი ძალიან დიდ დროს უთმობენ სოციალურ მედიას (7%, CI95% 4.4-9.6, $p < 0.0001$). აღნიშნული ცვლილება განსაკუთრებით შესამჩნევია გოგონებში (9%, CI95% 5.3-12.7, $p < 0.0001$).

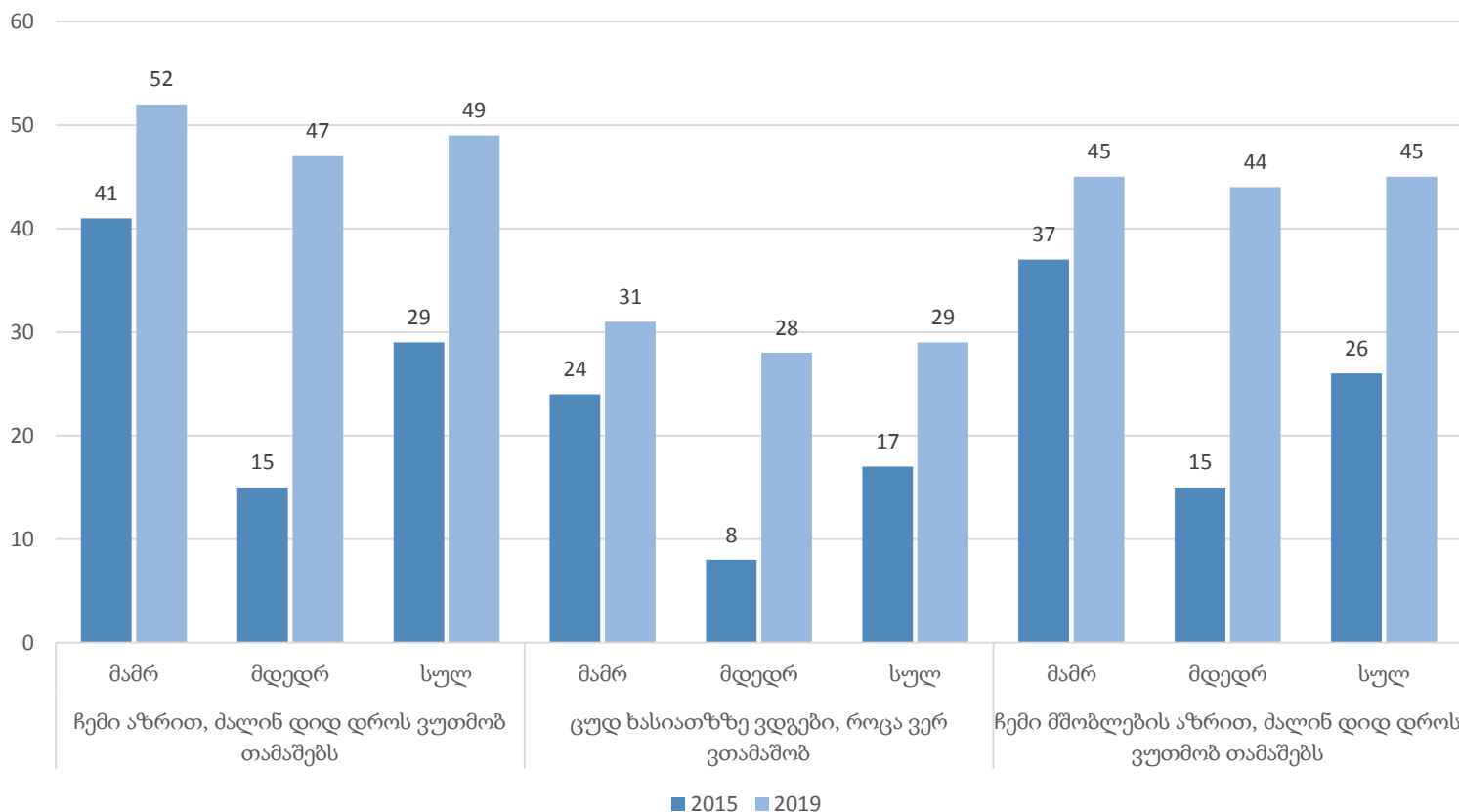


დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

აზარტული თამაშების შესახებ განაცხადებზე თანხმობა სქესის მიხედვით (%), 2015-2019



საგრძნობად მეტი მოსწავლე თვლის, რომ ისინი ძალიან დიდ დროს უთმობენ თამაშებს (20%, CI95% 17.5-22.5, $p < 0.0001$); ცუდ ხასიათზე დგებიან, როცა ვერ თამაშობენ (12%, CI95% 9.8-14.2, $p < 0.0001$); და მათი მშობლების აზრით, ძალიან დიდ დროს უთმობენ თამაშებს (19%, CI95% 16.5-21.4, $p < 0.0001$). აღნიშნული ზრდა ზემოთ ჩამოთვლილ სამივე პარამეტრზე გოგონებში უფრო მეტად არის შესამჩნევია (32%, CI95% 28.8-35.1, $p < 0.0001$) (20%, CI95% 17.3-22.6, $p < 0.0001$) (29%, CI95% 25.9-32.1, $p < 0.0001$).



