

Azartspēļu atkarības sociālās sekas

Rīgas pašvaldības analīze

RD Labklājības departamenta Sociālās pārvaldes
Nodarbinātības, sociālā darba un prakses pētījumu nodaļa

2021 Rīga

Satura rādītājs

Ievads	3
Azartspēļu atkarības raksturojums	4
Azartspēļu tiesiskais regulējums	7
Azartspēļu piensums ekonomikai	9
Pētījums par procesu atkarību	11
Azartspēļu atkarības sociālās sekas	14
Rīgas Sociālā dienesta sociālo darbinieku interviju apkopojums.....	14
RSD Atkarību profilakses sektora speciālistu interviju apkopojums.....	17
RSD psihologu interviju kopsavilkums	19
Klīnisko psihologu interviju kopsavilkums	22
Anonīmo spēlmaņu pašpalīdzības grupu koordinatora intervijas kopsavilkums.....	26
Sociālo gadījumu analīze.....	28
Secinājumi.....	30

levads

2021. gadā Rīgas domes Labklājības departaments veica izpēti, lai raksturotu azartspēļu atkarības problemātiku un azartspēļu atkarības sociālās sekas Rīgas pašvaldībā. Kā secināts pēc Veselības ministrijas pasūtījuma 2018.-2019. gadā veiktā pētījumā par azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu un citu procesu atkarību izplatību Latvijā, “procesu atkarības starptautiskajā literatūrā nav viennozīmīgi definētas. Kā aprakstošie termini starptautiskā literatūrā tiek lietoti gan “procesu atkarība”, gan “biheiviorālā atkarība” (Stein et al. 2010) taču ne Starptautiskā slimību klasifikācija (SSK-10), ne Amerikas Psihiatru asociācijas Psihisko traucējumu diagnostikas un statistikas rokasgrāmata (DSM-V) nemin nevienu no šiem terminiem. Uzreiz gan jānorāda, ka abos izdevumos tiek iekļauti azartspēļu spēlēšanas traucējumi – SSK-10 tie nosaukti par “Patoloģisku tieksmi uz azartspēlēm” un ievietoti sadaļā “F63 Paradumu un dziņu traucējumi”¹, kamēr DSM-V šī patī diagnoze nosaukta “Atkarība no azartspēlēm” un ir pagaidām vienīgā šāda veida saslimšana, kas iekļauta sadaļā “Veselības traucējumi, kas nav saistīti ar vielu lietošanu” (*Non-Substance-Related Disorders*), kas ir apakšnodaļa nodaļai “Vieliskās un citas atkarības” (*Substance-Related and Addictive Disorders*)². Ņemot vērā, ka DSM-V iekļauta norāde, ka šī atkarība atbilst SSK-10 definētajai patoloģiskajai tieksme uz azartspēlēm, varam kā definīciju izmantot SSK-10 atrodamo – “Traucējumiem raksturīgas biežas un atkārtotas azartspēļu epizodes, kas ieņem galveno vietu pacienta dzīvē un atstāj kaitīgu ietekmi uz viņa sociālās, profesionālās un ģimenes dzīves vērtībām un saistībām un viņa materiālo stāvokli.” SSK-11³, kuru sāks izmantot 2022. gadā, ietver sadaļu par datorspēlēm un veido ar atkarīgo uzvedību saistīti traucējumu grupu, izdalot azartspēļu atkarību un datorspēļu atkarību un norādot, ka abas var izpausties gan tiešsaistē, gan bez tās”⁴.

¹ Pasaules Veselības organizācija, Starptautiskā statistiskā slimību un veselības problēmu klasifikācija, 10. redakcija. Ženēva: Pasaules Veselības organizācija, 2015.

² American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. Arlington: American Psychiatric Association, 2013.

³ World Health Organization. (2018). International statistical classification of diseases and related health problems (11th Revision). <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>

⁴ Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem. Veselības ministrija, Rīga, 2019.

Azartspēļu atkarības raksturojums

Lai arī speciālistu vidū procesu atkarības jēdziena lietojums joprojām ir neviennozīmīgs, visbiežāk ar to saprot uzvedību un paradumus, kuri ietver sevī:

- Atkarību no azartspēlēm.
- Atkarību no datorspēlēm, videospēlēm.
- Atkarību no interneta.
- Atkarību no sociālajiem tīkliem.

To mēdz saukt arī par "slēpto slimību", jo to nevar noteikt klīniskās vai ķīmiski-toksikoloģiskās analīzēs, tomēr to attīstības process un CNS bioķīmiskie procesi norisinās līdzīgi kā vielu atkarībām. Pētījumi liecina, ka atkarību izraisoša uzvedība daļēji rodas neirotransmisijas procesa rezultātā un tā rada izmaiņas smadzeņu ķīmijā un atmiņas procesos neatkarīgi no tā, kas izraisa atkarību - uzvedība vai viela. Azartspēļu uzvedība aktivizē smadzeņu atalgojuma sistēmu (jeb dopamīnerģisko mezolimbisko sistēmu) līdzīgi narkotisko vielu iedarbībai. Pētījumi liecina, ka procesu atkarību pavadošā atkārtotā uzvedība rada līdzīgas ķīmiskās izmaiņas smadzenēs tām, kas saistītas ar narkotiku lietošanu. Un, tāpat kā narkotisko vielu lietošana, arī procesu atkarības uzvedība var kļūt nekontrolējama un mēģinājumi to pārtraukt var izraisīt abstinences simptomus, tostarp trauksmi, satraukumu un uzbudinājumu.

Starptautiskā statistiskā slimību un veselības problēmu klasifikācija (SSK) ir globāli izmantots diagnostikas instruments epidemioloģijai, veselības pārvaldībai un klīniskiem nolūkiem. SSK uztur Pasaules Veselības organizācija, kas ir vadošā un koordinējošā iestāde veselības jomā Apvienoto Nāciju Organizācijas sistēmā. Var teikt, ka SSK ir sistēma, kura ir paredzēta veselības stāvokļu kartēšanai atbilstoši vispārīgām kategorijām kopā ar variācijām, piešķirot tām noteiktu kodu. Tādējādi galvenās kategorijas ir veidotas tā, ka tajās tiek iekļauti līdzīgu slimību kopumi.

Azartspēļu atkarība SSK ir iekļauta kategorijas "Psihiski un uzvedības traucējumi (F00-F99)" apakškategorijā jeb nodaļā "Pieaugušo personības un uzvedības traucējumi (F60-F69)". Saskaņā ar pievienoto aprakstu, šai nodaļā ietverti daudzi klīniski nozīmīgi stāvokļi un uzvedības stereotipi, kas ir ilgstoši un veido indivīdam raksturīgās dzīvesveida izpausmes un izturēšanās manieri pret sevi un citiem. Daži no šiem stāvokļiem un uzvedības stereotipiem rodas jau agri individuālās attīstības gaitā gan konstitucionālu faktoru, gan sociālās pieredzes rezultātā, bet citus iemanto turpmākās dzīves laikā. Specifiski personības traucējumi (F60.-), jaukti un citi personības traucējumi (F61.-) un

ilgstošas personības pārmaiņas (F62.-) ir dziļi iesakņojušies un stabili uzvedības stereotipi, kas izpaužas kā nemainīgas atbildes reakcijas daudzveidīgās individuālās un sociālās situācijās. Tie pauž galējās vai vismaz manāmās novirzes no uzvedības, kā rīkotos vidusmēra cilvēks esošajā kultūrvidē, kā viņš domātu, uztvertu, justu un, it īpaši, izturētos pret citiem. Šie uzvedības stereotipi ir stabili un aptver daudzas uzvedības un psihiskās funkcionēšanas sfēras. Bieži, bet ne vienmēr, tie saistīti ar dažāda smaguma subjektīviem pārdzīvojumiem un sociālas uzvedības problēmām⁵.

Ar kodu F63 klasificēti “Paradumu un dziņu traucējumi”, kas raksturoti kā uzvedības traucējumi, “kas ar citiem kodiem nav klasificējami. Tiem raksturīga atkārtota darbība, kam nav īsti saprātīgas motivācijas, ko nevar vadīt un kontrolēt un kas kopumā kaitē paša pacienta un citu cilvēku interesēm. Pacients stāsta, ka uzvedība saistīta ar impulsīvu tieksmi rīkoties. Cēlonis šiem traucējumiem nav saprotams, un tos apvieno vienā grupā līdzīgu izpausmju, nevis citu svarīgu zināmu pazīmju dēļ”⁶. Savukārt ar šī koda apakš kodu F63.0. apzīmēta “Patoloģiska tieksme uz azartspēlēm” – traucējumi, kuriem raksturīgas biežas un atkārtotas azartspēļu epizodes, kas ieņem galveno vietu pacienta dzīvē un atstāj kaitīgu ietekmi uz viņa sociālās, profesionālās un ģimenes dzīves vērtībām un saistībām un viņa materiālo stāvokli⁷.

Arī Zāļu valsts aģentūras uzturētajā “Ārstniecībā izmantojamo medicīnisko tehnoloģiju datu bāzē” (MTDB) atrodams azartspēļu atkarību raksturojums. Šī datu bāze azartspēļu atkarības definē kā jebkuru patoloģisku sāncensību, kur ir ieguvums naudā vai citādi, un mērķis ir izmainīt savu garastāvokli. Te pieder loterijas, spēļu automātu spēles, derības, kazino un citas⁸.

MTDB atkarību raksturo kā biopsihosociālu slimību, kas ietekmē visas cilvēka dzīves jomas – personību kopumā:

- fizisko (somatoneiroloģiskais stāvoklis);
- psiholoģisko (personība, raksturs un uzvedība);
- garīgo (domāšana un emocionalitāte);
- sociālo (sociālā adaptācija, attiecības ar līdzcilvēkiem un darbs).

