



ახალგაზრდების აზარტულ თამაშებზე (gambling)  
დამოკიდებულება და მისი ფსიქო-სოციალური ეფექტები

ია ნადირაშვილი  
მარიამ გაფრინდაშვილი

სოციოლოგიის საბაკალავრო პროგრამა  
სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა ფაკულტეტი  
ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

E-mail: ia.nadirashvili307@sps.tsu.edu.ge

E-mail: mariam.gaprindashvili960@sps.tsu.edu.ge

## აბსტრაქტი

დღევანდელ რეალობაში აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება საკმაოდ გავრცელებული და აქტუალური საკითხია, რაც თანამედროვე ტექნოლოგიებისა და მათი მეშვეობით, თამაშების აქტიური რეკლამირებითაც არის გამოწვეული. ასევე აღსანიშნავია აზარტული თამაშების პოპულარიზება ქალაქებში არსებულ ბანერებზე, რაც ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფაქტორია მათდამი ახალგაზრდების ინტერესის ზრდისა და თამაშის დაწყების საკითხში. ცნობილია, რომ ლუდომანია, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებში, ადამიანის ფსიქო-სოციალურ მდგომარეობაზე მნიშვნელოვნად აისახება. UNICEF-ის უახლესი კვლევების მიხედვით, ყოველი მე-10 ახალგაზრდა აზარტული თამაშების მომხმარებელია. შესაბამისად, კვლევის მიზანია აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შედეგად გამოწვეული ფსიქო-სოციალური ეფექტების კვლევა ლოკალურ დონეზე, ქართველი ახალგაზრდების მაგალითზე. ვიყენებთ თვისებრივი კვლევის მეთოდებს - დოკუმენტების ანალიზს, ექსპერტულ და სიღრმისეულ ინტერვიუს.

კვლევის შედეგების მიხედვით, რესპონდენტების პირადი გამოცდილებითა და ზოგადი დაკვირვებით, გამოვლინდა, რომ ლუდომანია საქართველოშიც ერთ-ერთი ყველაზე აქტუალური პრობლემაა ახალგაზრდებში. გამოიკვეთა აზარტული თამაშების მიერ გამოწვეული ფსიქო-სოციალური პრობლემები - სოციალური კაპიტალის რღვევა, სოციალური აშლილობა, დაბალი თვითშეფასება და საკუთარ თავში ჩაკეცვა; იდენტობის კრიზისი, დეპრესია, აგონია, უხასიათობა, ნიჰილისტური დამოკიდებულება, ნევროზი. კვლევამ გამოკვეთა აზარტული თამაშების ნეგატიური ეფექტის გაცნობიერების მნიშვნელობა და აჩვენა, რომ მეტი ინფორმირება ერთ-ერთი ბერკეტია აზარტული თამაშების „ნორმალიზების“ წინააღმდეგ ბრძოლაში.

**საკვანძო სიტყვები:** ახალგაზრდები, აზარტული თამაშები, დამოკიდებულება, ფსიქო-სოციალური ეფექტები.

## შესავალი

21-ე საუკუნეში აზარტული თამაშები, რომელიც, თავის მხრივ, გულისხმობს თამაშს თანხისათვის, მატერიალური ღირებულების მქონე ფსონების დადებას, რისკსა და მოგების იმედს, არის საკმაოდ აქტუალური საკითხი. Gambling Statistics-ის უახლესი მონაცემების თანახმად, დღეს მსოფლიო მოსახლეობის 26% აქტიურადაა ჩართული აზარტული თამაშების ინდუსტრიაში. ეს ნიშნავს, რომ, მსოფლიო მასშტაბით, 1.6 მილიარდი ადამიანი აქტიურად თამაშობს აზარტულ თამაშებს, ხოლო 4.2 მილიარდი ადამიანი წელიწადში ერთხელ მაინც. UNICEF-ის 2022 წლის კვლევაში კი ხაზია გასმული იმ ფაქტზე, რომ ყოველი მე-10 ახალგაზრდა აზარტული თამაშების მომხმარებელია.

საქართველოში სხვადასხვა ტიპის აზარტული სათამაშო დაწესებულება საგრძნობლად მომრავლდა, რამაც ხელი შეუწყო საზოგადოების მხრიდან მათდამი ინტერესსა და მათ

გამოყენებას. ამას თან ერთვის ბოლო წლების განმავლობაში არსებული ონლაინ სათამაშო პლატფორმების მზარდი რიცხვი. ამავდროულად, არსებობს სხვადასხვა ტიპის რეკლამა, რომლებიც ხელს უწყობს აზარტული თამაშების პოპულარიზებას, ხელშემწყობ ფაქტორად კი ინტერნეტ ვებგვერდები და მასმედიის საშუალებები გვევლინება. ამას ცხადყოფს ოქსფორდის უნივერსიტეტის კვლევაც, სადაც ნათქვამია, რომ რეკლამებმა, ბოლო ათწლეულის მანძილზე, მნიშვნელოვნად გაზარდა აზარტული თამაშების ხილვადობა (University of Oxford, 2021). საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის მონაცემებით, 2022 წელს სათამაშო ბიზნესის ბრუნვამ რეკორდულ - 52.6 მლრდ ლარს მიაღწია და წინა წლის მაჩვენებელთან შედარებით 4.7 მლრდ ლარით გაიზარდა (ჩაკვეტაძე, 2023).

აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება არა მარტო ინდივიდუალურ, არამედ საზოგადოებრივ პრობლემასაც წარმოადგენს. ამ თემასთან დაკავშირებულმა კვლევებმა წარმოაჩინა ის ძირითადი ტენდენციები და საშიშროებები, რომლებიც სწორედ აზარტული თამაშების მომხმარებელთა ფსიქოლოგიურ თუ სოციალურ ყოფასა და კაპიტალს უქმნის საფრთხეს. ჯერ კიდევ 1998 წელს ჩატარებულმა კვლევამ ცხადყო, რომ ახალგაზრდებს, რომლებსაც აზარტული თამაშებისადმი დიდი ინტერესი აქვთ და არიან კიდევ მათი მომხმარებელნი, მრავალი პათოლოგია უვითარდებათ, იქნება ეს ქრონიკული უხასიათობა, კლინიკური დეპრესია თუ სოციალური აშლილობა (Gupta & Derevensky, 1998). ჩვენ დავინტერესდით საქართველოში, ლოკალურ დონეზე, როგორ ვლინდება ახალგაზრდებში აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების ფსიქო-სოციალური ეფექტები.

ზემოთქმულიდან გამომდინარე, კვლევის მიზანია, შეისწავლოს და გაანალიზოს, ურთიერთმიმართება აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებასა და ახალგაზრდების ფსიქო-სოციალურ მდგომარეობას შორის, საქართველოს მაგალითზე. კვლევის ამოცანები კი შეეხება ურთიერთმიმართებას ახალგაზრდებსა და აზარტულ თამაშებს შორის და მის ეფექტს ახალგაზრდების როგორც ფსიქოლოგიურ, ისე სოციალურ მდგომარეობაზე. შესაბამისად, მიზნიდან და ამოცანებიდან გამომდინარე, კვლევის მთავარ კითხვას წარმოადგენს - რა ფსიქო-სოციალურ ეფექტებს იწვევს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება ახალგაზრდებში.

ზემოთქმულის განსახორციელებლად სტატია შემდეგი პრინციპით არის აგებული: ის იწყება კონცეპტუალური და მეთოდოლოგიური ჩარჩოებით, მოცემული საკითხის შესახებ, საერთაშორისო და ლოკალურ დონეზე, კონტექსტის შესაქმნელად, რასაც მოჰყვება კვლევის ანალიტიკური ნაწილი შეჯამებისა და დისკუსიის სახით, ბოლოს კი წარმოდგენილია დასკვნა.

## ლიტერატურის მიმოხილვა

აზარტულ თამაშებთან, მათ გამოყენებასა და თამაშის მიერ გამოწვეულ ფსიქო-სოციალურ პრობლემებთან დაკავშირებით, მსოფლიო მასშტაბით, არაერთი კვლევა ტარდება, რომელთა ამოსავალი პრინციპიც, პირველ რიგში, აზარტული თამაშების ხელმისაწვდომობის მზარდი ტენდენციაა. როგორც ოქსფორდის უნივერსიტეტის კვლევაშია აღნიშნული, აზარტული თამაშები

დღეისათვის უკვე აღიქმება, როგორც „დროის გატარების“ ან „ჩვეულებრივი გართობის“ მექანიზმი. ამ ყველაფერს, უპირველესად, ხელს უწყობს მისი ხილვადობა და რეკლამირების მაღალი მაჩვენებელი. მკვლევრები მუდამ ხაზს უსვამენ ფაქტს, რომ ტელევიზიასა თუ ინტერნეტში ძალიან ხშირად ვხვდებით აზარტული თამაშების პოპულარიზაციას. მაგალითად, 2018 წელს FIFA World Cup-ის ტრანსლაციისას, ITV-ზე ყოველი მეექვსე რეკლამა აზარტულ თამაშებს ეხებოდა.

კვლევამ აჩვენა რამდენად არის აზარტული თამაშები დამოკიდებული ქცევა („sticky behaviour“) და როგორ მარტივად შეიძლება იქცეს პრობლემურ საკითხად. მკვლევრებმა გამოავლინეს, რომ ექვს თვეში აქტიურ მოთამაშეთა რიცხვი 6.9%-ით გაიზარდა, ხოლო მომდევნო სამ წელში მათი რაოდენობა თითქმის გაორმაგდა.

კვლევაში ასევე განხილულია ისიც, რომ მკვლევრების მიერ ბანკიდან მიღებული ინფორმაციის საფუძველზე, აქტიური მოთამაშეები ნაკლებს ხარჯავენ ჯანმრთელობასა და კეთილდღეობაზე. ისინი მიუთითებენ, რომ ნეგატიური კავშირია აზარტული თამაშების მოხმარებასა და თავის მოვლას, განათლებასა თუ სხვადასხვა სოციალურ აქტივობას შორის. გუნდი ამტკიცებს, რომ აზარტულ თამაშებს სერიოზული ნეგატიური შედეგის ქონა შეუძლია ადამიანთა სოციალიზაციის, მათი ფსიქოლოგიური თუ ფიზიკური ჯანმრთელობის მდგომარეობაზე (University of Oxford, 2021).

აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების საწყისად შესაძლოა ბევრი რამ მოგვევლინოს. აქ შეიძლება მსგავსება დავინახოთ იმ მიზეზებთან, რაც ნებისმიერი სხვაგვარი დამოკიდებულებრივი ქმედების მოტივი შეიძლება გახდეს, კერძოდ, მოიცავს როგორც ბიოლოგიური, ისე ფსიქოლოგიური და სოციალური რისკის ფაქტორებს. მათ შორის, გენეტიკურ მიდრეკილებას, შფოთვის, დეპრესიას, ADHD-ის, მოთამაშეთა გარემოცვას და ა.შ.

