



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA

Eiropas Sociālais  
fonds

I E G U L D Ī J U M S T A V Ā N Ā K O T N Ē

# PĒTĪJUMS PAR PROCESU ATKARĪBU (AZARTSPĒĻU, SOCIĀLO MEDIJU, DATORSPĒĻU ATKARĪBA) IZPLATĪBU LATVIJAS IEDZĪVOTĀJU VIDŪ UN TO IETEKMĒJOŠIEM RISKĀ FAKTORIEM

## AZARTSPĒĻU UN LOTERIJU SPĒLĒŠANAS PAR NAUDU SAISTĪBA AR ALKOHOLA LIETOŠANU

AIVITA PUTNIŅA

PROJEKTU UN KVALITĀTES VADĪBA

PĒTĪJUMA AUTORI: AIVITA PUTNIŅA, ARTŪRS POKŠĀNS, MĀRIS BRANTS

# Pētījuma mērķis

Noskaidrot procesu atkarību (azartspēļu atkarība, sociālo mediju atkarība, datorspēļu atkarība) un asociētās uzvedības izplatību un to ietekmējošos faktorus Latvijas iedzīvotāju vidū.

# METODOLOGĪJA

---

Politikas un regulējuma analīze

---

Statistikas un aptauju datu analīze

---

Literatūras analīze

---

Mediju tekstu analīze

---

Tiešās intervijas respondentu dzīvesvietās (n=4912)