Saskaņā ar MTDB, procesu atkarības veidošanās sastāv no četrām fāzēm:

1. Uzvaru jeb ieguvumu fāze – sāk spēlēt vai lietot, piemēram, datoru arvien biežāk, pieaug likmes vai pavadītais laiks spēlējot azartspēlēs vai lietojot datoru, internetu.

⁵ SSK-10. Starptautiskā statistiskā slimību un veselības problēmu klasifikācija. https://ssk10.spkc.gov.lv/ssk/g_121

⁶ Turpat.

⁷ Turpat.

⁸ Ārstniecībā izmantojamo medicīnisko tehnoloģiju datu bāze. <https://www.zva.gov.lv/zvais/mtdb/>

2. Zaudējumu fāze – nevar pārtraukt spēli vai čatošanu, aizņemas naudu, melo, slēpj savu rīcību, tiek ietekmēta ģimenes dzīve un darbs, izmainās personība (nemierīgs, ātri uzbudināms).
3. Depresijas un atspēlēšanās fāze – mēģina atgūt zaudēto jeb "deponēto" naudu, jau nospēlē naudu, kas aizņemta parādu atdošanai, rodas amorāla vai nelegāla rīcība, iedragāta reputācija, atsvešināšanās no ģimenes un draugiem, lietojot datoru realitātes izjūtas zaudēšana un emocionāla atrautība no ārpusaules.
4. Bezpalīdzības un izsīkšanas fāze – domas par pašnāvību, tās mēģinājumi, dziļa depresija, paralēla citu atkarību radošo vielu pastiprināta lietošana, šķiršanās, emocionāls sabrukums, apcietinājums.

Kopumā, pamatojoties uz zinātniskiem pierādījumiem, MTDB ir secināts, ka atkarības slimība ir primāra, hroniska un progresējoša fiziska, psihiska, sociāla un garīga slimība, kas palielina mirstības risku. Tā ir slimība, ko raksturo nespēja kontrolēt atkarību izraisīto procesu laiku, biežumu un daudzumu, tā ir neizārstējama, bet ārstējama⁹.

⁹ Turpat.

Azartspēļu tiesiskais regulējums

Azartspēļu jomu Latvijā regulē Azartspēļu un izložu likums, kura mērķis ir nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību un tas nosaka azartspēļu un izložu organizēšanas kārtību un azartspēļu pakalpojumu sniegšanas kārtību, reglamentē azartspēļu un izložu organizētāja darbību, azartspēļu pakalpojumu sniedzēja darbību, atbildību un uzraudzību, kā arī nosaka to personu tiesības, pienākumus un atbildību, uz kurām attiecas šā likuma prasības.

Šī likuma izpratnē azartspēle ir spēle, kurā fiziskā persona, iemaksājot dalības likmi, var iegūt laimestu, kas pilnīgi vai daļēji ir atkarīgs no veiksmes gadījuma vai apstākļiem, kuri iepriekš nav zināmi. Par azartspēli nav uzskatāma tāda spēle spēļu automātā, kurā vienīgais laimests ir bezmaksas spēle šajā spēļu automātā, kā arī spēle spēļu automātā ar mantiska rakstura laimestu (izņemot laimestu naudā), kura vērtība nav lielāka par 15 euro¹⁰.

Saskaņā ar likumu lēmumu par azartspēļu organizēšanas atļauju pieņem pašvaldības, ja:

- Pieteicējam ir azartspēļu organizēšanas licence;
- Pieteicējam ir pilnvaras izmantot telpas (īpašumu vai nomu apliecināšie dokumenti);
- Azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā nerada būtisku valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju interešu aizskārumu.

Tāpat Azartspēļu un izložu likums nosaka vietas un teritorijas, kurās nav atļauts organizēt azartspēles:

- valsts iestādēs;
- baznīcās un kulta celtnēs;
- ārstniecības un izglītības iestāžu ēkās;
- aptiekās, pasta struktūrvienībās vai kredītiestādēs;
- publisko pasākumu rīkošanas vietās šo pasākumu norises laikā, izņemot totalizatoru un derības;
- teritorijās, kurām noteiktā kārtībā piešķirts tirgus statuss;
- veikalos, kultūras iestādēs, dzelzceļa stacijās, autoostās, lidostās, ostās, izņemot spēļu zāles, totalizatoru vai derību likmju pieņemšanas vietas, kas izveidotas ar būvkonstrukcijām norobežotās telpās ar atsevišķu ieeju tikai no ārpusēs;
- bāros un kafējnīcās, izņemot totalizatoru un derības;

¹⁰ Azartspēļu un izložu likums. <https://likumi.lv/ta/id/122941>

- dienesta viesnīcās;
- ēkās, kurās ir dzīvokļi un ieeja uz tiem no ēkas ārpuses ir kopēja ar ieeju uz azartspēļu organizēšanas vietu;
- attiecīgās pašvaldības vietās vai teritorijās, kuras noteiktas pašvaldības saistošajos noteikumos.

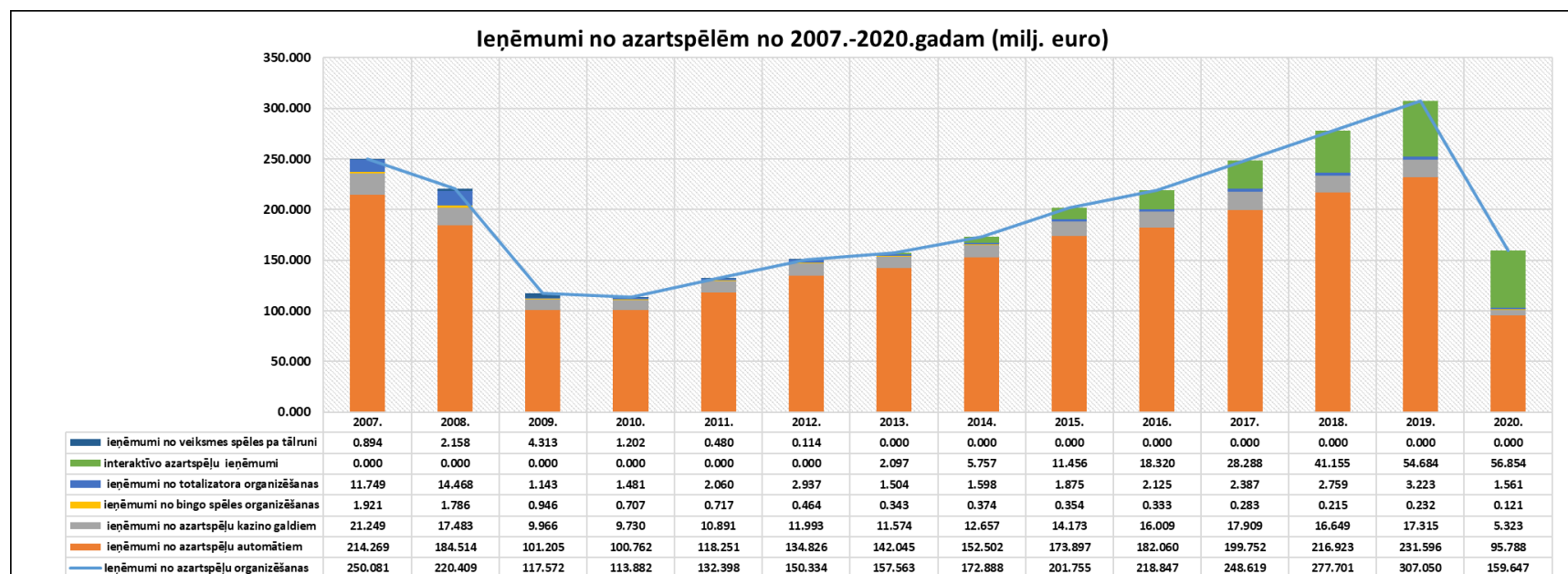
Kā papildu pienākumu azartspēļu organizētājiem likums paredz, ka kazino, spēļu zālēs vai bingo zālēs jānodrošina informācija, kas brīdina, ka azartspēles var izraisīt atkarību. Kazino un spēļu zālēs redzamā vietā jāizliek paškontroles tests un jānodrošina iespēja saņemt to rakstveidā, kā arī saņemt informāciju par to, kur vērsties pēc palīdzības, ja azartspēles izraisījušas atkarību. Tāpat, saskaņā ar Azartspēļu un izložu likumu, fiziskajai personai ir tiesības rakstveidā pieprasīt, lai tai tiktu noteikts liegums Latvijas Republikā spēlēt azartspēles, tai skaitā interaktīvās azartspēles, un piedalīties interaktīvajās izlozēs un tā tiktu iekļauta pašatteikušos personu reģistrā. Šāda lieguma minimālais termiņš ir 12 mēneši no dienas, kad fiziskā persona iekļauta pašatteikušos personu reģistrā.

Azartspēļu pienesums ekonomikai

Pirms Covid-19 pandēmijas Rīgā bija 143 azartspēļu zāles. Covid-19 pandēmijas laikā azartspēļu organizēšanas licenču darbība Latvijā vairākkārt tika apturēta, un no 2021.gada 15.jūnija azartspēļu organizēšana atkal tika atļauta.

Azartspēļu zāļu skaita dinamika Rīgā (2021. gada jūnijs – septembris) –

- 2021. gada jūnijs – 38
- 2021. gada jūlijs – 73
- 2021. gada augusts – 88
- 2021. gada septembris – 101 (2476 spēļu iekārtas)
-



Avots: LR Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija

Kā liecina dati, ieņēmumi no azartspēlēm nemainīgi pieaug sākot ar 2010. gadu, un šis pieaugums apstājās 2020. gadā, kas skaidrojams ar Covid-19 pandēmijas izraisītajiem ierobežojumiem. Šī tendence turpinās arī 2021. gadā, un, saskaņā ar LR Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas sniegto informāciju, ieņēmumi valsts budžetā no izložu un azartspēļu nodevas un nodokļa, un preču pakalpojumu loteriju organizēšanas nodevas 2021. gada pirmajos 9 mēnešos ir sasniegusi tikai 64.3% no ieņēmumiem līdzīgā periodā 2020. gadā.

