

## პრობლემური გემბლინგი და გეიმინგი COVID-19 პანდემიის პერიოდში - სცილას და ქარიბდას შორის

ავტორი: ზვიად კირტავა, პროფესორი, მედიცინის აკად. დოქტორი

8 მაისი, 2020 წ.



ფოტო: <https://sportshandle.com/>

კოვიდ-19-ის პანდემიამ მოსახლეობას მრავალმხრივი შესაძლო ზიანი მიაყენა. ერთ-ერთ მათგანს ძირითადად ბრიტანეთის მაგალითზე განვიხილავთ. თუმცა, იგი არც სხვა ქვეყნებისთვის, მათ შორის საქართველოსთვისაც არ არის განყენებული თემა.

დიდ ბრიტანეთს კორონავირუსამდეც სერიოზული წინაპირობები ჰქონდა, რის გამოც საზოგადოება საკმაოდ მოწყვლადია - მოსახლეობის დიდი ნაწილი დამოკიდებულია მოკლვადიან შრომით კონტრაქტებზე, რასაც ემატება საზოგადოებრივ ჯანდაცვასა და სოციალურ სისტემაზე ქამრების შემოჭერის კამპანიის და ბრექსიტის სერიოზული გავლენა

და ამის გამო მოსახლეობის საკმაოდ მნიშვნელოვანი ფენა შემოსავლების შემცირებისა და, სულაც, გაღარიბების რისკის წინაშე აღმოჩნდა. ახლა კი ამას დაემატა ევროპაში კოვიდ-19-ით გამოწვეული ყველაზე მაღალი სიკვდილობაც (30,600-მეტი გარდაცვლილი), უმკაცრესი შეზღუდვები და 12-კვირიანი თვითიზოლაციის რეჟიმი, რის შემდეგ ბრიტანულ ეკონომიკას, ექსპერტთა აზრით, ძალიან მძიმე რეცესია ელის. სწორედ ამის გამო საყურადღებოა შემზღუდველი ზომების გაუთვალისწინებელი გავლენა ჯანმრთელობის მაღალი რისკის მქონე ჯგუფებზე და მისი შერბილების შესაძლებლობები. ერთ-ერთი მაგალითია აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება - პრობლემური გემბლინგი და გემბლინგთან დაკავშირებული ზიანი, რაც გაიზარდა პანდემიის პირობებში.

ბრიტანეთში გემბლინგ დაავადება ანუ პრობლემური გემბლინგი (ლუდომანია, აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულება) თითქმის 350,000 ადამიანს აქვს დადგენილი. მრავალკვირიანი თვითიზოლაციის პირობებში ბევრი მათგანი მენტალური დაავადების გამწვავებას აღნიშნავს - მარტობის, მოწყენილობის და დეპრესიის გამო, ასევე ფსიქოლოგიური დახმარების ხელმიუწვდომელობის პირობებში, დიდი შანსია აზარტულ თამაშებზე დამოკიდებულების ხარისხი გაძლიერდეს. სოციალური მედია, ტელევიზია და სმს-ები მძიმე წნეხის ქვეშ აყენებენ ამ ადამიანებს თავისი გამუდმებული და დაჟინებითი რეკლამირებით, სადაც გემბლინგი იოლი მოგების და ფინანსური წარმატების, ყველა პრობლემის წამიერად გადაწყვეტის გზად არის წარმოჩენილი. როგორც წარსულში თავად პრობლემური გემბლერები ამბობენ, იზოლირება, გაურკვეველობა, პანდემიით გამოწვეული პანიკა და მძიმე ამბებით დახუნძლული მედია, რომელიც ძირითადად ნეგატიურ ამბებს გემბლინგის შველად წარმოსახვის მასირებულ რეკლამირებას უთავსებს, ეს ის ნოყიერი ნიადაგია, სადაც ძალიან იოლია ხანგრძლივი იზოლაციის პირობებში აზარტულ თამაშებზე პათოლოგიური დამოკიდებულება განვითარდეს. ამ მოლიპულ გზაზე დადგომა ძალიან იოლია, ხოლო კორონავირუსის პოსტკრიზისულ ეტაპზე, როცა ეკონომიკური რეცესია გარკვეული პერიოდი გაგრძელდება, გამოსვლა განსაკუთრებით რთული იქნება...