---

Padziļinātās intervijas

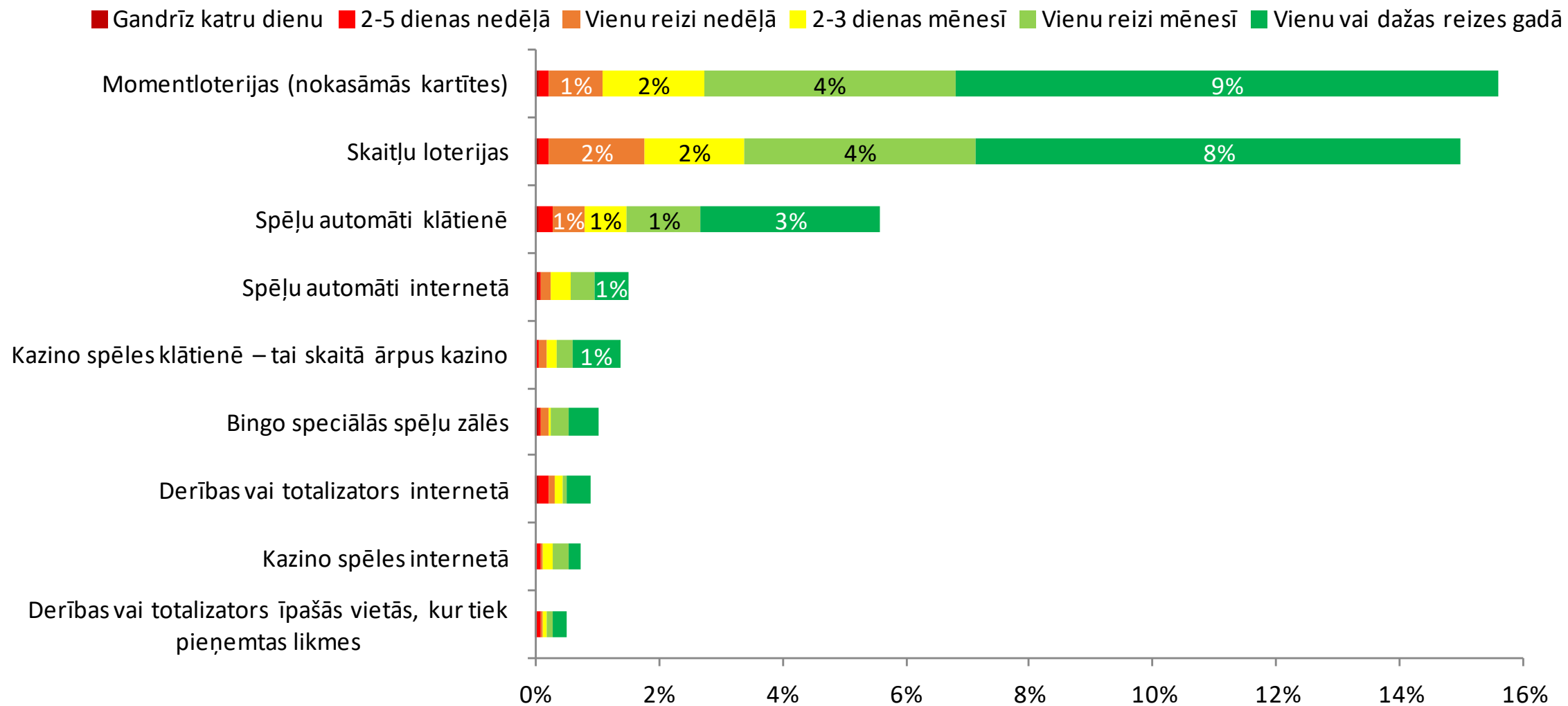
---

Fokusgrupu diskusijas

# Azartspēļu un loteriju spēlēšana

# Azartspēļu un loteriju spēlēšana

- Kopumā aptuveni puse (**50,3%**) respondentu vecumā no 15 līdz 64 gadiem norāda, ka kaut reizi spēlējuši kādu no azartspēļu vai loteriju veidiem;
- Rīgā un lielajās pilsētās jebkad spēlējušo respondentu īpatsvars ir zemāks – 42% Rīgā, bet 47% citās lielajās pilsētās.
- Gan mazpilsētās, gan laukos azartspēles un loterijas par naudu, kā paši norāda, jebkad ir spēlējuši 57% respondentu.
- **26,2%** no Latvijas iedzīvotājiem 15-64 gadu vecumā norāda, ka spēlējuši kādu no azartspēļu vai loteriju veidiem pēdējā gada laikā.



## Azartspēļu spēlēšanas biežums

# Azartspēļu un loteriju spēlēšana

- Piedalīšanās **momentloterijās un skaitļu loterijās** ir populārāks azartspēļu veids laukos (kur to spēlējuši attiecīgi 42% un 41% respondentu) un mazpilsētās (41% un 40%).
- **Spēļu automāti** ir populārāki mazpilsētās – jebkad tos spēlējuši 27% (kamēr Rīgā un laukos 22%, bet citās lielajās pilsētās – 17%);
- Spēļu automātos izteikti biežāk spēlē vīrieši. Kopumā automātus spēlējuši 35% vīriešu un 11% sieviešu;
- Spēļu automātus pēdējā gada laikā biežāk spēlējuši jauni cilvēki (15-34 gadi).



Atkarību izplatība



# Atkarību izplatība

Kopumā procesu atkarība nav problēma, kuru ārsti un pacienti Latvijā bieži apzinās, diagnosticē un ārstē. Par to liecina ar 2017.gada laikā ārstēto pacientu skaits piecās atkarību kategorijās:

- alkohola atkarība – ārstēti 6006 pacienti (1634 pirmreizēji);
- narkotisko, psihotropo un toksisko vielu atkarība – ārstēti 1577 pacienti (193 pirmreizēji);
- azartspēļu atkarība – ārstēti 40 pacienti (21 pirmreizējais);
- interneta atkarība – ārstēti 9 pacienti (6 pirmreizēji);
- videospēļu (datorspēļu) atkarība – ārstēti 12 pacienti (7 pirmreizēji).