**Ieņēmumi valsts budžetā no izložu un azartspēļu nodevas un nodokļa,
un preču pakalpojumu loteriju organizēšanas nodevas**

(milj.euro)

Nosaukums	2020.g. 9 mēn. fakts	2021.g. 9 mēn. plāns	2021.g. 9 mēn. fakts	2021 izpilde (%)	2021,9m/ 2020,9m (%)
Ieņēmumi valsts budžetā, t.sk.,	26,965	39,206	17,340	44,2	64,3
-azartspēļu nodoklis	21,564	34,192	11,525	33,7	53,4
-izložu nodoklis	2,644	2,323	2,780	119,6	105,1
-azartspēļu, izložu valsts nodeva	2,756	2,691	3,035	112,7	110,1
Nozares uzņēmumu pārējie aprēķinātie nodokļi	22,016	x	21,836	x	99,1
Nodeva par preču loteriju organizēšanu	0,203	0,305	0,320	104,9	157,6

Avots: LR Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija

Likums "Par izložu un azartspēļu nodevu un nodokli"¹¹ nosaka, ka izložu un azartspēļu nodevas ieņēmumi 100 procentu apmērā tiek ieskaitīti valsts pamatbudžetā, savukārt azartspēļu nodokli ieskaita 95% valsts pamatbudžetā un 5% tās pašvaldības budžetā, kuras teritorijā tiek organizēta azartspēle.

Attiecīgi, piemēram 2021. gada pirmo 9 mēnešu ieņēmumi valsts budžetā sastāda 17,340 miljoni eiro, bet pašvaldību budžetos plānots ieskaitīt tikai 1,525 miljonus eiro¹².

¹¹ Likums "Par izložu un azartspēļu nodevu un nodokli". <https://likumi.lv/ta/id/57415>

¹² Informācija presei 29.10.2021. Azartspēļu tirgus, 2021. gada 9 mēneši.
<https://www.iaui.gov.lv/lv/media/1011/download>

Pētījums par procesu atkarību

2018. un 2019. gadā pētījumu uzņēmums “Projektu un kvalitātes vadība” pēc Veselības ministrijas pasūtījuma veica pētījumu par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem¹³.

Saskaņā ar pētījuma rezultātiem, 77% respondentu uzskata, ka Latvijā ir pārāk daudz azartspēļu spēlēšanas vietu. Azartspēļu spēlēšanas vispārēju aizliegumu atbalsta 59% respondentu, bet aptuveni 4/5 aptaujas dalībnieku (79%) piekrīt, ka jāpieņem likums, kurš ļauj spēlēt azartspēles vai piedalīties loterijās tikai no 21 gada vecuma.

Pētījumā tika aprēķināts arī Problemātiskas azartspēļu spēlēšanas smaguma indekss (Problem Gambling Severity Index), kurš tika aprēķināts saskaņā ar tulkotu “British Gambling Prevalence Survey 2010” metodiku, ņemot vērā atbildes uz 9 jautājumiem:

1. Vai jūs likāt likmes vairāk, nekā reāli varat atļauties zaudēt?
2. Vai bija nepieciešams azartspēlēm tērēt arvien vairāk naudas, lai gūtu tādu pašu gandarījumu kā iepriekš?
3. Vai pēc spēlēšanas kādā no nākamajām dienām atgriezāties, lai laimētu atpakaļ iepriekšējā reizē zaudēto naudu?
4. Vai esat aizņēmiets naudu vai kaut ko pārdevis, iekļūlājis, lai iegūtu naudu spēlēšanai?
5. Vai jums ir bijusi sajūta, ka jums varētu būt problēmas ar spēlēšanu?
6. Vai spēlēšana jums ir izraisījusi kādas veselības problēmas, ieskaitot stresu un trauksmi?
7. Vai cilvēki ir kritizējuši jūsu aizraušanos ar spēlēm vai teikuši jums, ka jums ir problēmas ar azartspēlēm, neatkarīgi no tā, vai jūs domājat, ka viņiem ir taisnība vai nav?
8. Vai azartspēļu spēlēšana jums vai jūsu mājsaimniecībai ir radījusi finansiālas problēmas?
9. Vai esat juties vainīgs par to, kā jūs spēlējāt, vai par to, kas notiek, kad jūs spēlējāt?

Uz katru no jautājumiem iespējamās atbildes “Nekad” (0 punktu), “Reizēm” (1 punkts), “Bieži” (2 punkti) un “Ļoti bieži” (3 punkti). Indeksa aprēķinā tiek saskaitīti visi iegūtie punkti, tādējādi maksimālā iespējamā summa ir 27 punkti, bet minimālā – 0 punktu.

Tālākā interpretācija ir saskaņā ar “British Gambling Prevalence Survey 2010”¹⁴:

¹³ Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem. Veselības ministrija, Rīga, 2019.

¹⁴ Turpat

Punktu summa	Interpretācija
0	Nepastāv problēmas saistībā ar azartspēļu spēlēšanu
1-2	Zema līmeņa problēmas ar maz vai neidentificētām negatīvām sekām
3-7	Vidēja līmeņa problēmas ar dažām negatīvām sekām
8-27	Problēmas ar azartspēļu spēlēšanu ar negatīvām sekām un iespējamu kontroles trūkumu

Aprēķinot Problem Gambling Severity Index Rīgā jāsecina, ka 33% to cilvēku, kuri pēdējā gada laikā ir spēlējuši azartspēles vismaz 1 reizi mēnesī, ir problēmas saistībā ar azartspēļu spēlēšanu:

- 11% - Zema līmeņa problēmas ar maz vai neidentificētām negatīvām sekām
- 15% - Vidēja līmeņa problēmas ar dažām negatīvām sekām
- 8% - Problēmas ar azartspēļu spēlēšanu ar negatīvām sekām un iespējamu kontroles trūkumu

Pētījuma rezultāti ļauj izveidot azartspēļu problemātiskā spēlētāja profilu Rīgā

Dzimums	Vīrietis
Vecums	35-44 gadi 15-24 gadi
Tautība	Latvietis
Izglītība	Pamatizglītība vai zemāka
Ģimene	Precējies, bet dzīvo šķirti Neprecējies
Darbs	Neregulāra nodarbinātība Uzņēmējs, īpašnieks
Amats	Vadītājs, uzņēmējs Vienkāršs / kvalificēts strādnieks

Ar ko dzīvo kopā	Viens Vecvecāki
Cik bija gadu, kad pirmo reizi mūžā par naudu spēlēja kādu no azartspēlēm vai piedalījās loterijā?	Pirms 18 gadu vecuma

Pētījums atklāj procesu atkarības tendences un biežāk skartās iedzīvotāju grupas. Jaunieši ir viena no visievainojamākajām grupām visu procesu gadījumos, turklāt jauniešiem biežāk ir maldīgs priekšstats par problēmu smagumu un kritiskāks skatījums uz pieejamību ierobežojošiem pasākumiem. Latvijā ir salīdzinoši zems azartspēļu spēlēšanas uzsākšanas vecums. Vecums arī būtiski ietekmē azartspēļu spēlēšanu, viedierīču un interneta lietošanas paradumus – biežāk tie sastopami jaunāka gadagājuma respondentiem. Tāpat biežāk procesu atkarību potenciāli izraisoši paradumi ir vīriešiem.

Kopumā pētījumā secināts, ka azartspēļu regulējums Latvijā galvenokārt bijis formulēts ekonomikas politikas ietvaros, taču pētījums tiek veikts laikā, kad notiek pagrieziens uz nozares radītā kaitējuma mazināšanu. Tikmēr videospēļu un pārmērīgas interneta lietošanas gadījumā gan starptautiski, gan vietēji pieejams mazāk instrumentu. Procesu atkarības joma ir sarežģīta, jo tās cēloņi un faktori ir kompleksi – saistīti ar sociālo vidi, ģimenes funkcionēšanu un agrīna atbalsta pieejamību. Visbiežāk ar to saistītas problēmas tiek risinātas sociālajā sektorā, taču to efektīvai risināšanai nepieciešams arī veselības aprūpes sektora atbalsts. Atbalsts jebkuru atkarību gadījumā Latvijā ir fragmentārs un, kā pētījums rāda, lietotājiem un reizēm pat ekspertiem nepārzināms¹⁵.

¹⁵ Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem. Veselības ministrija, Rīga, 2019.

Azartspēļu atkarības sociālās sekas

Saskaņā ar Rīgas sociālā dienesta (RSD) datiem, 3 gadu laikā no 2018. gada līdz 2020. gadam RSD darbinieki azartspēļu atkarību identificēja:

- 2018 – 31 klients (t.sk. 3 bērni)
- 2019 – 44 klienti (t.sk. 5 bērni)
- 2020 – 47 klienti (t.sk. 8 bērni)

Lai noskaidrotu azartspēļu atkarīgo personu sociālo problēmu loku, kuru risināšanā ir iesaistīti Rīgas pašvaldības sociālā darba un citi speciālisti, tika veiktas strukturētas padziļinātas intervijas ar RSD sociālajiem darbiniekiem, RSD atkarību profilakses speciālistiem (APS), RSD psihologiem, klīnisko psihologu, KC “Skalbes” klīnisko psihologu (Psiholoģiskā atbalsta tālrunis), Anonīmo spēlmaņu pašpalīdzības grupas koordinatoru, kā arī ar 2 azartspēļu atkarīgām personām. Papildus intervijām tika analizētas arī 14 klientu lietas / sociālie gadījumi, kuros konstatēta azartspēļu atkarība.