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

აზარტული თამაში

- 2015 წელს კითხვარში იყო პირდაპირი კითხვა „უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში თუ გითამაშიათ და რამდენჯერ სხვადასხვა აზარტული თამაში ფულზე?“
- 2019 წელს ფულზე თამაშის გავრცელების გამოთვლის წესი შეიცვალა
- ფულზე აზარტული თამაშის შესაფასებლად კითხვები დაისვა როგორც თამაშის სიხშირის, ისე თამაშის სახეობების შესახებ უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში
 1. სათამაშო ავტომატები/სლოტები (ხილის ავტომატები, ახალი სლოტები, ა.შ.)
 2. კარტით ან კამათლებით თამაში (პოკერი, ბრიჯი, კამათლები, ა.შ.)
 3. ლატარია (გადაფხეკა, ბინგო, კენო, ა.შ.)
 4. ფსონი სპორტზე ან ცხოველებზე)
- აზარტული თამაშის გავრცელება გამოითვალა, როგორც აღნიშნული ოთხი სახეობის თამაშიდან სულ მცირე ერთი სახეობის თამაშის მაჩვენებელი უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში
- შესაბამისად, 2015 და 2019 წლის მონაცემების პირდაპირი შედარება შეუძლებელია

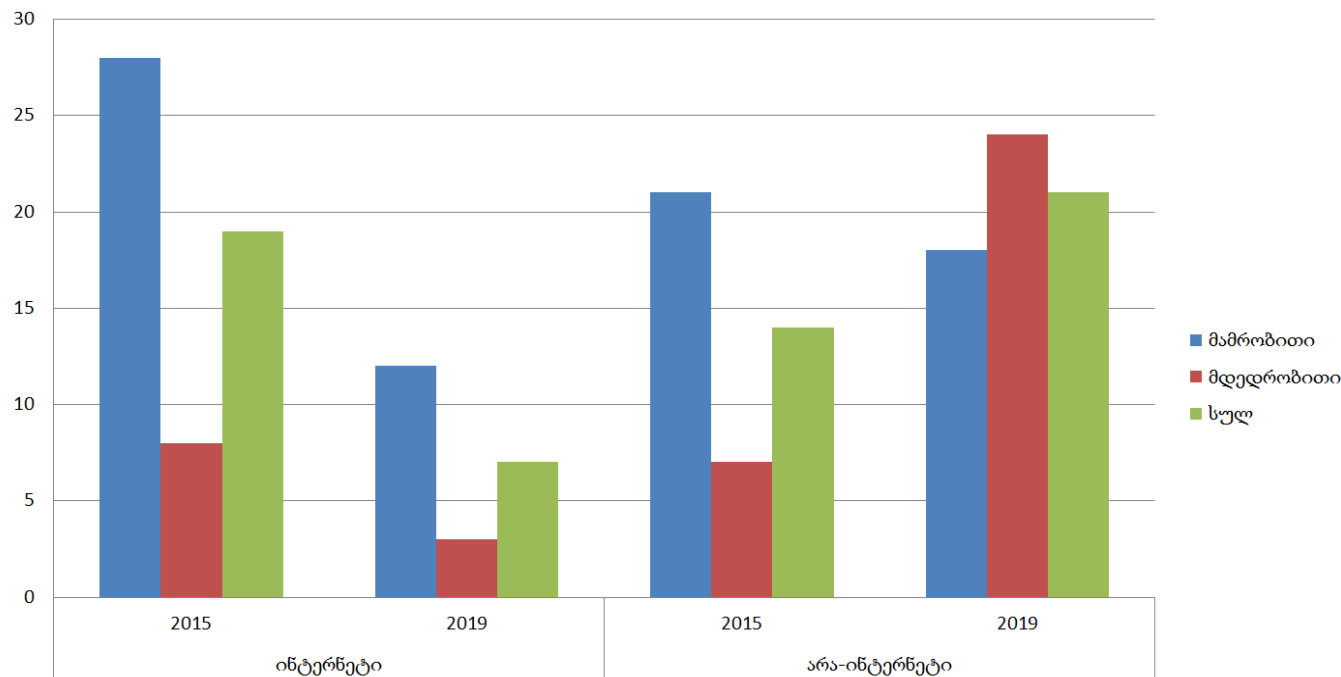


აზარტული თამაში

- 8% (ბიჭები 11%, გოგონები 6%) თამაშობს კარტით ან კამათლებით
- 6% (ბიჭები 10% და გოგონები 2%) ინტერნეტით დებს ფსონს სპორტზე ან ცხოველებზე
- 5% (ბიჭები 9% და გოგონები 1%) თამაშობს სათამაშო ავტომატებით
- 3% (ბიჭები 6% და გოგონები 1%) თამაშობს ლატარიას
- ბიჭები გოგონებთან შედარებით უფრო ხშირად თამაშობენ ყველა სახის აზარტულ თამაშს
- მოსწავლეთა 7% თამაშობს ინტერნეტით, 21% - ინტერნეტის გარეშე, ხოლო 66%-მა განაცხადა, რომ უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში ფულზე არ უთამაშია
- ქართველ მოსწავლეთა შორის ყველაზე პოპულარულია კარტით ან კამათლებით თამაში (65%) და სპორტზე ან ცხოველებზე ფსონის დადება (44%); შემდეგ მოდის სლოტ-მანქანა (40%) და ლატარია (27%)