სპორტული ტოტალიზატორები სერიოზულად დააზიანა პრემიერ ლიგის და ცხენოსნობის მთავარი შეჯიბრის - გრანდ ნეშენალის გაუქმებამ. საქმე იქამდეც კი მივიდა, რომ პირველად ისტორიაში რეალური გრანდ ნეშენალის ნაცვლად ვირტუალური დოლი გამართეს. ინგლისის აზარტული თამაშების ერთ-ერთი ყველაზე დიდი ჰოლდინგის განცხადებით, მათი შემოსავლის 16% სწორედ სპორტულ ფსონებზე მოდის. ამიტომ მან მოუწოდა მომხმარებლებს სხვა სფეროებზე, მაგალითად - ონლაინ კაზინოზე გადაერთონ და ამით „აინაზღაურონ სპორტული შეჯიბრების გაუქმებით გამოწვეული დანაკლისი“. ამ განცხადების გაკეთებისას, ჰოლდინგის ხელმძღვანელობა, სავარაუდოდ, უფრო საკუთარ წაგებაზე დარდობდა. აზარტულ თამაშებზე პათოლოგიური დამოკიდებულება საშუალოდ მოთამაშეთა 1.2%-ს აქვს. ეს ციფრი შედარებით მაღალია სპორტულ ტოტალიზატორებზე მოთამაშეებში - 2.5%, მაგრამ ყველაზე მაღალი - 9.2% - მათ შორის, ვინც ონლაინ კაზინოთი და სლოტ მანქანებით არის გატაცებული. ამ დროს პრობლემური გემბლინგის ყველაზე დაბალი ალბათობა ეროვნული ლატარეის მოთამაშეებშია დაფისქირებული (0.6%), რისკენ მოწოდება გემბლინგის კომპანიის დირექტორს არ გახსენებია.

მაშინ როცა გემბლინგის ზოგიერთი ფორმა (სამორინეები, სპორტული ფსონები და სხვ.) პანდემიის პირობებში ისე ვეღარ მუშაობს, სხვები (რომელთაც პათოლოგიური

დამოკიდებულების განვითარების უფრო მაღალი რისკიც კი აქვთ) შეიძლება აღმავლობას განიცდიდეს. ადამიანები სულ სახლში არიან, კარჩაკეტილობამ მრავალზე მძიმე გავლენა იქონია, უნდათ, რომ გაერთონ, უმუშევრობაზე, გაურკვეველ მომავალზე და სიდუხჭირეზე მძიმე ფიქრები ქარს გაატანონ, რაღაც ისეთი გააკეთონ, რაც პოზიტიურ ტალღაზე და ფანტაზიებში გადაიყვანს და აფიქრებინებს, რომ ყველაფრის მომენტალურად გამოსწორება შეიძლება - სწორედ ის, რასაც გემბლინგის მაცდური რეკლამები უხვად გვპირდება. ეს განსაკუთრებით საშიშია იმ პრობლემური მოთამაშეებისათვის, ვინც აქამდეც განიცდიდა პათოლოგიურ მიდრეკილებას. სამსახურში ყოფნა, კოლეგებთან ერთად მუშაობა და ჯანსაღი სოციალური ურთიერთობები, მხარდაჭერა და და მენეჯერის მხრიდან კონტროლი, ისევე როგორც სამუშაოდან კომპიუტერით გემბლინგის საიტების ბლოკირება, ახლა აღარ ახდევს მათ პათოლოგიურ მიდრეკილებას. სახლიდან მუშაობის დროს მოწყენილობაც მეტია (მოწყენილობა კი გემბლინგში ჩათრევის რისკს ზრდის) და სახლში ყოფნისა და მუდმივად ტელევიზორის თუ სმარტფონის ყურებისას, სოციალურ მედიაში სქროლვისას გახშირებული და მაცდუნებელი რეკლამების შეტევაც იზრდება. რაც არ უნდა ნახო - ახალი ამბები იქნება, ფილმი, ტოქ-შოუ თუ ფეხბურთის თუ ტენისის ჩაწერილი მატჩები, ყველგან ტვინს გიბურღავს ან აქტიურად თვალს გიკრავს გემბლინგის და გემინგის რეკლამები, ვიდეოები, უთვალავი ესემესები...