Rīgas Sociālā dienesta sociālo darbinieku interviju apkopojums

Sociālajā darbā spēļu atkarīgos atpazīt atšķirībā no vielu lietotājiem nevar. Kad tuvāk iepazīta ģimene tiek konstatēti fakti, kas **varētu liecināt** par azartspēļu klātbūtni. Viena no azartspēļu klātbūtnes pazīmēm ir līdzekļu trūkums ģimenē, lai gan abi vecāki strādā un nav novērota alkohola, vai narkotiku lietošana. Tiek ņemti īstermiņa kredīti, un iekrājas dzīvokļa parādi. Vēl viena no pazīmēm, kurai sociālie darbinieki pievērš uzmanību ir pastāvīga klienta atrašanās pie datora apsekojumu laikā.

Tā kā viena no sociālā darba specifiskām ir klientu apsekojumi dzīvesvietā, pamatotas aizdomas par spēļu atkarību rodas regulāri sastopot klientus pie spēļu zālēm dzīvesvietas tuvumā.

“Man jau šķiet, ka viņi spēļu zālē vien dzīvo. Kā eju apsekot, tā satieku. Izskatās, ka pirms darba spēlē un mājās nākot atkal uzspēlē. Viņi jau nevar paiet garām zālei, ja tā turpat pie mājas vien ir,- tāpat kā alkoholiķi alus kioskam.”

Atsevišķos gadījumos ziņo klienta kaimiņi par to, ka klients ne tikai lieto alkoholu, bet arī regulāri spēlē azartspēles.

“Viņi piedzerās un izstāsta cik nospēlējuši.”

Laiks, kurā tiek konstatēta spēļu atkarība katrā gadījumā atšķiras, reizēm pat 6-8 mēneši. Atkarību ātrāk konstatē, ja sociālā darba intervence ir intensīva, jeb profesionāļi ģimeni var novērot ikdienā. Piemēram, ja ģimene nonāk krīzes centrā, stacionārā.

“ Kādam ļoti, ļoti cieši jābūt pie ģimenes. Manām ģimenēm spēļu atkarību konstatēja krīzes centrā. Viņi kopā ar darbiniekiem visu dienu un tad arī atklājās, ka vīrs visu nospēlē. Konsultācijās, ja pats nesaka, to atklāt nevar. ”

Ja gadījuma vadītājam rodas aizdomas par spēļu atkarību ģimenē, bet ģimene/spēlētājs to noliedz, tad, iespēju robežās (ja pastāv vēl citi riska faktori), ir iespēja ģimenei piesaistīt ģimenes asistentu. Ģimenes asistents ikdienā esot ģimenē var pamanīt spēļu pazīmes, kuras ģimene apsekojumu laikā var veiksmīgi noslēpt.

Lai arī ģimenē saskatāmas grūtības (partneris neiesaistās bērnu aprūpē, ir finansiālas problēmas) atkarīgā partneres ir izvairīgas, problēmas noliedz (parasti pirmais atklājas un vēlas saņemt palīdzību ir kāds no atkarīgā ģimenes locekļiem - sieva, māte).

Ģimene tiek konfrontēta balstoties uz novērojumiem, faktiem, bet ne vienmēr šī metode ir droša. Pastāv liela iespēja un risks, ka ģimene noslēdzas un sadarbība ir formāla pagarinot uzticēšanās fāzi (lielākoties sociālā dienesta klientu priekšstats par sociālo dienestu ir kā par autoritāru institūciju).

Sociālajam darbiniekam nepieciešams ilgs laiks, lai iemantotu ģimenes uzticību un līdzatkarīgais atklātos. Kad sociālais darbinieks ir saņēmis faktus vai liecības par spēļu atkarību, ģimene tiek motivēta saņemt palīdzību. Respondentu praksē, līdz šim, nav bijuši azartspēļu atkarīgie, kuri atzītu problēmu un labprātīgi piekristu palīdzības saņemšanai. Vairākos gadījumos klients uzskata, ka spēlēšana ir darbs un naudas pelnīšana ģimenei. Tādos gadījumos sociālais darbs tiek vērsts un līdzatkarīgo. Ja partnere vēlas mainīt savu un bērnu dzīvi, vai saglabāt ģimeni un funkcionālas bērnu un tēva attiecības, tad piekrist sadarbībai un saņem piedāvātos pakalpojumus.

“Tie vīrieši jau nemainās. Viņiem diezgan vienalga, ka sieva vairs nepiesedz, jo maz jau ko zaudēt. Vismaz mammai atveras acis un saprot, ka kopā dzīvot nav iespējams un nevajag ne sevi, ne bērnus pakļaut atkarīgā vajadzībām. ”

Vispirms līdzatkarīgais tiek novirzīts pie RSD Atkarību profilakses speciālista (individuāls darbs ar līdzatkarīgajiem).

Kopumā, ja nepieciešams, līdzatkarīgajam ir iespēja saņemt:

- Atkarību profilakses speciālistu individuālas konsultācijas;
- narkologa konsultācijas SD;
- psihologa konsultācijas;
- sociālā darbinieka konsultācijas.

Atbalsta grupas līdzatkarīgajiem pašvaldībā šobrīd nenotiek.

Ja nepieciešams, psihoemocionāls atbalsts tiek sniegts arī bērniem. Valsts sociālas rehabilitācijas programmas ietvaros bērniem piedāvā psihologa konsultācijas dzīvesvieta, vai sociālās rehabilitācijas iestādē.

Situācijās, kad tiek konstatēta bērnu pamešana novārtā, emocionālā vardarbība pret bērnu, un ja klients nerespektē speciālistu norādījumus, tad sociālie darbinieki izmanto RB autoritāti. Ne vienmēr ar RB ir spēcīgs instruments, lai klients mainītu uzvedību un ārstētu atkarību.

“Ja atnāk policijas ziņojums par vardarbību, ka piekāvis sievu mums ir pamats un iespējas darīt. Tāpat ar vielu lietotājiem-tur vienmēr redzamas pazīmes. Arī bāriņtiesu vieglāk iesaistīt, jo ir fakti. Salīdzinoši, ar vielu lietotājiem strādāt ir vieglāk.”

Ja spēlmaņiem pamanāma vielu atkarība. Šādos gadījumos sociālajam darbiniekam ir pamatojums klientu nosūtīt pie APS speciālista, kurš klienta atkarības skata kompleksi. Bez vielu atkarības konstatē un pierāda arī azartspēļu atkarību.

Sociālie darbinieki Atkarības profilakses speciālistus nosauc kā nozīmīgu RSD resursu.

Pēc sociālo darbinieku domām darbā ar azartspēļu atkarīgajiem pakalpojumi vairāk vai mazāk, bet ir pieejami. Ja spēlmaņiem paralēli ir arī vielu atkarības, klientiem ir iespēja saņemt arī Minesotas programmu, līdz ar to arī nepieciešamo psihoterapiju.

Sociālie darbinieki kā vienu no nopietnām problēmām, salīdzinoši ar pakalpojumu pieejamības grūtībām, min klientu motivācijas trūkumu.

“Ja spēļu atkarīgie būtu motivēti, mēs atrastu veidus un pakalpojumus, kā palīdzēt.”

Azartspēļu atkarīgajiem pakalpojumu saņemšanas ceļš un saturs ir līdzīgs kā līdzatkarīgajiem.

Pieejamie pakalpojumi azartspēļu atkarīgajiem:

- Atkarību profilakses speciālistu individuālas konsultācijas;
- narkologa konsultācijas SD;
- Minesotas programma;
- psihologa konsultācijas;
- sociālā darbinieka konsultācijas.

Atbalsta grupas atkarīgajiem pašvaldībā šobrīd nenotiek.

Sociālie darbinieki norāda, ka atbalsta, vai atbalstoši izglītojošās grupas ir nozīmīgs resurss atkarību un līdzatkarību jautājumu risināšanā. Bet ņemot vērā, ka SD klients kopumā ir neatsaucīgs un neatbildīgs, darbinieki pauž bažas, vai tikai ar dienesta klientiem būs iespējams nokomplektēt grupas.

Ģimenē, kur kāds no vecākiem ir spēļu atkarīgs, sekas ir tipiskas un smagas.

- Bērnu pamešana novārtā - netiek apmierinātas bērnu emocionālās vajadzības, neinteresējas kā bērns pavada brīvo laiku;
- Naudas trūkums bērnu pamatvajadzību nodrošināšanai – grāmatas, sporta tērps, pulciņi, sporta nodarbības;
- Paaugstināta spriedze ģimenē – tiek ietekmēts bērnu emocionālais stāvoklis, pazeminās sekmība skolā, palielinās agresivitāte ar vienaudžiem un vecākiem;
- Sistemātiskas konfliktsituācijas ar atkarīgo – līdzatkarīgajam palielinās nomāktība, bezspēcības sajūta, parādās depresijas iezīmes.
- Dzīvokļa parādi – draudi par izlikšanu no dzīvokļa, pajumtes zaudējums;
- Kredīti – tālejošas parādu sekas.

RSD Atkarību profilakses sektora speciālistu interviju apkopojums

Azartspēļu atkarīgās personas, kuras nokļūst atkarību profilakses speciālistu (turpmāk – APS) redzeslokā, ne vienmēr ir Sociālā dienesta klienti. Tās ir personas, kuras pēc palīdzības vēršas pašas ar tuvinieku ieteikumu, ar probācijas dienesta, KC ”Skalbes”, u.c. rekomendācijām. Klientiem, kuri ierodas ar RSD nosūtījumu raksturīgi, ka azartspēļu atkarībai papildus ir vielu atkarības.

AS (turpmāk – azartspēļu atkarība/-gie) pārstāv abus dzimumus, dažādus sociālos slāņus. Cilvēki, kuri izvēlas azartspēles, ir impulsīvi, emocionāli, ļoti azartiski. Aizrauj risks. Raksturīgi, ka APS redzeslokā nonāk personas pēc 30 gadu vecuma, vai arī jaunieši ap 20 gadu vecumu, arī vidusskolu pēdējo klašu skolēni. AS pēc 30 gadu vecuma, lielākajai daļai ir ģimenes – dzīves biedrs, bērni. Parasti ģimene aktualizē AS problēmu.