ფულზე ინტერნეტით და არა-ინტერნეტით აზარტული თამაშის სიხშირე უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში სქესის მიხედვით; 2015-2019



სტატისტიკურად მნიშვნელოვნად დაიკლო ფულზე ინტერნეტით თამაშის სიხშირემ უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში (12%, CI95% 10.2-13.8, $p < 0.0001$), რაც მეტწილად ბიჭებში დაფიქსირებული კლებით არის გამოწვეული (16%, CI95% 13.0-18.9, $p < 0.0001$).

გაიზარდა არა-ინტერნეტით აზარტული თამაშის სიხშირე (7%, CI95% 5.0-8.9, $p < 0.0001$), რაც გოგონებში მკვეთრი ზრდით არის გამოწვეული (17%, CI95% 14.4-19.5, $p < 0.0001$).



გადაჭარბებული აზარტული თამაში და პრობლემური სათამაშო ქცევა

- გადაჭარბებული აზარტული თამაშისა და პრობლემური სათამაშო ქცევის არსებობის შესაფასებლად გამოყენებული იყო სპეციფიკური სკრინინგის ორი ინსტრუმენტი
- აზარტული თამაშების გადაჭარბებული ქცევის გამოსათვლელად გამოყენებულ იქნა სამ პუნქტიანი ტესტი, რომელიც აფასებს აზარტული თამაშების ინტენსივობას:
 - (1) აზარტული თამაშების სიხშირე - შემდეგი პასუხებით: „არ მითამაშია ფულზე“=0, „ყოველთვიურად ან უფრო იშვიათად“=1, „თვეში 2-4 ჯერ“=2, „კვირაში 2-3 ჯერ ან უფრო ხშირად“=3
 - (2) აზარტულ თამაშებზე დახარჯული დრო - შემდეგი პასუხებით: „არ მითამაშია ფულზე“=0 და „30 წთ-ზე ნაკლები“=0, „30 წთ-დან 1 საათამდე“=1, „1-დან 2 საათამდე“=2, „2-დან 3 საათამდე“=3, „3 და მეტი საათი“=4
 - (3) აზარტული თამაშების ინტენსივობა შემდეგი პასუხებით: „არ მითამაშია ფულზე“=0 და „არასდროს“=0, „უფრო იშვიათად ვიდრე ყოველთვიურად“=1, „ყოველთვიურად“=2, „ყოველკვირეულად“=3, „ყოველდღიურად ან თითქმის ყოველდღიურად“=4. 4 ან მეტი ქულა მიჩნეული იყო გადაჭარბებული აზარტული თამაშის მაჩვენებლად.