კვლევებით დადასტურებულია, რომ პრობლემური და პათოლოგიური გემბლინგი განსაკუთრებით მძიმე გავლენას ახდენს მოზარდებზე. მათთვის გემბლინგი ასოცირდება ფულის იოლად შოვნის, უფრო მეტი სოციალიზაციის, და გაზრდილი თვითრეალიზაციის ილუზორულ ოცნებებთან. ახლა კი, როცა რეცესიის და სტრესის ფონზე, ოჯახებში ისედაც ხშირად ისმის კამათი და შეშფოთება, როგორც ჯანმრთელობის, ასევე კეთილდღეობის იმედის შესუსტების, და სულაც თავის გატანის შესაძლებლობის გამო, როცა მოზრდილები ხშირად ბავშვების თანდასწრებით იხილავენ საკუთარ ეკონომიურ პრობლემებს, როცა დაძაბულობა ხშირად ოჯახურ ძალადობამდე მიდის, გასაგებია, რომ მოზარდის ფსიქიკა კიდევ უფრო მეტად ექცევა იმ ილუზიის ტყვეობაში, რომ იოლად ფულის შოვნის შესაძლებლობა არა მარტო მისი ოცნებების რეალიზებას მოახდენს, არამედ ოჯახის გადამრჩენლადაც აქცევს.

ჯერჯერობით მცირე მონაცემები არსებობს იმის თაობაზე, რა ფორმის გემბლინგი გაიზარდა კორონავირუსის პანდემიის პირობებში. 2008 წლის გლობალური ფინანსური კრიზისის გამოცდილებამ აჩვენა, რომ მაშინ პრობლემური გემბლინგის ზოგადი სიმძიმის ინდექსი არ გაზრდილა, მაგრამ გემბლინგთან დაკავშირებული ზიანის შეფასება არ მომხდარა, რადგან ამ ტიპის გამოკვლევები იმ დროს ნაკლებად ტარდებოდა. ამავდროულად გაიზარდა სხვადასხვა ტიპის ლატარების და გადასაფხეკი ბარათების (scratch card) გაყიდვები სწორედ იმ ადამიანებში, რომლებიც ფინანსურად დაზიანდნენ. დღევანდელი მდგომარეობა უფრო მასშტაბურია, როგორც გლობალური გავრცელების, ასევე ეკონომიკის რეცესიის მხრივ, ამიტომ ზუსტად პროეცირება გაძნელებულია. თუმცა შეიძლება ვივარაუდოთ, რომ 2008 წლის მსგავსად ახლაც განსაკუთრებით შეიძლება დაზიანდნენ ის ადამიანები, რომელთაც პანდემიამდეც ჰქონდათ გემბლინგისადმი მიდრეკილება, ან სულაც დამოკიდებულება და ახლა გაჭირვებამ და დეპრესიულმა ფონმა გაუმწვავათ ეს დამოკიდებულება. ზოგადად ვალები ითვლება ფიზიკური და სულიერი ჯანმრთელობის სერიოზულ რისკ-ფაქტორად, რომელიც ხშირად მოზრდილებშიც ბადებს პრობლემური მდგომარეობის აზარტული თამაშებით იოლად გადაჭრის ფანტაზიებს. რაც, სამწუხაროდ, მიდრეკილების ვერდაძლევის