“Jaunieši azartspēļu atkarībā nokļūst, pēc manas pieredzes, - ka viņiem bijusi kāda aizņemtība, piemēram sports, kas arī ir adrenalīns. Ja tas tiek pārtraukts un iestājas tukšums, tas tiek aizpildīts ar azartspēlēm.”

AS izglītības līmenis ir dažāds, bet vienojošais faktors ir pietiekami materiālie ienākumi.

“Viņi strādā labi apmaksātos darbos, piemēram mūrē kamīnus un labi nopelna, bet cik nopelna, tik notērē. Aizņemas, vai izkrāpj naudu no tuviniekiem.”

Jaunieši/skolēni līdzekļus azartspēlēm nopelna paši, piestrādā.

“Viņi ir tādi gudri, ja var teikt. Manipulē drusku, var izdomāt vis kaut ko. Viņi, pirms covida gāja uz spēļu zālēm, vai arī spēlē totalizatoru.”

Blakus atkarības novērojamas AS pēc 30 gadu vecuma. Jauniešiem nav raksturīgi, paralēli azartspēlēm lietot alkoholu, vai narkotikas.

“Veidojas tā kā jauna paaudze. Alkohols ir, bet svētkos, vai kādos notikumos. Tur redzama tīra azartspēle internetā, totalizatori.”

Speciāliste nevar viennozīmīgi atbildēt, kurš no azartspēļu veidiem jauniešiem ir raksturīgs. Gadījumi ir dažādi. Tā var būt gan interneta vide, gan spēļu zāles. Spēļu zāles pamatā apmeklē tie, kuri ir sākuši spēlēt spēļu zālēs. Viņiem nepieciešama atmosfēra un gaisotne, kas citur nav sastopama. Vecuma grupai nav izšķiroša nozīme.

AS ir grūti atpazīt, tādēļ arī nav ātri atklājama. Eksperte uzskata, ka tieši šī iemesla dēļ no SD tiek sūtīti klienti ar blakus atkarībām. Piemēram, sociālajam darbiniekam konstatējot un strādājot ar alkohola atkarību, tiek atklāta azartspēļu atkarība. AS izdodas ilgi slēpt arī no tuviniekiem, jo strādā, ir ienākumi. AS vizuālais tēls, salīdzinoši ar vielu atkarīgajiem (raksturīgs aromāts; traucēta gaita, runa, apziņa; izmainīts acu zīlīšu stāvoklis u.c.), neliecina par saslimšanu. Šīm personām var novērot sasārtušas acis, nervozitāti un citus paaugstināta stresa simptomus, kurus var attaisnot ar ilgstošu darbu, paaugstinātu darba spriedzi, saaukstēšanos, konfliktiem ģimenē u.c.. Faktiski sabiedrībā AS var saplūst ar pūli un apkārtējiem nav saskatāmas kādas īpašas pazīmes, pēc kurām atpazīt azartspēļu atkarīgas personas. Tādēļ azartspēļu atkarība ir grūti atklājama, līdz brīdim, kamēr tuvinieki, vai citas personas ziņo par problēmu. Līdz ar to, SD redzeslokā ir salīdzinoši neliels AS skaits.

Pirms Covid-19, primāri, azartspēles tika spēlētas spēļu zālēs. Ārkārtas situācija ir ieviesusi korekcijas. Tagad, pamatā, azartspēles tiek spēlētas interneta vidē. Lai gan tas neizslēdz iespēju, ka spēļu zāļu nozīme mazināsies.

“Cilvēkam vajag tieši to atmosfēru, kas ir apkārt, jūtas komfortabli. Viņš nav viens. Skaņas, kas ir apkārt, alkoholu var iegādāties, var aizmirsties. Ne visi var mājās spēlēt. Ja viņš ir ģimenes cilvēks, tad ir jāmeklē, kur spēlēt.”

Speciālisti atzīmē galvenās atšķirības starp AS un vielu atkarībām. AS ir atšķirīga/labāka materiālā situācija un izteiktākas depresijas iezīmes, grūtāk pārvarēt tieksmi. Krasāk izjūt bezizejas situācijas. Pamatā izpaužas līdzīgas iezīmes, kā citu veidu atkarībām - problēmas noliegums un problēmas minimalizēšana.

AS sekas ir līdzīgas, kā citām atkarībām, bet izteiktākas un lielākā apmērā. Tās ir:

- materiālās sekas – parādu apjoms un slogs;
- depresijas iezīmes – nomāktība, vainas sajūta, spēcīgas morālās pagīras;

- suicidālās domas.

AS rodas problēmas ģimenē, jo aizņemas, vai izkrāpj naudu no radniekiem. Parādu dēļ draud izlikšana no dzīvesvietas. AS ir izmisuši un neredz iespējas izklūt no situācijas pieaug depresijas un suiciudālu domu risks.

“Šeit neiet runa par simtiem, bet par tūkstošiem eiro.”

APS darbs ar AS tiek balstīts uz azartspēļu atkarīgā motivēšanu un nolieguma mazināšanu. Klients var saņemt 10 konsultācijas, ja nepieciešams vēl papildus. Speciālisti uzskata, ka ar metodēm kuras izmanto APS speciālisti ir nepietiekoši. Problēma ir daudz dziļāka un nepieciešama ārstēšana (arī medikamentoza), kā psihoterapija un Minesotas programma. Azartspēļu atkarība ir bio-psiho-sociāla saslimšana, kurai nepieciešama ārstēšana. Azartspēļu atkarība ir hroniski progresējoša slimība.

Strādājot ar AS klienti tiek virzīti saņemt psiholoģisko palīdzību azartspēļu inspekcijā, kā arī RSD.

Azartspēļu ārstēšana jāiekļauj valsts programmā. Ja atkarīgajam, paralēli azartspēlēm ir alkohola atkarība, tad Minesotas programmā iestājas kā alkohola atkarīgais. Tas ir veids, kā nodrošināt ārstēšanu. Nereti alkohola atkarība tiek akcentēta, lai nodrošinātu ārstēšanu.

Azartspēļu atkarīgajiem ir mazāka ārstēšanās metožu izvēle. Šeit nav pielietojama ne detoksikācija, ne kodēšana, ne citas alternatīvas metodes, kā piemēram hipnoze. Pēc speciālistu novērojumiem efektīvākā terapija azartspēļu atkarīgajiem ir psihoterapija un Minesotas programma.

RSD psihologu interviju kopsavilkums

Īpašas atkarīgo personu atšķirības starp azartspēļu atkarīgajiem un vielu lietotājiem nav novērojamas. Atkarīgajiem ir dažāds vecums, dažāds statuss, traumatiskas dzīves pieredzes, grūtības emociju pārvaldīšanā. Sadzīvē, sabiedrībā spēļu atkarīgo neizceļ arī kādas īpašas vizuālas pazīmes. Tādēļ šie atkarīgie nav pamanāmi, atšķirībā no vielu lietotājiem.

Atkarību veidošanās iemesli, dinamika un ārstēšana neatšķiras arī pēc dzimuma. Psihologe min vienu atšķirīgu aspektu - Sievietēm ir izteikta kauna sajūta un ilgāks problēmas noliegums. To veicina sabiedrībā valdošais uzskats, ka atkarīga sieviete ir sociāli nepieņemama, līdz ar to notiek problēmas slēpšana.

“Ja večiem ir problēmas un kad viņi vakaros iedzer, pie kroga izkaujas, vai uzspēlē-neviens par to nebrīnās un uzskata par normālu. Ja to dara sieviete, tad ir milzīgs nosodījums un novēršanās.”

Spēlētājiem var novērot izmaiņas uzvedībā. Cilvēks atrodas trauksmē, bieži mainās situācijas -darbs, līdzekļi, dzīves ritms. Izmaiņas personībā raksturojas ar pazeminātu emociju pārvaldīšanu. Emociju regulējums tiek meklēts no ārpuses. Atkarīgajam tās var būt vielas, vai process. Līdzatkarīgajam – cilvēks.

Atkarības tiek skatītas bio-psiho-sociālajā modelī. Atkarība veidosies gadījumos, kad visi trīs faktori nelabvēlīgi sakrīt.

“Bioloģiski ātrāk veidojas tieksme, būs kaut kas vidē-sabiedrības konteksts, ģimene, skola. Psiholoģiskais konteksts – raksturs, psiholoģiskas traumas, pieredze u.c. Ja kāds no šiem faktoriem izkrīt, tad pastāv liela iespēja, ka atkarība neveidojas arī uzsākot lietot.”

Nedrīkst viennozīmīgi atkarību saknes meklēt bērnībā gan balstoties uz bio-psiho-sociālo modeli, gan profesionāliem novērojumiem.

“ Labāk izvairīties no lineāra vērtējuma, ka visas saknes ir bērnībā, jo tad mēs uzsvaram liekam uz ģimeni un kļūstam vainojoši, ka viss bija tajā ģimenē. Tai pat laikā redzam ārpūtīgas ģimenes bet bērni nenodzeras un nespēlē.”

Azartspēļu atkarīgajam efektīva ir komplicēta ārstēšana, pēc vajadzības piemērojot Minesotas programmu, psihoterapiju, klīniskā psihologa konsultācijas, psihiatra un/vai narkologa konsultācijas. Apmeklējot tikai psihologa konsultācijas nevar izārstēt atkarību. Nepieciešama sistēmiska pieeja. Kompulsīvu tieksmi nevar mazināt labojot tikai psiholoģisko faktoru.

Nepieciešams, lai iesaistās ģimene. Ir rīcības pārskatāmība. Naudas kontrole deliģēta citai, uzticamai personai. Apkārtējie ir strikti kad atkarīgais spēlē, atbalstoši - kad nespēlē. Tāpat, ir nepieciešama ārsta iesaistīšanās, kas koriģē garastāvokli un trauksmi.