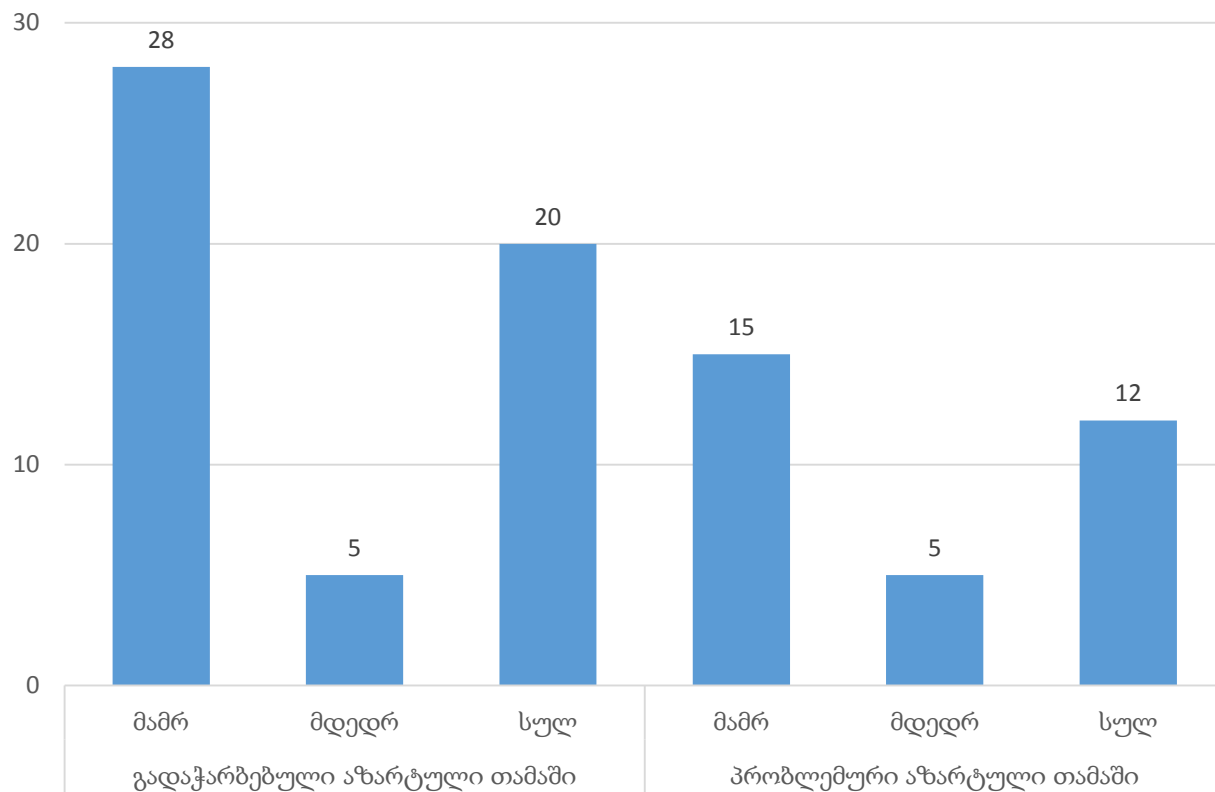


გადაჭარბებული აზარტული თამაში და პრობლემური სათამაშო ქცევა

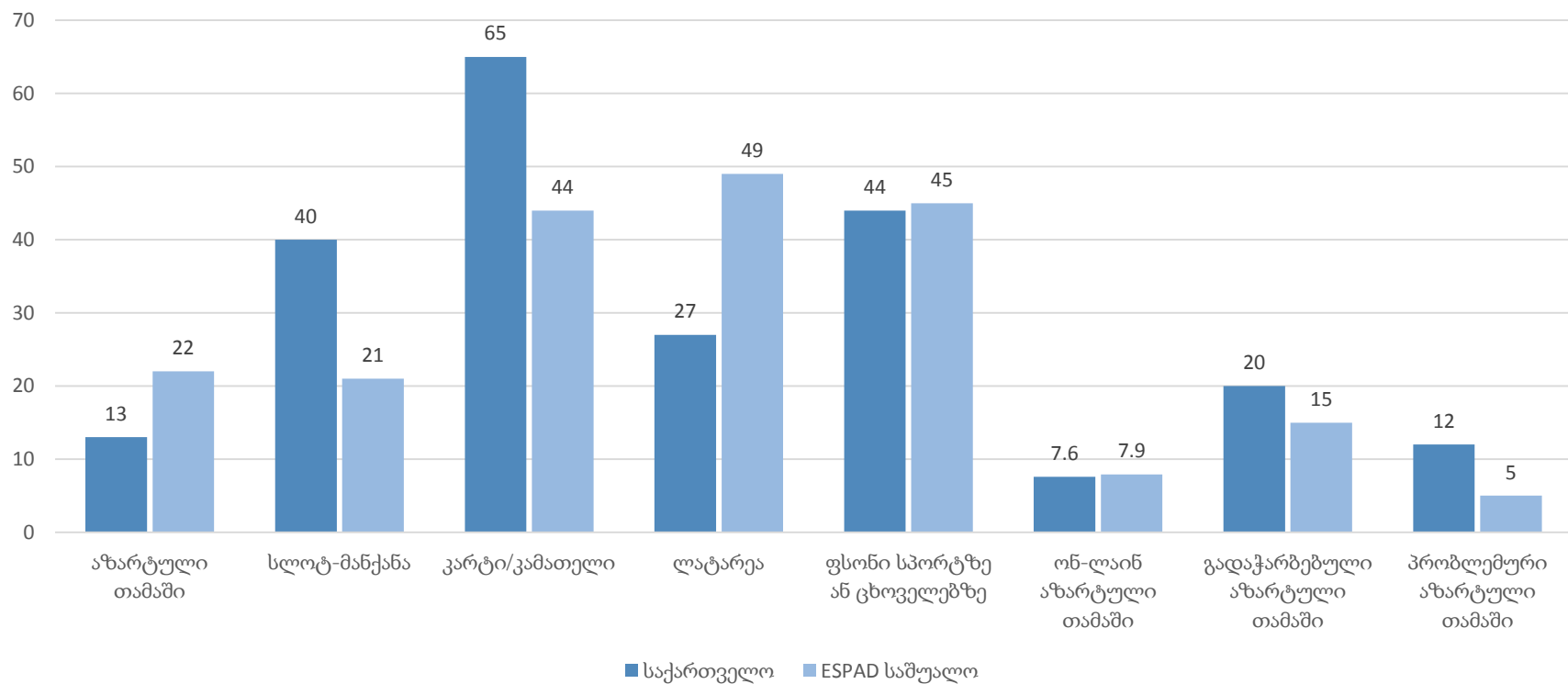
- პრობლემური სათამაშო ქცევის შესაფასებლად გამოყენებულ იყო ორი კითხვა:
 1. „ოდესმე გაგჩენიათ სურვილი დადოთ მეტი და მეტი თანხა?“ და
 2. „ოდესმე თუ მოგიწიათ ტყუილი გეთქვათ თქვენთვის მნიშვნელოვანი ადამიანებისთვის იმის შესახებ, თუ რამდენი დადეთ ფსონზე?“
- ორივე კითხვის პასუხის კატეგორიებია „დიახ“=1 და „არა“=0. ხოლო ტყუილის / ფსონის ჯამური ქულა 0-დან 2.-მდეა
- 2 ქულა მიჩნეული იყო პრობლემური აზარტული თამაშის მაჩვენებლად
- გამოკითხულთა 5%-ს (ბიჭების 8% და გოგონების 2%) ქონდათ სურვილი თამაშისას დაედოთ უფრო და უფრო მეტი თანხა
- გამოკითხულთა 3%-ს (ბიჭების 5 % და გოგონების 1%) მოუწია მისთვის მნიშვნელოვანი ადამიანებისთვის ფსონთან დაკავშირებული ტყუილის თქმა
- ქართველ მოსწავლეთა 20% (ბიჭების 28% და გოგონების 5%) გადაჭარბებული აზარტული მოთამაშეა, ხოლო 12% (ბიჭების 15 % და გოგონების 5%) პრობლემური აზარტული მოთამაშე



გადაჭარბებული და პრობლემური თამაშის სიხშირე უკანასკნელი 12 თვის განმავლობაში სქესის მიხედვით (%)