შემთხვევაში, საბოლოო ჯამში მანკიერი წრით სრულდება, - ვალების დასაფარად დაწყებული აზარტული თამაში კიდევ უფრო მეტი ვალებით მიმდებარება და ამას შეიძლება მოჰყვეს დეპრესიული ფონის გაძლიერება, სუიციდალური ფიქრები ან კრიმინალური ქმედებები... რა თქმა უნდა, მოთამაშეთა უდიდესი ნაწილი ახერხებს ამ ცდუნებას და მანკიერ წრეს დროულად თავი დააღწიოს, თუმცა პრობლემური გემბლერების უმრავლესობისთვის ეს ძნელია კვალიფიციური ფსიქოლოგიური, სოციალური და მედიკამენტოზური დახმარების გარეშე.

ოცზე მეტმა ბრიტანელმა პარლამენტარმა მიმართა ხელისუფლებას, ეროვნული ლატარეის ხელმძღვანელობას და გემბლინგის პროვაიდერ კომპანიებს, სადაც თხოვდნენ პრობლემური აზარტული მოთამაშეების მიმე მდგომარეობის გამო მათ დასახმარებლად რიგი ღონისძიებების გატარებას - მარკეტინგის შემცირებას, ან რეკლამაზე დროითი შეზღუდვის რეჟიმის დაწესებას, სავალდებულო ლიმიტებს ფსონების სიხშირესა და მოცულობებზე და ასევე ზიანის შემცირების მიზნით სტატისტიკური მონაცემების გამოქვეყნებას. ბრიტანელ ექსპერტთა ჯგუფმა გამოაქვეყნა ღია წერილი მთავრობისადმი, სადაც წუხილს გამოთქვამენ, რომ პანდემიის შედეგად მენტალური ჯანმრთელობის რისკები შეიძლება მკვეთრად გაიზარდოს იმ ადამიანებში, ვინც ფინანსური სიდუხჭირის და პრობლემური გემბლინგის მსხვერპლი შეიძლება აღმოჩნდნენ. მით უფრო იმის გათვალისწინებით, რომ გემბლინგისადმი მიდრეკილება ხშირად ალკოჰოლიზმის პარალელურად გვხვდება. ხოლო ალკოჰოლი მენტალური და ფიზიკური ჯანმრთელობის მეორე მძლავრი მტერია. საზოგადოებრივი ჯანდაცვის ექსპერტები გაოცებას და წუხილს ვერ მალავენ, რომ პანდემიის პერიოდში დიდი ბრიტანეთის ბიუჯეტში ალკოჰოლზე ფასების ზრდა გაყინულია, რაც იმას ნიშნავს, რომ რეალურად სხვა პროდუქტების პოტენციური გაძვირების ფონზე ალკოჰოლზე ფასები შემცირდება კიდევ. ეს განსაკუთრებით არადროულია, თუ გავითვალისწინებთ, რომ თავად კორონავირუსული ინფექციისას ალკოჰოლის მიღება მდგომარეობას მკვეთრად ამძიმებს და გამოსავალს აუარესებს. ხოლო თვითიზოლაციის პირობებში პრობლემური გემბლინგის და ალკოჰოლიზმის კომბინირებისას, დამატებით ფინანსური გაურკვევლობის და სტრესის ფონზე მკვეთრად იზრდება სექსუალური და ოჯახური ძალადობის რისკები. ავტორები თხოვენ ბრიტანეთის ხელისუფლებას მეტი ყურადღება მიაქციონ პრობლემური გემბლინგის და გეიმინგის გამწვავებულ პრობლემას და უფრო მკაცრი რეგულაციები დაუწესონ გემბლინგის პროვაიდერ კომპანიებს.