“Jo mūžīgā bēda ir tāda, ka trauksme ir milzīga. Nekas cits nelīdz un es kompulsīvi eju un spēlēju. Ja visi šie komponenti ir, tad tas strādā.”

Atkarību ārstēšanas nozīmīgas sastāvdaļa ir atkarīgo, līdzatkarīgo un ģimeņu atbalsta grupas.

“Grupas nav! Mēs visu laiku dzirdam sūdzības, ka cilvēki piesakās, bet nenāk un nevar nokomplektēt. Tas viss ir menedžmenta jautājums.”

Strādājot ar noliedzošu un nemotivētu azartspēļu atkarīgo efektīvs sociālā darba instruments ir konfrontācija.

“Var vaicāt kur paliek nauda. Es redzu, ka šīs situācijas atkārtojas? Es redzu, ka atkārtoti paņemts kredīts, bet nav nauda. Kur tā ir?”

Ar konfrontāciju ir iespējams panākt, ka atkarīgais atzīst problēmu. Ja pats atkarīgais neatzīst, tad apkārtējā vide nedrīkst palikt noliegumā. Ja atkarīgais turpina būt noliegumā, tad nākošais solis ir konstatēt, kurš no atkarīgā sistēmas ir gatavs pārmaiņām. Parasti tas ir kāds no ģimenes locekļiem – māte, tēvs, dzīvesbiedrs. Jāstrādā ar to pieaugušo ģimenes locekli, kurš cieš, ir līdzatkarīgs. Saprot, ka nepieciešamas pārmaiņas, bet nezin kā to izdarīt. Jāmaina sistēma, kurā atkarīgais dzīvo padarot to maksimāli neērtu, lai varētu uzturēt atkarību.

“Vairs neviens neklusē, neviens netic muļķībām, neviens nedod naudu un nenorij melus.”

Līdzatkarīgais ir cilvēks, kura dzīve ir pilnīgi nevadāma otra atkarības dēļ. Līdzatkarīgajiem (arī atkarīgajiem) ir nepieciešamas atbalsta grupas, kuras vada speciālisti/apmācīti cilvēki, kuri var izglītēt un iemācīt jaunas prasmes kā sev nenodarot pāri būt blakus atkarīgajam. Kā parūpēties par sevi, bērniem, vienlaikus virzot atkarīgo uz skaidrību.

Pašpalīdzības grupas (gan atkarīgajiem, gan līdzatkarīgajiem) kā palīdzošs/uzsturošs instruments ir labs, bet satur noteiktus riskus.

“Kā slimais var ārstēt slimo? Labi ka ir savējie, un ir labi, ka ir vieta, kur atkarīgais var nejust kaunu, bet ja viens noraujas, tad liela daļa noraujas līdz. Viņi ir sasaistīti. Nav neviens, kas profesionāli izanalizē situāciju.”

Nereti līdzatkarīgajiem ir nepieciešama arī ārsta speciālista palīdzība. Līdzatkarīgajam ir jāzin arī par procesiem, kas notiek ar atkarīgo no medicīniskā viedokļa, jo atkarība ir slimība. Līdztekus atbalsta grupām ļoti vēlamas ir klīniskā psihologa konsultācijas. Bieži vien, smagākos gadījumos, ir nepieciešama arī psihiatra palīdzība – depresija, bezmiegs. Šādos gadījumos iestājas medikamentoza ārstēšana.

Izvērtējot šobrīd pieejamos pakalpojumus azartspēļu atkarīgajiem, speciālisti norāda, ka pamatā ir pieejami visi speciālisti un pakalpojumi, izņemot atbalsta grupas atkarīgajiem un līdzatkarīgajiem. Jāpievērš lielāka uzmanība un jāpadziļina darbs ar līdzatkarīgajiem. Jāpievērš uzmanība sabiedrības informēšanai, izpratnes veidošanai, ka azartspēļu atkarība arī ir slimība.

Atkarību sekas veido tie paši faktori (Bio-Psiho-Sociālie), kas nosaka atkarību veidošanos, kas tieši ietekmē arī atkarīgā ģimenes locekļus un tuviniekus:

- Ģimene/ģimenes zaudēšana – iespējams tiek ietekmēti bērni, kuri pārdzīvo spēcīgu un ilgstošu spriedzi. Sociāliekonomiskas sekas ģimenē;

- psihiski traucējumi, somatiskas salimšanas;
- darba zaudējumi – zūd arī darba kvalitāte;
- iegūti parādi - ilgstoši;
- kriminālietas;
- suicīda riski.

Suicīda riski/domas raksturīgi spēlmaņiem, jo viņi spēlē vienatnē. Krīze no kuras nevar izklūt ir ātrāka un akūtāka. Vielu lietotājiem ir ilgāka suicīda aizsardzība, jo retāk dzer vienatnē. Rodas viedoklis, ka “visi dzer – es neesmu tāds viens”.

Neskatoties uz iepriekš minētajām azartspēļu atkarības sekām, spēlētājam ir lielāka reintegrācijas iespēja, jo atšķirībā no vielu lietotājiem, vielu ietekmē nav būtiski skartas smadzenes/smadzeņu darbība.

Klīnisko psihologu interviju kopsavilkums

Atšķirības starp procesu, šajā gadījumā sazartspēļu atkarīgajiem, vai vielu atkarīgajiem nav. Visiem atkarīgajiem tiek skartas vienas un tās pašas smadzeņu zonas, līdz ar to iezīmes ir vienādas. Atšķirības ir atkarīgo uztverē par sevi. Vielu atkarīgie ļoti labi saprot, ka ielietojot viņos kaut kas mainās – uzvedība, uztvere u.c., bet spēļu atkarīgie nevar saprast, kā viņi esot skaidrā, nevar apstāties spēlēt. Spēļu atkarīgajiem, iespējams, izteiktāka impulsivitāte. Tomēr, nespēja kontrolēt novērojama arī citām atkarībām.

Vienīgā atšķirība, kura ir pamanāma – lielāks suicīdu risks (nevis skaits, bet risks). Spēļu atkarīgie nonāk milzīgos finansiālos parādos un nezina, kā no tiem izklūt. Vielu atkarīgais nekad, vienā vakarā, nevar tik daudz naudas nolietot, kā spēļu atkarīgais.

“Spēlētājs vienā vakarā var nospēlēt vairākus tūkstošus un vairāk. Cilvēks ir saņēmis algu, ir maksājumi, ir kredīti. Varbūt ģimene vēl nezina, bet viņš iznāk no spēļu zāles un ir šausmīgā izmisumā, vainas sajūtā. Iznākot no zāles, tikai sāk aptvert, ka mēnesi vajadzēs dzīvot. Kā tikt galā ar ģimeni. Kreditori. Tās jūtas un bezspēcība ir tik spēcīgas, cilvēks nezina kā ar to tikt galā un tiek pastumts uz suicīda pusi.”

Zināmie no azartspēļu atkarības aizsargājošie faktori:

- ģimene – labas, atbalstošas attiecības ģimenē;
- informētība par to, ka spēlēšana nav darbs un peļņas ieguves avots;
- zināšanas, ka spēlēšanai nav nekāda sakara ar intelekta spējām. Tā ir tikai nejaušība un gadījums;

Spēļu atkarības attīstīšanos var veicināt:

- bioloģiskie faktori - impulsivitāte. *“Nedaudz citādāka nervu sistēma. Tā nav ne nepareiza, ne kā citādi. Tad, ja impulsīvs cilvēks iesaistās kaut kādās, atkarību veicinošās darbībās, tad atkarība iestājas ātrāk. Dažiem tā attīstās ātrāk, dažiem lēnāk.”*
- sabiedrības informētība – sabiedrība nav pietiekami informēta, ka no azartspēlēm ir iespējama atkarība.
- azartspēļu pieejamība – ja pieejamība būtu mazāka arī atkarīgo būtu mazāk. *“Katrā ciemā un uz katras ielas nav vajadzīgas spēļu zāles”*
Attālumam līdz spēļu zālei jābūt pietiekami lielam, lai atkarīgais nerīkotos impulsu vadīts. Jābūt iespējai pārdomāt, vai atkarīgajam vēlēšanās ir tik liela, lai veiktu apgrūtinājoši garu ceļu līdz zālei.
“Ir pētnieciski apstiprināts, ka atdzišanas periods vajadzīgs. Tādēļ arī aparātiem ir jābūt aprīkoti ar tā, ka nevar spēlēt bez apstājas. Pieejamībai ir liela nozīme.”
- azartspēļu normalizācija. *“Azartspēles tiek normalizētas ar reklāmām. Reklāmas tiek reģistrētas ārpus Latvijas robežām un tiek raidītas visur. Šobrīd ļoti liels spiediens tiek likts uz sporta spēlēm, totalizatoriem. Sporta avīzes, mediji runā par koeficientiem tos normalizējot, ka tas ir ok, nevis ko spēlētājs spēlē un kā norit spēle. Atkarīgie arī uzsver, ka ļoti traucējoši lasīt, vai kaut ko klausīties, ja visu laiku tiek runāts par koeficientiem, totalizatoriem.”*
- ģimene –destruktīvas, disfunkcionālas, vardarbīgas ģimenes, ar zemām sociālām prasmēm ir labvēlīga augsne atkarību veidošanai. *“Visi nelabvēlīgie faktori, kas nāk no ģimenes ir sākums nespējai pretoties pusaudžu spiedienam.*
- vecums – jo ātrāk sāk patērēt atkarību veicinošos procesus, vai vielas, jo ātrāk kļūst par problemātisko spēlētāju un vēlāk par atkarīgo. *“Smadzeņu vadības funkcijas nobriest līdz 25 gadu vecumam. Kamēr vēl veidojas spēja vadīt un kontrolēt uzvedību mums ir atļautas gan azartspēles, gan alkohols. Ļoti liela daļa pirmo reizi azartspēlēs spēlē pusaudžu gados kompānijā un jautrībā. Atzīmējot 18. dzimšanas dienu spēļu zālē. Tādēļ ļoti labi, ka spēlēm šī robeža būs vismaz no 21 gada vecuma.”*
- datorspēles, i-net spēles – pārmērīga šo spēļu spēlēšana var būt iniciators azartspēlēm, bet galvenokārt tās spēles, kurās ir mērķis uzkrāt. *“Piemēram spēles maziem bērniem, kur uzkrāj zaķīšus, puķītes, vai ko citu, lai kaut ko dabūtu. Tas ļoti ievēl bērnu un iemāca nevis vienkārši spēlēties, bet spēlēt ar mērķi uzkrāt, lai pēc tam kaut ko dabūtu. Bērnu šādas spēles ļoti ievēl. Šo spēļu modelis ir ļoti līdzīgs azartspēlēm.”*

Jebkura neizstrādāta negatīva pieredze – emocionāla, fiziska u.c., var veicināt spriedzes izstrādes mehānismu vieglākos ceļos. Viens no tiem ir azartspēles, īpaši spēļu zālēs. Spēlētājiem raksturīga ir neprasme veidot attiecības, atpūsties, rūpēties par emocionālo labklājību un risināt konfliktsituācijas.