კვლევის თანახმად, დამოკიდებული ადამიანები თამაშს არა მხოლოდ მატერიალური სარგებლის წყაროდ, არამედ სტრესსა და შფოთვისთან გამკლავების მექანიზმადაც კი ხედავენ, შესაბამისად, ის ფსიქოლოგიურად პრობლემებთან გამკლავების წყაროდ აღიქმება.

აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებამ, რომელსაც აზარტული თამაშების აშლილობასაც უწოდებენ, ნებისმიერი დამოკიდებულების მსგავსად, შეიძლება ზიანი მიაყენოს ადამიანის სხეულს, ტვინსა და გონებას. საერთო პრობლემებად კი დროის, ფინანსებისა და სოციალური ურთიერთობების დაკარგვას განიხილავენ. რასაც საბოლოოდ სხვადასხვა სოციალურ თუ ფსიქოლოგიურ პრობლემამდე მივყავართ (Champion, 2021).

რაც შეეხება აზარტული თამაშებისა და ახალგაზრდების დამოკიდებულებას, ამ თემაზე ჩატარებული კვლევები მნიშვნელოვნად ფოკუსირდება თამაშების ხელმისაწვდომობისა და მათი „ნორმალიზების“ საკითხზე. მკვლევრები მიიჩნევენ, რომ სწორედ ეს ხდება აზარტულ თამაშებში ჩართული ახალგაზრდების რაოდენობის მკვეთრი ზრდის მიზეზი.

კვლევები აჩვენებს, რომ დროთა განმავლობაში იცვლება ახალგაზრდების მიერ აზარტული თამაშების აღქმა და მათი გაგება. რეკლამებისა და გარკვეული მარკეტინგული გზების შედეგად, ახალგაზრდები აზარტულ თამაშებს უკვე „ნორმალურად“ განიხილავენ. მათთვის ციფრული ცხოვრება უფრო და უფრო ემსგავსება რეალობას, შესაბამისად, ციფრული ცხოვრების აზარტულ

თამაშებთან დაკავშირება, სწორედაც რომ, ახალგაზდების აზარტულ თამაშებთან კავშირის ზრდის მიზეზად გვევლინება (Wardle, 2019).

აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებასთან მიმართებით უამრავი თეორიული ამხსნელი არსებობს, განსაკუთრებით საინტერესოდ იგორ კუსისცინის (1984) თეორიული ჩარჩო გვევლინება, სადაც აზარტული თამაშებისადმი დამოკიდებულებისა და მათი ეფექტების ძირითადი ელემენტებია გამოყოფილი - როგორც სოციალური, ისე ფსიქოლოგიური. ასევე ახსნილია აზარტული თამაშების უშუალოდ თამაშის პროცესი და ის ძირითადი ფაქტორები, რომლებიც ზემოხსენებულ დამოკიდებულებას იწვევს. ავტორის თქმით, ეს შეიძლება იყოს იზოლირებული გარემო, სადაც სათამაშო ადგილი სპეციალურად შემოსაღვრულია მოთამაშის კომფორტისათვის; კომპლექსური და ციკლური რეაქციები, კოგნიტური შეფასებები, ფულის დაკარგული ეკონომიკური მნიშვნელობა თამაშის მსვლელობისას; ბიოლოგიური სავარჯიშოები, როდესაც მოთამაშეები ხდებიან ემოციური - ეს შეიძლება იყოს ენთუზიაზმი, ეიფორია, იმედი, თუნდაც მხიარულება; ანდაც დაეუფლოთ უარყოფითი ემოციები: იმედგაცრუება, შიში, სასოწარკვეთა, სინანული თუ უიმედობა. აღსანიშნავია კოგნიტურ-ემოციური ნაწილების მოქმედებაც, როდესაც მოთამაშეში ვლინდება მტრობა, სიამაყე, სიხარული, აგრესია. აზარტული თამაშებისადმი დამოკიდებულებას ყველაზე საინტერესოდ რეალობისგან გათავისუფლების ფაქტორი ხსნის, როდესაც მოთამაშეები, თამაშის პროცესში, სწრაფად ახდენენ წარმოსახვით სამყაროში ტრანსფორმირებას - ეს ფაქტორი შემდგომში იწვევს ისეთ ფსიქო-სოციალურ ეფექტს, როგორცაა იდენტობის კრიზისი. რისკიანი, განუსაზღვრელი შედეგი - რაც ინდივიდის კოგნიტიურ, ემოციურ და ფიზიკურ აღზნებას იწვევს. ინდივიდი ფიქრობს, რომ სიტუაცია უსაფრთხოა. ის რეალური მარცხისა და სოციალური სასჯელისგან თავისუფალია. მსგავსი ხედვები კი მოთამაშეს კომფორტულ მდგომარეობას უქმნის. რაც ინდივიდს, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდას, წარმოსახვით სამყაროში, განცალკევებულად, სუპერეგოს კონტროლისა და ფსიქოლოგიური დაცვის გარეშე ამყოფებს (Kusyszyn, 1984).