# Atkarību izplatība

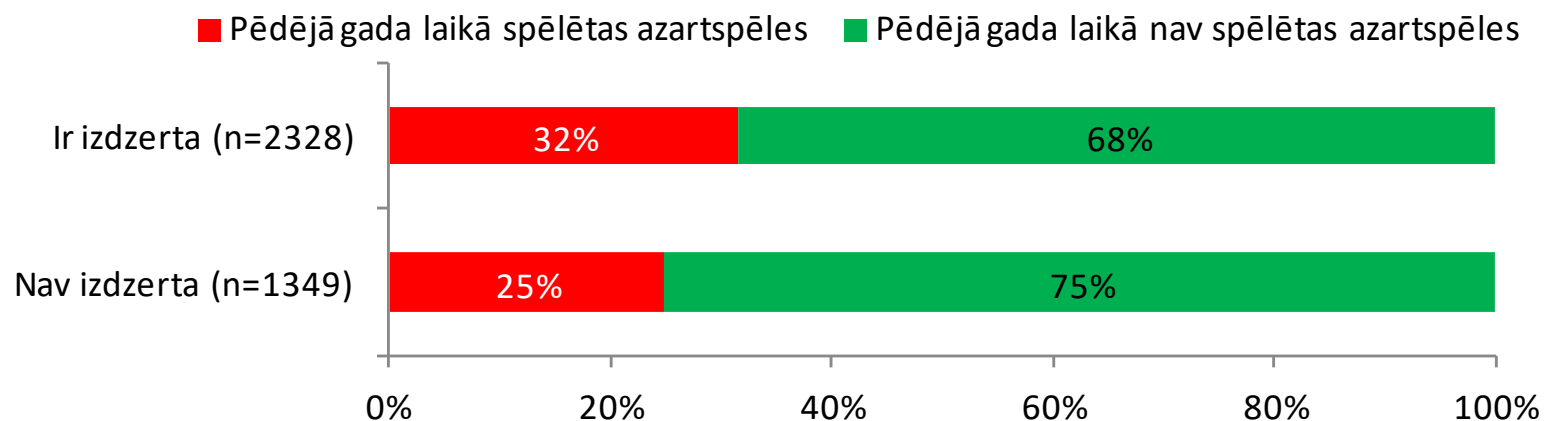
## Problemātiska azartspēļu un loteriju spēlēšana:

- ja tās noteikšanai izmanto pētījuma anketā iekļauto problemātiskās spēlēšanas indeksa (*Problem Gambling Severity Index*) instrumentāriju;
- ja ekstrapolē datus uz Latvijas iedzīvotājiem,

raksturīga aptuveni **79 119** cilvēku vecumā no 15 līdz 64 gadiem, no tiem **16 162** - problēmas ir smagākajā pakāpē.

Visizteiktākās problēmas ir spēļu automātu spēlētājiem.