აზარტული თამაში, გადაჭარბებული და პრობლემური აზარტული თამაში, საქართველო და ESPAD საშუალო, 2019



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

დასკვნები

რეკომენდაციები



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge

დასკვნები

- უნივერსალური ხელმისაწვდომობა ინტერნეტზე/სოციალურ ქსელებზე
- გაზრდილი ხელმისაწვდომობა აზარტულ თამაშებზე
- გაზრდილი/უნივერსალური ხელმისაწვდომობა ახალ ინტერნეტ აზარტულ თამაშებზე
- აღსანიშნავია, რომ არ არის აუცილებელი აზარტული თამაშების პრევალენსი კორელაციაში იყოს გადაჭარბებული და პრობლემური აზარტული თამაშის პრევალენსთან
- ...



რეკომენდაციები

- აზარტული თამაშების რეკლამის აკრძალვა
- აზარტულ თამაშებზე ხელმისაწვდომობის შემცირება მთელი მოსახლეობისთვის და სრული აკრძალვა არასრულწლოვანთათვის
- ონლაინ აზარტული თამაშების მონიტორინგი/კონტროლი
- პრევენციული პროგრამები სკოლებში, უმაღლეს სსწავლებლებში
- სამკურნალო და სარეაბილიტაციო სერვისების განვითარება
- ...



გმადლობთ ყურადღებისათვის



დაავადებათა კონტროლისა და საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის ეროვნული ცენტრი

National Center for Diseases Control and Public Health

www.ncdc.ge