განსახილვევლად საკმაოდ საინტერესოა დერევენსკის, შეკისა და მერიკის დამოკიდებულების ზოგადი თეორია. სადაც გამოყოფილია ძირითადი პოსტულატები, რომლებიც წარმოადგენენ დამოკიდებულების საერთო რისკს. დამოკიდებულების განმარტების თანახმად, პირველია სახეშეცვლილი ფიზიოლოგიური დასვენების მდგომარეობა, რომელიც მუდმივად ან მეტისმეტად აღელვებული ან ჰიპოტენზიურია და მეორე - ფსიქოლოგიური ასახვის მახასიათებელი ფაქტორი, რომელიც არის არასრულფასოვნების, უარყოფისა და დაბალი თვითპატივისცემის. შესაბამისად, „ხელშემწყობი ფაქტორების ორივე კომპონენტი უნდა თანაარსებობდეს და ახორციელებდეს შესაბამის ზეგავლენას, სანამ ინდივიდუალური სურვილი ფებს მოიკიდებს ქცევის დამოკიდებულებით პატერნზე ხელსაყრელ გარემოში” (Derevensky, Shek & Merrick, 2011). აზარტული თამაში დროებით აბათილებს მოწყენილობასა და დეპრესიას. აქედან გამომდინარე, ინდივიდებს აქვთ უფრო მკაფიო მიდრეკილება რისკის აღებისა და შეგრძნებების ძიების, ვიდრე ჩვეულებრივ. თეორიული ჩარჩოს თანახმად, აზარტული თამაშები დამოკიდებულებითი გატაცებაა, რაც ინდივიდს შესაძლებლობას აძლევს, თავი დააღწიოს არსებულ რეალობას.

დამოკიდებულების ზოგადი თეორია ემპირიულად იქნა დატესტილი და მხარდაჭერილი ახალგაზრდა პოპულაციაში (Derevensky, Shek, & Merrick, 2011, p. 11).

კვლევისათვის, აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების ფსიქო-სოციალურ ეფექტებთან დაკავშირებით, არჩევანი დერევენსკის, გუფტას, დეგუაიერის, ჰარდონისა და დიქსონის ერთობლივი ნაშრომის თეორიულ ჩარჩოზე შევაჩერეთ, სადაც ცალსახადაა წარმოდგენილი ის ძირითადი პოსტულატები, რომლებსაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება იწვევს, იქნება ეს სოციალური თუ ფსიქოლოგიური ფაქტორები. ჩვენი მიზანი გახლდათ არსებული თეორიის არა დადასტურება ან უარყოფა, არამედ გაგება იმისა, თუ როგორ მუშაობს ის ადგილობრივ დონეზე - ახალგაზრდებში. ავტორები აზარტულ თამაშთან დაკავშირებული პრობლემებისა და ეფექტების ახსნას ცდილობდნენ ფსიქოდინამიკური, გენეტიკური, ბიოლოგიური, კოგნიტურ-ბიჰევიორისტული და სოციოლოგიური თეორიებით, საიდანაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების ეფექტები გამოვლინდა. კონცეპტუალურად, პათოლოგიურ თამაშს აღიქვამენ, როგორც კატეგორიულ ან სპექტრულ აშლილობას. თეორიული ჩარჩოს თანახმად, ისეთი ფაქტორები, როგორცაა დამოკიდებულებრივი ქმედება, სოციალური აშლილობა, იდენტობის კრიზისი, სოციალური კაპიტალის რღვევა, ემოციურ-მენტალური პრობლემები, გარემოსთან შეუთავსებლობა, უხასიათობა, დეპრესია, აგონია, ცხოვრებისადმი ნიჰილისტური დამოკიდებულება და უკიდურესი შემთხვევა - თვითმკვლელობა, ჩვენი რესპონდენტებისათვის ნაცნობი აღმოჩნდა (Derevensky, Gupta, Hardoon, Dickson, Deguire, 2003), (გარდა თვითმკვლელობისა, თუმცა, ერთ-ერთმა რესპონდენტმა გაიხსენა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული ახალგაზრდას თვითმკვლელობის შემთხვევა).

კვლევის პრაქტიკული და სამეცნიერო მნიშვნელობაა, მოახდინოს საზოგადოების ინფორმირება აზარტული თამაშების ნეგატიურ ეფექტზე, გამოიკვეთოს პრობლემის სიმძაფრე როგორც სოციალური, ისე ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით, ამავდროულად, როგორც მოთამაშეებში, ისე ახალგაზრდებში შემცირდეს საკითხის ირგვლივ ინტერესი. ვინაიდან, კვლევამ აჩვენა, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება საქართველოში საკმაოდ გავრცელებული პრობლემაა და, ასევე, გავრცელებულია ის ფსიქო-სოციალური ეფექტებიც, რაც ზემოხსენებულ თეორიულ ჩარჩოშია წარმოდგენილი.

## მეთოდოლოგია

კვლევის მიზანია, შეისწავლოს და გაანალიზოს, როგორი ურთიერთმიმართება არსებობს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებასა და ახალგაზრდების ფსიქო-სოციალურ მდგომარეობას შორის, საქართველოში მცხოვრები ახალგაზრდების შესწავლის მაგალითზე.

მიზნიდან გამომდინარე, კვლევის ამოცანებია:

- შევისწავლოთ, როგორი ურთიერთდამოკიდებულება არსებობს ახალგაზრდებსა და აზარტულ თამაშებს შორის;

- ვიკვლიოთ, როგორი ეფექტი აქვს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებას ახალგაზრდების ფსიქოლოგიურ მდგომარეობაზე;
- გამოვავლინოთ, როგორი ეფექტი აქვს აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებას ახალგაზრდების სოციალურ მდგომარეობაზე.

თვისებრივი მეთოდოლოგიით ჩატარებული კვლევა შედეგა რამდენიმე ნაწილისგან.