Spēļu atkarīgo sociālais portrets ir mainīgs, tas skaidrojams ar spēļu industrijas straujo attīstību un pieejamību, piem., iespēja spēlēt attālināti. Bet, ir kopējas raksturīgas iezīmes tieši spēļu atkarīgajiem:

- impulsivitāte – impulsu kontroles traucējumi;
- vērsts sevī – nerisina problēmas, bet vienatnē, spēļu zālē spēlē;
- nepieciešami spēcīgi impulsi – spēcīgāki impulsi nepieciešami, lai justu/sajustu “dzīves garšu”;
- grūtības noturēt rutīnu – grūti fokusēties noteiktam vienveidīgam darbam; ikdienas dzīvē ātri nogurst vienveidīgos notikumos, vai veicot vienveidīgas darbības, piemēram – ģimenes dzīve;

Spēļu atkarīgie, kā jebkuri atkarīgie, sasniedzot samilzušo problēmu robežas, saprot, ka jārikojas. Vispirms spēļu atkarīgie piesaka sevi pašatteikušos personu reģistrā. Pamatā, tā ir vienīgā spēlmaņu darbība spēles pārtraukšanai.

Tie, kuri vēršas pie inspekcijas klīniskā psihologa, izvērtējot katra spēlmaņa individuālo situāciju iesaka apmeklēt:

- bezmaksas klīniskā psihologa konsultācijas inspekcijā;
- Minesotas programmu, ja paralēli spēļu atkarībai ir izveidojusies arī vielu atkarība;
- narkologa konsultācijas,
- psihiatra konsultācijas, jo smagos gadījumos nepieciešama arī medikamentoza ārstēšana.

Ja atkarīgais sevi ieliek tikai reģistrā, rezultāts ir vājš. Pēc 12 mēnešiem sevi izņem no reģistra, īsā laikā nospēlē visu, kas ir un atgriežas reģistrā. Ja netiek veikta cēloņu seku analīze par iemesliem, kādēļ nevar noturēt skaidrību. Izprasti iemesli kādēļ ir sākts spēlēt, tad atveseļošanās nenotiek. Nereti, esot pašatteikušos personu reģistrā, atkarīgie, kuriem liegta spēle sāk lietot alkoholu, vai narkotikas.

Visnozīmīgākie pakalpojumi azartspēļu atkarīgajiem spēles pārtraukšanā ir Minesotas programma, psihoterapija, klīniskā psihologa konsultācijas un atbalsta grupas.

Tā kā azartspēlmaņi ir noslēgti, vērsti uz sevi, viņi ne labprāt, atšķirībā no vielu lietotājiem, apmeklē atbalsta grupas (lai gan, atbalsta grupas ir ārstējošas un nozīmīgs resurss azartspēļu atkarīgo atveseļošanā). Šī paša iemesla dēļ atbalsta grupām jābūt anonimizētām. Atbalsta grupas ieteicams veidot, kā izglītojošas atbalsta grupas, kurās iekļauta informēšana, izglītošana un sadzīves prasmju attīstīšana.

Sabiedrībā izveidojies stereotips, ka sievietes azartspēļu atkarībai ir pakļautas vairāk, nekā vīrieši. Atkarības izpausmes un izklūšana no spēles ir daudz smagākas, nekā vīriešiem. Sievietes slēpj spēļu atkarību, jo tiek ļoti nosodītas. Viņām ir bail.

“Pat atkarīgie vīrieši Minesotas programmā atļaujās kaut kā atgādināt ka viņas taču ir mātes un kā viņas tā-ir atkarīgās. Kā viņas tā var?!”

Jo vairāk sievietes tiek nosodītas, jo vairāk rodas negatīvu emociju par savu darbību, jo vairāk iestājas atkarība un noliegums.

“Bet tas nenozīmē, ka sievietēm atkarības ir smagākas un izklūšana no spēles ir grūtāka.”

Galvenās sekas ģimenē, kuras skar gan partneri, gan bērnu, ja kāds ģimenē ir spēļu atkarīgs:

- Finanšu krīze;
- Stress;
- Somatiskas saslimšanas – sirds-asinsvadu, gremošanas saslimšanas, onkoloģija, ja ilgstoši nemazinās stresa faktori;
- Psiholoģiskā ietekme – viegli satraucams, depresija trauksme, panikas lēkmes, neuzticēšanās, norobežošanās;
- Bērnu pamešana novārtā – krītas sekmes;
- Bērni esošo ģimenes modeli uztver kā normu – rodas pārneses process. Jo mazāks vecums, jo lielāka iespajdojamība.

Atkarību problēma ir sistēmiska, tādēļ atveseļošanās procesā nepieciešams iesaistīt visu ģimeni. Attīstot pakalpojumus būtu vēlama visaptveroša prasmju apguve. Izglītojošas atbalsta grupas vecākiem un bērniem kopā.

“Pētījumi rāda, tas ir tāds milzīgs skaitlis, ka viena trešdaļa spēlmaņu bērni vispār nekad, nevienam nav teikuši, ka viņu vecāks spēlē. Tā ir šausmīga elle bērniem. Bērni neko nesaprot, kas notiek. Vēl jāved vecāki mājās no spēļu zāles.”

Būtu nepieciešama valsts apmaksāta rehabilitācija visai ģimenei kopā un vienlaikus. Šobrīd katrs ģimenes loceklis, ja vēlas/ir motivēts, var saņemt palīdzību, bet tā nav harmoniska. Tās varētu būt nodarbības gan atsevišķi, gan abiem partneriem kopā. Apgūstot dzīves prasmes (komunikāciju, saskarsmi, kā parūpēties par sevi, kā uzņemties atbildību). Ļoti svarīgi ir uzrunāt atkarīgā partneri. Arī šajā gadījumā informēšana ir viens no atkarības/līdzatkarības mazināšanas veidiem. Partneriem ir grūti savi pārvarēt, ir kauns atzīt, ka ir sasaistīts ar atkarību. Līdzatkarības mazināšanai arī ir efektīvas atbalsta/izglītojošās grupas.

Anonīmo azartspēļu pašpalīdzības grupās šobrīd ir 100 aktīvi dalībnieki Latvijā. Grupas notiek Liepājā un Rīgā. Iepriekš aktīva bija arī Daugavpils un Valmiera. Šobrīd pašpalīdzības grupas līdzatkarīgajiem nenotiek.

Pēc savas pieredzes, koordinators uzskata, ka nav iespējams aprakstīt azartspēļu atkarīgo sociālo portretu, noteikt, kura sociālā grupa vairāk tiek pakļauta azartspēlēm. Tie ir dažāda vecuma un dzimuma cilvēki. Sākot ar maksimāli augstiem ienākumiem, līdz sociālajiem pabalstiem. Tas ir novērojams visās sadraudzībās (domāts-anonīmās atkarībnieku sadraudzības), jo pats tajās ir piedalījies. Pašpalīdzības grupās atkarīgie identificējas tikai pēc slimības.

“Slimība neizvēlas. Cilvēks ir atkarīgs no visa, tikai, kura no šīm atkarībām nogalina?!”

Vizuāli spēļu atkarīgai personai nav redzamas identificējamas saslimšanas pazīmes. Tās novērojamas ilgstoša kontakta rezultātā – agresija, izteikta neapmierinātība, citu vainošana, melošana, nenakšņo mājās.

Aizraušanās ar azartspēlēm meklējama jau bērnībā – ģimenēs kāršu un citas spēles uz naudu. Dažāda vieda derības un spēles uz naudu skolā.

“Mēs jau pusaudžu gados nezinām, ka esam atkarīgi. Ja ir disfunkcionāla ģimene, tēvs lieto alkoholu, neseko bērnam, tad viss arī sākas.”

Uzklausot dzīvesstāstus grupās novēro, ka spēlmaņiem atkarība veidojas agrā bērnībā – nepilnas ģimenes, vardarbīgas attiecības ģimenē. Tieši šajā posmā, kā uzskata koordinators, veidojas tieksme spēlēt. Īpaši, ja cilvēks ir avantūrists, ar vēlmi riskēt. Spēļu atkarīgajām sievietēm raksturīga vardarbīga seksuālā pieredze.