პანდემიის დროს ინტერნეტის პრობლემური გამოყენების, გეიმინგ- და გემბლინგ დამოკიდებულების ყველა რისკ-ფაქტორი პიკს აღწევს, წარმოუდგენელია, რომ ამას არ მოჰყვეს ადიქციის და მასთან დაკავშირებული ზიანის ახალი ტალღა - სავარაუდოდ, ტალღა ძალიან დიდი იქნება,- განაცხადა ბრიტანეთის პრობლემური გემბლინგის ეროვნული საბჭოს აღმასრულებელმა მდივანმა ქეთი უაითმა. ამ ადამიანების უმრავლესობას პანდემიის დასრულების შემდეგ ძალიან გაუჭირდება დაავადების გამწვავების დაძლევა. ჯერჯერობით ამ მიმართულებით კვლევების შედეგები ცოტაა, თუმცა პირველივე მათგანმა - 1000 მონაწილის Survation გამოკითხვამ უჩვენა, რომ, მართალია, გამოკითხულთა უმრავლესობა ახლა უფრო იშვიათად ერთვება აზარტულ თამაშებში, რადგან სპორტული ტოტალიზატორები და სამორინეები ლოქდაუნის დარტყმის ქვეშ არიან, ამავდროულად, რეგულარულმა მოთამაშეებმა განაცხადეს, რომ მათ არ შეუმცირებიათ ან გაზარდეს კიდევ თამაშის ინტენსივობა: მათი 25% იმავე სიხშირით თამაშობს (სხვა პლატფორმებზე, რომლებიც, როგორც ვნახეთ უფრო სარისკოა), 28% - შედარებით უფრო ხშირად, ხოლო 11% - გაცილებით

ხშირად. გამოკითხვის მონაწილეთა 41%-მა ახლახანს ახალი ანგარიშიც კი გახსნა ონლაინ კაზინოში, ხოლო 1/3-ის აღიარებით, ისინი პანდემიის დაწყების შემდეგ ან უფრო მეტ ფულს ხარჯავენ გემბლინგზე, ანდა უფრო მეტად დამოკიდებულნი გახდნენ აზარტულ თამაშზე.

ევროპის ზოგი ქვეყნის ხელისუფლება სერიოზულად მიუდგა ზემოთდასახელებულ პრობლემას. მაგალითად, ფინეთში ტოტალიზატორების მონოპოლისტმა კომპანიამ კორონავირუსის გავრცელების შეზღუდვის მიზნით გამართო საზოგადოებრივ ადგილებში განთავსებული ყველა ფსონის დასადები ავტომატი (რომელთა უმრავლესობა ტაქსირინით მუშაობს) და დახურა თავისი განყოფილებები. მსგავსი ზომები და ზოგან უფრო მასშტაბური ლოქდაუნიც ტარდება ამერიკაში (ნევადის შტატში) და სამხრეთ აფრიკაში. ბელგიამ შემოიღო კვირაში 500 ევროს ლიმიტი გემბლინგის ადგილობრივ ონლაინ-საიტებზე, რითაც გარკვეულწილად ფინანსურ ბარიერი დაუწესა პრობლემურ მოთამაშეებს. ესპანეთის მთავრობამ მკაცრად შეზღუდა გემბლინგის რეკლამირება - დაუშვა მხოლოდ 4-საათიანი ფანჯარა ღამის 1-დან დილის 5 საათამდე. ნიდერლანდების გემბლინგის რეგულატორმა KSA-მ 50,000 ევროთი (ანუ 25%-ით) გაზარდა ჯარიმები იმ ონლაინ-გემბლინგის კომპანიების მიმართ, ვინც თავისი პროდუქტების რეკლამირებისთვის კორონავირუსის პანდემიას იყენებს (მაგალითად ამ ფორმით - „გთავაზობთ კორონასგან-თავისუფალ თამაშებს“ - corona-free gaming) - პანდემია ვერ იქნება რეკლამის საფუძველი, - განაცხადა KSA-მ. სხვათაშორის, კაზინოები და ადგილზე ლიცენზირებული თამაშები აქამდეც დახურული იყო კორონავირუსის გამო. ხოლო ონლაინ თამაშები ნიდერლანდებში 2021 წლამდე არაა ლიცენზირებული და მხოლოდ მათზე გაიცემა, ვინც წესებს მანამდეც არ დაარღვევს. თუმცა, რეგულატორის ამ გადაწყვეტილებამდე მოქალაქეებს ხელი მიუწვდებოდათ არალიცენზირებულ - უცხოეთში დარეგისტრირებულ ონლაინ გემბლინგის პორტალებზე. ახლა გარდა იმისა, რომ გაიზარდა ოპერატორების ჯარიმები, თავად მოთამაშეებიც პასუხს აგებენ წესების დარღვევისთვის. დაბოლოს, ლატვიამ საერთოდ აკრძალა ონლაინ გემბლინგი, სანამ კორონავირუსის შემზღუდველი ღონისძიებები არ მოიხსნება. ხოლო იტალიას შარშან აპრილიდან უკვე დაწყებული აქვს აკრძალვა გემბლინგის ნებისმიერ რეკლამირებაზე. თავად ინგლისში, პრობლემურმა გემბლერებმა 15%-ით გაზარდეს თვითშეზღუდვის გამოყენება (მოთამაშეს შეუძლია წინასწარ, აზარტში შესვლამდე დაუწესოს თავის თავს მაქსიმალური ფსონის ან თამაშის სიხშირის მაჩვენებელი, რომელსაც გარკვეული პერიოდის განმავლობაში ვეღარ შეცვლის). თუმცა, ბრიტანელი ჯანდაცვის სისტემის ლიდერები თვლიან, რომ სახელმწიფომ უფრო მკაცრი რეგულაციები უნდა დაუწესოს აზარტული თამაშების ბიზნესს - პირველ რიგში - რეკლამირების შეზღუდვის კუთხით.