ერთი ეტაპი გულისხმობს დოკუმენტების ანალიზს, რომლის ფარგლებშიც გავეცანით და გავაანალიზეთ სხვადასხვა კვლევა და ლიტერატურა ახალგაზრდების აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულებასა და მის ფსიქო-სოციალურ ეფექტებთან დაკავშირებით.

შემდეგი ეტაპი ითვალისწინებს ექსპერტულ გამოკითხვას, თვისებრივი მეთოდოლოგიით, სიღრმისეული ინტერვიუს მეთოდით, მიზნობრივი შერჩევის საფუძველზე. გამოვკითხეთ ფსიქოლოგი, სოციალური ფსიქოლოგი და სოციოლოგი. ექსპერტები შეირჩნენ კონკრეტულ საკითხზე მუშაობის გამოცდილების გათვალისწინებით. ფსიქოლოგები, რომელთაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულ ადამიანებთან მუშაობის გამოცდილება აქვთ და, შესაბამისად, კარგად იცნობენ იმ ფსიქო-სოციალურ ეფექტებს, რასაც აზარტული თამაშები იწვევს ახალგაზრდებში. ხოლო სოციოლოგი ამ სფეროს კვლევისა და კვლევების ხელმძღვანელობის გამოცდილების მიხედვით შეირჩა.

ასევე, თვისებრივი მეთოდოლოგიით ჩატარებულ კვლევაში, ჩართული იყვნენ მიზნობრივად შერჩეული ახალგაზრდები, რომელთაც ცხოვრების გარკვეულ ეტაპზე შეხება ჰქონდათ, ან აქვთ, აზარტულ თამაშებთან. რესპონდენტთა შერჩევა განხორციელდა „თოვლის გუნდის“ მეთოდით, ინფორმაცია მოვიპოვეთ სიღრმისეული ინტერვიუს სახით.

სულ გამოვკითხეთ 10 ახალგაზრდა, 19-დან 30 წლამდე. რესპონდენტთა მოძიება შევწყვიტეთ მას შემდეგ, რაც დაიწყო პასუხების გამეორება.

ინტერვიუებისას ვკონცენტრირდით ისეთ საკითხებზე, როგორცაა აზარტულ თამაშებში ჩართვის ასაკი, ამის წინაპირობა/მიზეზი/მოტივაცია, პრობლემის აქტუალურობისა და სიმძაფრის შეფასება, სოციალური და ფსიქოლოგიური პრობლემების გამოცდილება, ძირითადი პრობლემები, რასაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება წამოჭრის ახალგაზრდებში; ასევე დავინტერესდით რესპონდენტთა აზრით აზარტული თამაშების რეკლამირებისა და პოპულარიზების თუ მათ მიმართ გარკვეული შეზღუდვების დაწესების აუცილებლობის შესახებ და მათი ხედვით, თუ რა წარმოუდგენიათ პრობლემისგან თავის დაღწევის მთავარ გზად.

### **შედეგები/დისკუსია**

ვინაიდან კვლევა გახლავთ ანალიტიკური ხასიათის, შეგროვებული მონაცემები დერევენსკის, შეკისა და მერიკის თეორიული ჩარჩოს საფუძველზე გაანალიზდა. ჩვენი მიზანი გახლდათ, კვლევის მიგნებების დაკავშირება თეორიულ ჩარჩოსთან და ამავდროულად, არსებული თეორიის

არა დადასტურება ან უარყოფა, არამედ გაგება იმისა, თუ როგორ მუშაობს ის ადგილობრივ დონეზე - ახალგაზრდებში.

თეორიული ჩარჩოს პირველი პუნქტი და მიგნებაა **დამოკიდებულებრივი ქმედება**. ცნობილია, რომ დამოკიდებულებრივი ქმედება ემსახურება ყოველდღიური პრობლემებისა და ცხოვრებისული სტრესისგან თავის დაღწევას. რესპონდენტებმა აღნიშნეს, რომ მათი მთავარი ინტერესის ობიექტი თავდაპირველად ფინანსური უზრუნველყოფა გახლდათ. არგუმენტად კი, სახელმწიფოში სამსახურობრივი განვითარებისა და წინსვლის არქონა დაასახელეს. ამიტომ მათთვის გამდიდრებისა და ფულის შოვნის ყველაზე იოლი და საინტერესო გზა აზარტული თამაშებია. როგორც კვლევაში მონაწილე სოციოლოგმა აღნიშნა, დღესდღეობით ახალგაზრდების დიდ ნაწილს განათლებისადმი ნიჰილისტური დამოკიდებულება აქვს. ახალგაზრდების ხედვით, დასაქმება და სასურველი ანაზღაურების მოპოვება შეუძლებელია, ამიტომ აზარტული თამაშები მათთვის საუკეთესო გამოსავალია. თუმცა აღსანიშნავია ის ფაქტიც, რომ კვლევაში მონაწილე ერთ-ერთ რესპონდენტს სწორედ აზარტული თამაშებისგან გამოწვეულმა ფინანსურმა ზარალმა პირველი სამსახურის მოძიება აიძულა და დღეს რომ ის დასაქმებულია, სწორედ აზარტული თამაშების დამსახურებად მიაჩნია. დამოკიდებულებრივი ქმედების კიდევ ერთი ასპექტი რეკლამირებასთანაა დაკავშირებული, როგორც ბანერებზე, ისე მედიასა თუ ინტერნეტში.