# Azartspēļu spēlēšanas saistība ar alkohola lietošanu

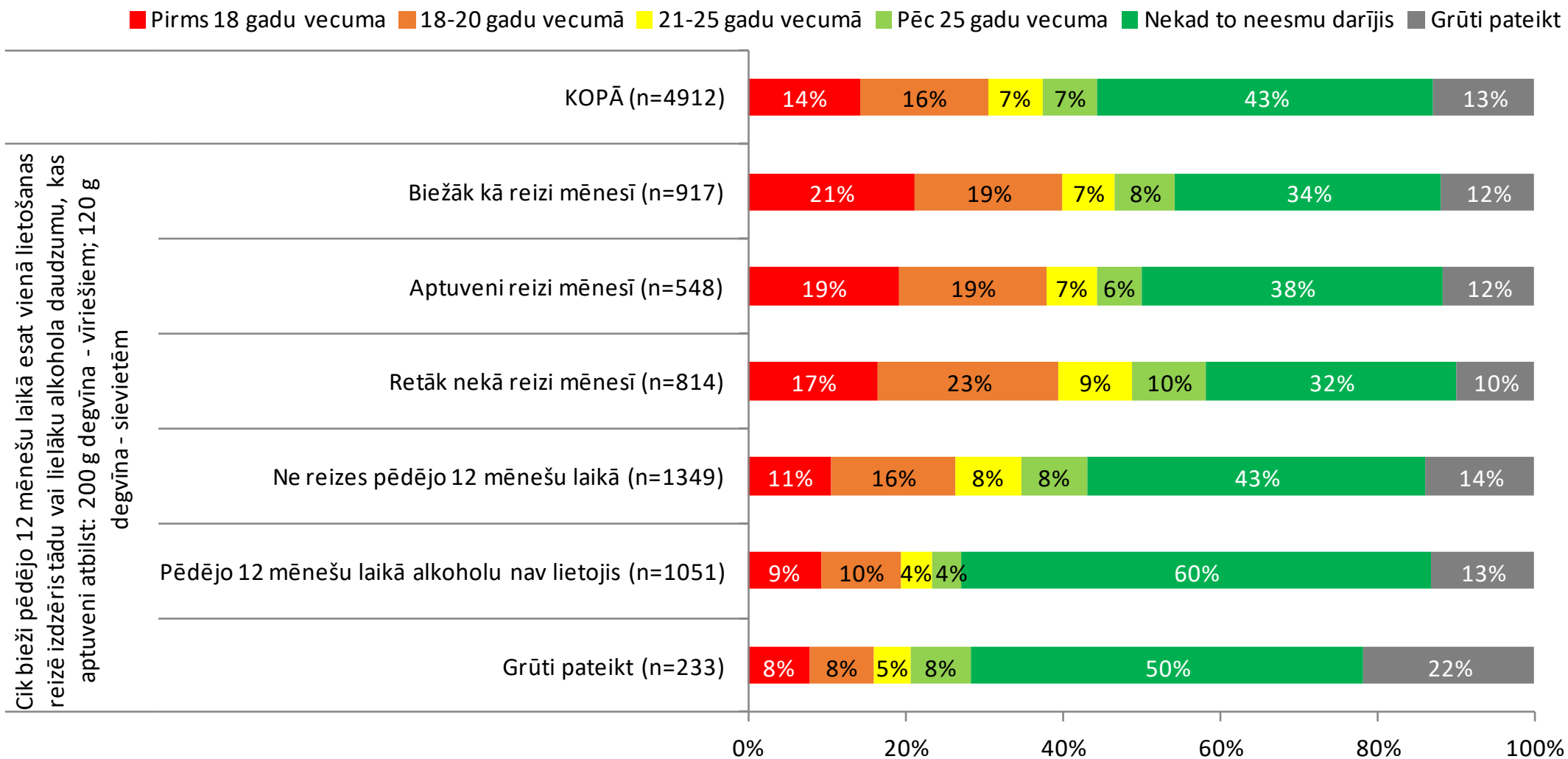


## Azartspēļu spēlēšana pēdējā gada laikā atkarībā no tā, vai šī gada laikā vismaz reizi izdzerta noteiktā alkohola deva\*

\* Vīriešiem: 200 g degvīna, 1,5 litri gaišā alus vai alkoholiskā kokteiļa, gandrīz pudele vīna vai šampanieša;  
 sievietēm: 120 g degvīna, 1 litrs gaišā alus vai alkoholiskā kokteiļa, 400ml vīna vai šampanieša

*Parasti jau tās visas atkarības iet kopā. Atkarīgs cilvēks būs atkarīgs no visa – tur iet alkohols, narkotikas. Varbūt kādam ir alkohols un azartspēles.*

(Dace Caica, biedrības “Esi brīvs” vadītāja)



Vecums, kādā pirmoreiz par naudu spēlētas azartspēles atkarībā no respondentu alkohola riskantas lietošanas paradumiem

# Azartspēļu spēlēšanas saistība ar alkohola lietošanu

- Lielāku alkohola devu lietošanas biežums korelē ar **spēļu automātu** spēlēšanas biežumu (Spīrmēna korelācijas koeficienta vērtība ir 0,319).
- Skaitļu loteriju gadījumā koeficientu vērtības ir tuvas nullei.
- Statistiski nozīmīgas korelācijas ar **spēļu automātu** spēlēšanas biežumu ir arī situācijām, kad respondents norāda uz:
  - vainas sajūtu un nožēlu par alkohola lietošanu;
  - uzvedības maiņu un atmiņas zudumu pēc alkohola lietošanas;
  - augstāku alkohola lietošanas biežumu uzreiz pēc pamošanās.