კორონავირუსის პანდემიამ იძულებული გახადა მთელი მსოფლიო ფიზიკური დისტანცირება ინფექციის შეჩერების მთავარ მეთოდად გამოეცხადებინა. მთავრობები მოუწოდებენ, ან სულაც, - მკაცრად ითხოვენ მოსახლეობისაგან სახლში დარჩენას. მსოფლიოს უმრავლეს ქვეყნებში კარანტინი, საგანგებო მდგომარეობა და ლოქდაუნი კვირების და თვეების განმავლობაში გრძელდება. მოხუცები, მოზრდილები, ბავშვები - დროის უმეტეს ნაწილს სახლში ატარებენ. ყველაფერ ამას კომპიუტერული და ვიდეო თამაშების გამოყენების წარმოუდგენელი ზრდა მოჰყვა - იმ დროს, როცა ტელევიზიით ნანახი და მოსმენილი ხშირად შემფოთების და სტრესის ზრდას იწვევს, გემბლინგი მრავალი მოზარდისათვის და მათი მშობლებისთვისაც დროის გაყვანის და გართობის საშუალებად იქცა. „ითამაშეთ სახლში! ითამაშეთ მეტი!“ ამ ლოზუნგით კომპიუტერული თამაშების მწარმოებელმა ზოგიერთმა

კომპანიამ, ახალი უფასო თამაშები გამოუშვა ან - ფასდაკლებები დააწესა. ფეისბუქი, იუთუბი, ალფაბეტი და ზინგა ასევე პრიზებს აწესებენ იმ მოთამაშეებისთვის, ვინც ხელების რეგულარულად დაბანის წესებს იცავენ. ჯანმრთელობის მსოფლიო ორგანიზაციაც კი პოზიტიურად უყურებს ამ კამპანიას და აცხადებს, რომ სახლში დარჩენა და კორონავირუსის გავრცელების პრევენცია უფრო მნიშვნელოვანი სამიზნეა, ვიდრე ინტერნეტის მავნე გავლენის დროებითი წახალისება.

თუმცა ამ მედალს მეორე - ბნელი - მხარე აქვს - ინტერნეტზე და თამაშებზე დამოკიდებულება.

ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციამ დაავადებათა საერთაშორისო კლასიფიკაციის მე-11 გადახედვაში, რომელიც 2022 წლიდან შეცვლის არსებულ მე-10 გადახედვას - კომპიუტერულ და ვიდეო თამაშებზე დამოკიდებულება - ანუ გეიმინგ დაავადება (Gaming disorder), ისევე როგორც პრობლემური გემბლინგი, ოფიციალურად შეიტანა ფსიქიურ მოშლილობათა სიაში, როგორც ადიქციების (დამოკიდებულების) ერთ-ერთი ფორმა. როგორც ნოტინჰემ ტრენტის უნივერსიტეტის მკვლევარი დარია კუსი ამბობს, სხვადასხვა ქვეყნებში და სხვადასხვა მეთოდით შესწავლისას ამ დამოკიდებულების მძიმე ფორმა - პრობლემური გეიმინგი - კომპიუტერულ თამაშებით მოსარგებლეთა 0.8%-დან 25%-მდე გვხვდება. პრობლემური გეიმერები ვერ აკონტროლებენ თამაშებზე დახარჯულ დროს, თამაში ხდება დომინანტი და მოზარდის სოციალური აქტივობები, განათლება, ფიზიკური განვითარება, კარიერული პოტენციალი, ურთიერთობები და მენტალური სფერო მძიმე და პროგრესირებად დეგრადაციას განიცდის. გამოდის, როცა პრობლემური გეიმერები თამაშებზე ავადმყოფური, უკონტროლო დამოკიდებულების პირობებში სტრესის, სოციალური კავშირების დაკარგვის, იზოლაციის და უმუშევრობის მაღალ რისკ-ჯგუფში არიან, ახლა სამწუხაროდ, მათ ურჩევნ სწორედ იმით „იმკურნალონ“, რაც მათთვის პრობლემების უმთავრესი საფუძველია.

რა თქმა უნდა, ახლა პირველი რიგის ამოცანა პანდემიის და ვირუსის გავრცელების შეკავებაა. საზოგადოებრივი ჯანდაცვისთვის უმძიმესი გამოწვევის გამო ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციამ ორი უბედურებიდან ნაკლები აირჩია და თავად ურჩევს სახლში დარჩენის წასახალისებლად ოჯახებს კომპიუტერული თამაშების გამოყენებას. ამავდროულად, გასაგებია, რომ ერთ პრობლემაზე კონცენტრირებისას მეორე არ უნდა დავივიწყოთ და გეიმინგის წაქეზებით პოსტპანდემიურ პერიოდში პრობლემური გეიმინგის და გემბლინგის მასირებული ტალღა არ მივიღოთ. ქვეყნების ხელისუფლებების, ჯანდაცვის და განათლების სისტემის ლიდერების, მშობელთა ასოციაციების, ფსიქოლოგების, ეკონომისტების ერთობლივი მონდომებით სასწრაფოდ მოსაფიქრებელია, რა კონკრეტული რეკომენდაციები და პროგრამები უნდა მომზადდეს, როგორ მოვახერხოთ მოზარდილებში და განსაკუთრებით მოზარდებში ინტერნეტის მავნე გამოყენების შესწავლა (საქართველოში ეს ყველაზე პირველი ხარვეზია - არ ვიცით პრობლემის რეალური მოცულობა და სიმწვავე), პრევენცია და მკურნალობა, რომ [კორონავირუსის] სცილას აცილებული [საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის] გემი [პრობლემური გემბლინგის და გეიმინგის] ქარიბდას არ დავაჯახოთ.

წყაროები:

<https://www.theguardian.com/society/2020/mar/24/lockdown-leads-gamblers-from-sports-bets-to-riskier-choices-coronavirus>

<https://www.euronews.com/2020/04/21/are-coronavirus-lockdowns-encouraging-online-gambling>

<https://www.dw.com/en/coronavirus-and-online-betting-a-perfect-storm-for-gambling-addicts/a-53094333>

<https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/tech-gaming/article/3079731/coronavirus-experts-warn-video-game-addiction>

<https://www.theguardian.com/society/2020/apr/24/growth-in-problem-gambling-amid-coronavirus-lockdown>

**08.05.2020**