**აზარტი და ცნობისმოყვარეობა** - ადამიანი საკუთარი ბუნებით გახლავთ მოთამაშე, იგივე ჰომოლუდენსი. ეს ფენომენები ზოგიერთ პიროვნებაში განსაკუთრებულად გააქტიურებულია და აზარტული თამაშების პირდაპირ მოთხოვნილებას იწვევს. როგორც კვლევაში მონაწილე ფსიქოლოგმა აღნიშნა, ცნობისმოყვარეობის ფაქტორი ახალგაზრდებში განსაკუთრებულად მაღალია, რაც მეტად უბიძგებს მათ აზარტული თამაშებით დაინტერესებისკენ, რისი დაძლევა, ერთ-ერთი რესპონდენტის თქმით, ისეთივე რთულია, როგორც წამალზე დამოკიდებულებისგან თავის დაღწევა. რაც, ვფიქრობთ, რომ შემდგომი სიღრმისეული კვლევის ჩატარების იდეასაც ბადებს. აზარტული თამაშების რეკლამებში, ძირითადად სტერეოტიპული, შესაძლო გამდიდრების იდეები გვხვდება. რეკლამები მოუწოდებს ადამიანებს, რომ აზარტული თამაშები დიდი სიამოვნება, ილბალი და გართობაა. ეს სტერეოტიპული აზრები მოკლებულია სიმართლეს, ის სიტუაციურ განწყობებზეა ორიენტირებული, რასაც ძირითადად სწორედ ახალგაზრდა შეიძლება წამოეგოს. შესაბამისად, მარტივი წარმოსადგენია, რომ მოზარდზე მსგავსი რეკლამები იოლად ახდენს გავლენას, რაც თამაშზე დამოკიდებულების მაპროვოცირებელი მიზეზი შეიძლება გახდეს. კვლევაში მონაწილე რესპონდენტებმა აღნიშნეს, რომ ამგვარ რეალობაში ისინი კარგავენ ოჯახს, მეგობრებს, ახლობლებს, ზოგად სოციალურ კავშირებს და, რაც მთავარია, მათ ნდობას. ეს პრობლემა განსაკუთრებით მძიმეა მაშინ, როდესაც ინდივიდის ნებისყოფა შესაძლოა ადვილად მოექცეს გავლენის ქვეშ.

**დროის არასწორი მენეჯმენტი** - აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფაქტორი დროის არასწორი მენეჯმენტია, როგორც რესპონდენტებმა, ისე ექსპერტებმა აღნიშნეს, რომ ინტერესის სფეროს არქონა და ზედმეტი თავისუფალი დრო გახლავთ უდიდესი ფაქტორი ახალგაზრდებში აზარტული თამაშების დამოკიდებულების გაღვივებისა.



## სოციუმის როლი

**სამეგობრო/ სანაცნობო წრე** - ჩვენი კვლევის მთავარი ინტერესის ობიექტი სწორედ ფსიქო-სოციალური მდგომარეობის შესწავლაა. სოციუმი, როგორც აღმოჩნდა, ერთ-ერთი უმთავრესი ცნებაა აზარტულ თამაშებთან მიმართებით. ვინაიდან რესპონდენტების დიდმა ნაწილმა აღნიშნა, რომ სწორედ გარემომ, სამეგობრომ თუ სანაცნობო წრემ აიძულა, ან უბიძგა პირველად აზარტული თამაშების სფეროში შეღწევა. როგორც რესპონდენტებმა აღნიშნეს, უმეტესად სწორედ სამეგობრო წრიდან დაიწყო აზარტული თამაშებისადმი მცირე ინტერესი, რომელიც შემდგომ მისდამი მწვავე დამოკიდებულებაში გარდაიზარდა.

**გარემო** - რესპონდენტებმა აღნიშნეს, რომ ქუჩა და უბანი, ქუჩის ავტორიტეტები და ის ადამიანები, რომლებიც სოციალური თუ ეკონომიკური კაპიტალით გამოირჩევიან, დიდ გავლენას ახდენენ ახალგაზრდებზე. კვლევაში მონაწილე ექსპერტების ხედვით, ახალგაზრდებს ხშირად აქვთ სურვილი ქუჩის ავტორიტეტებად იქცნენ. ცხოვრების სწორედ ამ ეტაპზე ყალიბდება მათი შეხედულებები და ზოგადად პიროვნება. შესაბამისად, ხშირად იდენტობის ჩამოყალიბების პროცესში საკმაოდ დიდ როლს თამაშობს გარემო, რომელშიც იზრდება ინდივიდი. სწორედ საცხოვრებელ გარემოში იწყება ახალგაზრდის სოციალიზაცია, რაც გულისხმობს მთელი ცხოვრების განმავლობაში მიმდინარე დასწავლის პროცესს. სოციალიზაცია, უპირველეს ყოვლისა, მოზრდილების ქცევაზე, მსოფლმხედველობასა და მოქმედებაზე ახდენს გავლენას. უნდა აღინიშნოს, რომ სოციალიზაციის პროცესები სწორედ ადრეულ ასაკში ხდება განსაკუთრებული ცხოვრებისეული სტილის ჩამოყალიბების საფუძველი. **ოჯახი** - ამ თვალსაზრისით ეთნიკურობა, რწმენა, კოლექტივისტური ღირებულებები, ნათესავები, ოჯახისშვილობა მნიშვნელოვანი ფაქტორებია. რთულია ისეთი ტიპის კვლევის მოძიება, რომელიც კონკრეტულ საკითხთან დაკავშირებით ყველა პერსპექტივას შეისწავლის, თუმცა ჩვენი კვლევა მდიდარია ისეთი ინფორმაციით, რომელიც დაკავშირებულია ახალგაზრდებში აზარტული თამაშების მიერ გამოწვეულ იდენტობის კრიზისთანაც.