**Fokusgrupu diskusijā kā viens no iemesliem, kādēļ apmeklēt spēļu zāli, tika pieminēta alkohola pieejamība un iespēja to lietot bez morāla nosodījuma:**

*Es uz kazino gāju tikai tāpēc, ka tur var iet, kad citur aizvērts un var dabūt bezmaksas alkoholu. Es eju uz kazino ar domu, ka varēšu turpināt lietot alkoholu. Un tajā laikā spēlēju.*

(Fokusgrupu diskusija, vīrietis, 34 gadi)

*(..) ar alkohola dzeršanu, smēķēšanu. Tā [kazino] ir vieta, kur es varu tā neglīti atpūsties. Es tur varu darīt, ko es vēlos. Mani neviens neierobežo.*

(Fokusgrupu diskusija, vīrietis, 38 gadi)

- *C: Nē, forši jau uzspēlēt un iedzert.*
- *B: Nu jā, tad, kad spēlē, tad jau to gribas – gan smēķēt, gan dzert. Vai tā ir problēma? Cilvēkam, kas spēlē, viņš nedomā par tādām lietām.*
- *C: Bet forši, kad visu naudu zaudē, tad ir forši iedzert un noņemt to morālo...*
- *B: Nu jā, vieglāk nedomāt par to problēmu, kad tu dzer. Vai tas kaut ko mainīs, ja aizliegs to alkoholu vai cigaretes spēļu zālē? Es domāju, ka neko nemainīs.*

(Intervija ar anonīmiem NVO pārstāvjiem)

**Tomēr paši spēlētāji atceras daļēju smēķēšanas aizlieguma ieviešanu, kas skāra arī spēļu zāles, un uzskata, ka aizliegums mazinājis spēlētāju skaitu. Pauzes smēķēšanai liek pārtraukt spēli, nereti iziet laukā un pamanīt, ka spēlēšanai patērēts neparedzēti ilgs laiks.**





# Rekomendācijas

# Kontrolētas spēlēšanas veicināšana:

- **Apmācīt darbiniekus**, kas nonāk saskarsmē ar klientiem, lai tie varētu sniegt klientiem zināšanas un prasmes atbildīgā azartspēļu spēlēšanā. Dānijas piemērs liecina, ka spēļu operatoriem ir liela nozīme klientu aizsargājošas informācijas sniegšanā;
- Izstrādāt **indikatoru komplektu**, kuru veido spēlētāja uzvedības rādītāji savā spēļu profilā (bieža limitu palielināšana, pieaugošs spēles laiks u. c). Šie indikatori var kalpot kā obligātas rīcības vadlīnijas operatoriem, veidojot vienotus noteikumus. Dānijas gadījumā pat tiek rekomendēta problemātisku spēlētāju piespiedu izslēgšana;
- Izstrādāt lasītājam saistošus **izglītojošus materiālus**, piemēram, informāciju par spēles uzbūvi, riskiem;
- Spēlētājiem zināmi un viegli pielietojami **rīki likmju ierobežošanai**, kā arī informācija par zaudējumu un bilances līdzsvaru. Tādu vieglāk izvietot tiešsaistes spēlēs, taču līdzīgus instrumentus var ieviest klātienē spēlēs, ļaujot piekļūt spēlētāja aktivitātes ziņojumam. Būtiski, ka šī informācija ir pieejama visās spēļu vietās;
- **Laika norādes**, kas ļauj spēlētājam apzināties spēlē pavadīto laiku;
- **Spēlēšanas laikā sniegto bonusu ierobežošana** (alkohola, tabakas izstrādājumu piedāvāšana par brīvu), kas spēlētājiem ļauj labāk saglabāt kontroli;
- Nodrošināt, ka spēļu zālēs, līdzīgi kā kazino, **dokumentu uzrādīšana ir obligāta prasība**, nevis atkarīga no zāles darbinieku lēmuma;
- Regulējuma precizēšana, lai nodrošinātu, ka telpas kurās tiek sniegti **ēdināšanas u.c. pakalpojumi tiek pēc būtības nodalītas no telpām, kurās tiek spēlētas azartspēles.**