**იდენტობის კრიზისი** - თავისუფალ ნებაზე უარის თქმა. ჯგუფის წევრობა. კვლევაში მონაწილე სოციალურმა ფსიქოლოგმა ხაზი გაუსვა ფაქტს, რომ იმ შემთხვევაში, როდესაც ინდივიდი ძლიერი ლიდერის მქონე სოციუმში ხვდება, ლიდერის, რომელიც კარგი მოთამაშე და მოდერატორია, ახალგაზრდა, რომლის გონებაცა და ზოგადი მისწრაფებებიც ჯერ კიდევ ფორმირების პროცესშია, თავისუფლად ხდება მიმყოლი და ამგვარ სოციალურ ჯგუფში საკუთარი თავის იდენტიფიკაციას ცდილობს. შესაძლოა, ჯგუფში საკუთარი ადგილი იპოვოს, ან პირიქით, იდენტობაც კი დაკარგოს. მსგავსი შემთხვევები კი მრავლად შეინიშნებოდა კვლევაში მონაწილე რესპონდენტების პასუხებში. არსებობს შინაგანი (როდესაც ჯგუფში იქცევი ისე, როგორც ყველა და ასევე ფიქრობ ჯგუფის გარემოც) და გარეგანი (როდესაც ინდივიდუალურად ფიქრობ, რომ არასწორად იქცევი, მაგრამ ჯგუფთან ყოფნისას ინდივიდუალურ მოწოდებას უგულებელყოფ) კონფორმულობა, რესპონდენტების უმრავლესობა სწორედ გარეგანი კონფორმულობის წარმომადგენელი არიან. მათი თქმით, საცხოვრებელ გარემოში, სანაცნობო წრეში არსებული იმპულსები, მათში უდიდეს გავლენას ახდენს ინტერესის გაღვივების კუთხით და ხშირად საკუთარ იდენტობაზეც კი უარი უთქვამთ, კოლექტივის დომინირებისა თუ გავლენის გამო. რესპონდენტების თქმით, ჯგუფის

წესები გვკარნახობს, რომ თუკი მის რომელიმე წევრს სჭირდება დახმარება, ამ შემთხვევაში, ფულადი, სხვა წევრები ვალდებული არიან მოიძიონ თანხა. შესაბამისად, ჯგუფის ფუნქციონირება და ის მექანიზმი, რომელიც ინდივიდს თავს მის წევრად აგრძნობინებს, „აიძულებს“ გააკეთოს ის, რასაც ჯგუფი მისგან მოითხოვს. როგორც კვლევაში მონაწილე სოციალურმა ფსიქოლოგმა აღნიშნა, ახალგაზრდებში დისპოზიციური განწყობები, ანუ ქცევითი ნორმები და პიროვნებისთვის მნიშვნელოვანი ფასეულობები ჩამოყალიბების პროცესშია, ეს კი ხშირად იწვევს კონფლიქტს ოჯახთან, ახლობლებსა თუ მეგობრებთან, რასაც საკმაოდ ბევრმა რესპონდენტმაც გაუსვა ხაზი.

არანაკლებ მნიშვნელოვანი პრობლემა **სოციალურ აშლილობას უკავშირდება**, რაც, თავის მხრივ, სხვადასხვა სოციალურ სიტუაციაში საკუთარი თავის წარმოჩენის შიშს, დაბალ თვითშეფასებასა და საკუთარ თავში ჩაკეტვას გულისხმობს. თვითგაცხადების შიში - როდესაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული ახალგაზრდების თვალში მშობლები, ახლობლები, მეგობრები მსაჯულები ხდებიან. რესპონდენტებმა აღნიშნეს, რომ საკუთარ თავებს დამოუკიდებლად ცხოვრებისთვის მოუზნადებლად მიიჩნევდნენ, მათში გაიზარდა არასრულფასოვნების განცდაც. აზარტზე დამოკიდებული ახალგაზრდა იზოლირდება საზოგადოებისგან. რესპონდენტების დიდმა ნაწილმა აღნიშნა, რომ მათ არ გააჩნდათ სურვილი და, რაც მთავარია, უნარი იმისა, რომ ყოფილიყვნენ აქტიური მოქალაქეები, ჩართულიყვნენ საზოგადოებრივ ცხოვრებაში. სხვა ქვეყნებისა თუ საქართველოს გამოცდილება საკმაოდ დიდი ხანია ადასტურებს, რომ დამოკიდებულების პრობლემა საერთო საზოგადოებრივი მნიშვნელობისაა და ის ნებისმიერი მოქალაქის, განსაკუთრებით კი, ახალგაზრდების ცხოვრებაზე ახდენს გავლენას.

ასევე, ხაზი უნდა გავუსვათ, როგორც რესპონდენტების, ისე ექსპერტების მიერ გამოვლენილ ყველაზე მნიშვნელოვან ფსიქოლოგიურ პრობლემებს, როგორცაა:

**უხასიათობა, ნიჰილისტური დამოკიდებულება, ნევროზი, აგონია, სუიციდი.**

ახალგაზრდა მოთამაშეებში ვლინდება კავშირი ჯანმრთელობის მენტალურ, პიროვნულ რღვევასთან, დეპრესიასთან, მღელვარებასთან, პარანოიასთან და მათ შორის, კრიმინალურ აქტივობასთან. აზარტულ თამაშებთან ახალგაზრდების მიმართებაში, ერთ-ერთ მნიშვნელოვან მიგნებად გამოიკვეთა მშობლის როლი, კონკრეტულად, ყურადღების დაბალი ხარისხი. ამის საპირისპიროდ, კვლევაში მონაწილე ექსპერტებიცა და რესპონდენტებიც აღნიშნავენ, რომ ბავშვის აღზრდის პოზიტიური მეთოდი, როგორც არის მფარველობის მექანიზმი, მშობელთან სიახლოვის მაღალ დონესთანაა დაკავშირებული, რაც ძირითადად ყურადღებას გულისხმობს. ეს უზრუნველყოფს აზარტულ თამაშებში ახალგაზრდების მინიმალური დოზით ჩართულობას (Derevensky, Shek, & Merrick, 2011).

გამოიკვეთა ტენდენცია, რომლის მიხედვითაც, აზარტული თამაშები მძიმე ზემოქმედებას ახდენს მოთამაშის ფსიქიკაზე. იწვევს ფსიქოლოგიურ ტრავმას მოთამაშეში, რაც მას მეტად მიჯაჭვულსა და დამოკიდებულს ხდის. დღეს უკვე ცნობილია, რომ აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება დაავადებაა (გიორგაძე, 2013). უხასიათობა, ნიჰილისტური დამოკიდებულება, ხასიათის სწრაფი ცვლილება, პანიკური შეტევები, ინფანტილური ქცევა - სწორედ ფსიქოლოგიური პრობლემების

გამომხატველი ფაქტორებია. ერთ-ერთმა რესპონდენტმა გაიხსენა შემთხვევა, როდესაც აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებული ახლობელი „მოგების“ ფორმულის შექმნას ცდილობდა, თუმცა, მან ეს ვერ შეძლო, სოლიდური თანხა წააგო და სიცოცხლე სუიციდით დაასრულა.

## დასკვნა

დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ კვლევის პროცესში ახლებურად შეფასდა და გაანალიზდა არსებული სოციალური პრობლემა, რესპონდენტებისა და ექსპერტების გამოცდილებების საფუძველზე, რამაც კვლევას დამატებითი ვალიდაცია შესძინა. კვლევამ გამოავლინა ახალგაზრდების აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების შედეგად გამოწვეული როგორც ფსიქოლოგიური, ისე სოციალური პრობლემები. მათ შორის: სოციალური კაპიტალის რღვევა, რაც გულისხმობს სანაცნობო წრესთან კონფლიქტს, ნდობის დაკარგვას და ა.შ; ასევე სოციალური აშლილობა - სხვადასხვა სოციალურ სიტუაციაში საკუთარი თავის წარმოჩენის შიში, დაბალი თვითშეფასება და საკუთარ თავში ჩაკეტვა; იდენტობის კრიზისი, დეპრესია, აგონია, უხასიათობა, ნიჰილისტური დამოკიდებულება, ნევროზი.

კვლევისთვის ერთ-ერთი ძირითადი მიგნებაა ის, რომ საჭიროა გაიზარდოს საკითხის შესახებ ინფორმირებულობა საზოგადოების ცალკეულ წევრებს შორის, განსაკუთრებით კი ახალგაზრდებში, და ხაზი გაესვას იმას, თუ როგორი მავნეა აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება, როგორც სოციალური, ისე ფსიქოლოგიური თვალსაზრისით. გამოვლინდა ისიც, რომ ეს პრობლემა არ არის მხოლოდ ერთი კონკრეტული ინსტიტუციის პრობლემა. ეს გახლავთ ეროვნული/საყოველთაო პრობლემა. საჭიროა, როგორც სახელმწიფოებრივმა, ისე საგანმანათლებლო ინსტიტუტებმა მოახდინონ რეფლექსია არსებულ საკითხებზე.

## ბიბლიოგრაფია

გიორგაძე, თ. (2013). „ზოგიერთი ასპექტი აზარტული თამაშების ისტორიიდან“ პროფესიონალის ხმა #1.გვ 4-10 პერიოდული სამეცნიერო ჟურნალი, ქუთაისი.

ჩაკვეტაძე, კ. (2023). „როგორია ონლაინ აზარტული თამაშების კომპანიების შემოსავალი საქართველოში?“ Forbes Georgia.

Champion, C. (2021). *Gambling addiction can cause psychological, physiological health challenges*. Ucla Health.

Derevensky, J., Gupta, R., Hardoon, K., Dickson, L., & Deguire, A. (2003). *Youth Gambling*. New York: Prometheus Books.

Derevensky, J., Shek, D., & Merrick, J. (2011). *Youth Gambling The hidden addiction*. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, Berlin/Boston.

Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). *An empirical examination of Jacob's General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory?* Journal of Gambling Studies, 14. 17-29.

Kusyszyn, I. (1984). *The psychology of gambling*. Sage Publications, Inc. in association with the American Academy of Political and Social Science.

Unicef. (2022). *Engagement of adolescents in gambling is alarmingly high in Georgia*. Unicef Georgia.

University of Oxford. (2021). *Gambling research: The 'fun' can stop with unemployment, ill- health and even death*. University of Oxford.

Wardle, H. (2019). *Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling*. London School of Hygiene and Tropical Medicine, 15-17 Tavistock Place, London WC1H9SH, United Kingdom.

<https://www.casino.org/features/gambling-statistics/>