Anonīmajos spēlmaņos (turpmāk – AS) atkarīgie nonāk dažādos veidos:

- pēc rehabilitācijas programmām – Minesotas programma. Sākoties atveseļošanās posmam AS meklē un atrod atbalstu;
- pēc ieslodzījuma – koordinators ir veidojis un piedalījies grupās gan sieviešu, gan vīriešu ieslodzījuma vietās. Cilvēki pēc ieslodzījuma bieži turpina nākt uz grupām un atveseļojas;
- caur baznīcu – spēļu atkarīgie meklē atbalstu baznīcā. Tad AS iesaka garīdznieki, kā arī ar baznīcas atļauju uz informācijas dēļiem tiek izvietota informācija par AS;
- informācija internetā par AS;
- atkarīgais no atkarīgā.

Covid laikā ir būtiski palielinājies intrenetazartspēļu lietotāju skaits, jo nebija citas iespējas, kā spēlēt azartspēles. Tie, kuriem bija atbilstoši ienākumi brauca spēlēt uz valstīm, kur spēļu zāles nebija slēgtas.

Šobrīd spēlēšanu Latvijā, zināmā mērā, aptur azartspēļu pašatteikušos personu reģistrs. Saskaņā ar Azartspēļu un izložu likuma 4¹ pantu fiziskajai personai ir tiesības rakstveidā pieprasīt, lai tai tiktu noteikts liegums Latvijas Republikā spēlēt azartspēles, tai skaitā interaktīvās azartspēles, un piedalīties interaktīvajās izlozēs un tā tiktu iekļauta pašatteikušos personu reģistrā. Kā uzskata koordinators reģistrs nemazina problēmu. Tiek apturēta tikai spēle. Atkarība nemazinās un sekas padziļinās.

“Izraisītās sekas paliek. Parādi, konflikti ģimenē, rakstura vājumi, depresija pieaug.”

Ir nepieciešams papildus atbalsts, kā piemēram pašpalīdzības grupas, jo atkarīgais viens nevar atlabt un noturēties bez spēles.

“Pieredze rāda, ka visi vienkārši noraujas un atgriežas pie lietošanas.”

Cilvēkiem ar vājām rakstura iezīmēm, vai spēcīgām emocijām spēļu zāles rada momentānu emocionālu kairinājumu, no kā izvairīties, spēļu atkarīgajam, ir neiespējami. Spēļu zāles uzrunā ar vieglu pieejamību, noformējumu, skaņām un iepriekš izjustām vai paņemošām sajūtām.

“Zāle, tā ir vairāk dvēseliska problēma, vai tukšums ko grib aizpildīt. Atceros, ka pats gāju pēc sajūtām, pēc adrenalīna.”

Runājot par jauniešiem, koordinators ir novērojis, ka nereti izvēli spēlēt nosaka materiālais stāvoklis. Sabiedrībā esošais materiālais kults ir labvēlīgs iekļūšanai azartspēļu atkarībā. Medijos, interneta vidē raidītās reklāmas par obligāto veiksmi un viegli nopelnītu naudu ātri un negatīvi pakļauj jauniešus.

Materiālie ienākumi nav izšķiroši nokļūšanai spēļu atkarībā. Arī cilvēki ar ļoti zemiem ienākumiem var kļūt atkarīgi. Līdzekļus iegūst zogot, veicot krāpšanās mahinācijas.

“Ir ātrie kredīti. Tirdzniecībā ja tiek, zog no kases. Ļoti daudz kas ir nelegāli iegūts.”

Spēļu atkarīgajiem papildus ir novērojama depresija, bailes (kreditori, atbildība pret ģimeni, kriminālas situācijas). Galvenā papildus atkarība spēlmaņiem ir alkohols un nikotīns. Tas ļauj aizmirsties un atslābt. Ja alkohols nemazina spriedzi, tad pievienojas narkotikas. Suicīds nav raksturīgs un akcentējošs, tikai azartspēļu atkarīgajiem.

“Ilgstoši kalpojot dažādās sadraudzībās un anketējot dalībniekus, apmēram 95% atkarīgo atbild, ka ir apsvēruši domu par pašnāvību un pašiznīcināšanos.”

Interese par pašpalīdzības grupām spēlētāju vidū nav liela, vai pieaugoša. Vidēji 2,3 zvani mēnesī. Tas skaidrojams ar resursu trūkumu, tai skaitā ar interneta lapas uzturēšanu. Ievadot atslēgas vārdus vairāk informācija atrodama par iespēju spēlēt, nevis par spēles pārtraukšanu. Sadraudzības atsakās pieņemt palīdzību, vai veidot sadarbību ar valsts, pašvaldību institūcijām, jo saņemot atbalstu institūcijas izvirza noteikumus.

“Tiklīdz iedod naudu, tā sāk diktēt noteikumus. Tāpēc mums ir soļi un tradīcijas pie kuriem pieturamies.”

Pārrunājot pašvaldības iesaisti un palīdzību tieši spēļu atkarīgo rehabilitācijā, vai cita veida spēles tieksmju mazināšanā, spēles pārtraukšanā, koordinators nostāja ir visai strikta: *“Pašvaldība ir bezspēcīga. Pats strādāju rehabilitācijas centrā, kā atkarību terapeits jau astoņus gadus un es zinu, ka nekas nevar būt vērtīgāks par cilvēku, kurš grib atgriezties uz skaidrā ceļa. Ja cilvēks ir nemotivēts un tie ir kādi 90%, tad pašvaldība ir bezspēcīga. Tikai pats atkarīgais var pateikt, ka viņam ir problēma, un to, vai vēlas no tās atbrīvoties.”*

Sociālo gadījumu analīze

Izpētes gaitā tika veikta 14 klientu lietu - sociālo gadījumu analīze, kuros konstatēta azartspēļu atkarība. Analīzes rezultātā identificētas tipiskākās problēmas ģimenēs, kurās vienam vai vairākiem ģimenes locekļiem konstatēta azartspēļu atkarība:

- Vecākiem nav izpratnes par ģimenes sociālās funkcionēšanas problēmu cēloņiem.
- Vecākiem zema izpratne par bērnu audzināšanu, aprūpi un vajadzībām.
- Vecākiem zema izpratne par ģimenes budžeta veidošanu, plānošanu un ienākumu izmantošanu.
- Tēvam nav pastāvīga darba vieta, veic gadījuma darbus.
- Komunālo maksājumu parāds par pašvaldības piešķirto dzīvesvietu.
- Konfliktējošas partnerattiecības.
- Epizodiska fiziska un emocionāla vardarbība ģimenē.
- Mācīšanās grūtības bērnam.
- Psihoemocionāli traucējumi bērnam.
- Veselības problēmas bērnam.

Identificētās problēmas norāda uz to, ka RSD sociālo darbinieku klientu vidū nav personas ar tikai azartspēļu atkarību, bet tās vienmēr pavada arī citas sociālās funkcionēšanas grūtības un nelabvēlīga sociālā situācija. Attiecīgi ir praktiski neiespējami

nodalīt sociālā darbinieka darbu specifiski risinot tikai klientu atkarības problēmas, jo visos analizētajos sociālajos gadījumos sociālā darba speciālisti risina multiplas ģimeņu problēmas, to skaitā arī azartspēļu atkarības problēmas.

Secinājumi

Apkopojot interviju rezultātā iegūto informāciju, var izdarīt sekojošus secinājumus.

- Sociālajā darbā spēļu atkarīgos atpazīt atšķirībā no vielu lietotājiem nevar. Kad tuvāk iepazīta ģimene tiek konstatēti fakti, kas varētu liecināt par azartspēļu klātbūtni.
- Viena no azartspēļu klātbūtnes pazīmēm ir līdzekļu trūkums ģimenē, lai gan abi vecāki strādā un nav novērota alkohola, vai narkotiku lietošana. Tiek ņemti īstermiņa kredīti, un iekrājas dzīvokļa parādi.
- Laiks, kurā tiek konstatēta spēļu atkarība katrā gadījumā atšķiras, reizēm pat 6-8 mēneši.
- Atkarību ātrāk konstatē, ja sociālā darba intervence ir intensīva, jeb profesionāli ģimeni var novērot ikdienā. Piemēram, ja ģimene nonāk krīzes centrā, stacionārā.
- Ģimenes asistents ikdienā esot ģimenē var pamanīt spēļu pazīmes, kuras ģimene apsekojumu laikā var veiksmīgi noslēpt.
- Sociālo darbinieku praksē līdz šim nav bijuši azartspēļu atkarīgie, kuri atzītu problēmu un labprātīgi piekristu palīdzības saņemšanai.
- Vairākos gadījumos klients uzskata, ka spēlēšana ir darbs un naudas pelnīšana ģimenei.
- Sociālais darbs tiek vērsts uz līdzatkarīgo. Ja partnere vēlas mainīt savu un bērnu dzīvi vai saglabāt ģimeni un funkcionālas bērnu un tēva attiecības, tad piekrist sadarbībai un saņem piedāvātos pakalpojumus:
 - Atkarību profilakses speciālistu individuālas konsultācijas;
 - Narkologa konsultācijas RSD;
 - Minesotas programma;
 - Psihologa konsultācijas;
 - Sociālā darbinieka konsultācijas.
- Atkarību profilakses speciālisti (APS) tiek vērtēti kā ļoti nozīmīgs resurss.
- APS redzeslokā nonāk personas pēc 30 gadu vecuma, vai arī jaunieši ap 20 gadu vecumu, arī vidusskolu pēdējo klašu skolēni.

- Pēc 30 gadu vecuma lielākajai daļai ir ģimenes – dzīves biedrs, bērni. Parasti ģimene aktualizē azartspēļu problēmu.
- Pēc 30 gadu vecuma azartspēļu atkarībai papildus ir vielu atkarības.
- Azartspēļu atkarīgajiem salīdzinot ar vielu atkarīgajiem ir atšķirīga/labāka materiālā situācija, izteiktākas depresijas iezīmes, grūtāk pārvarēt tieksmi, krasāk izjūt bezizejas situācijas.
- Azartspēļu atkarīgajiem ir mazāka ārstēšanās metožu izvēle - nav pielietojama ne detoksikācija, ne kodēšana, ne citas alternatīvas metodes, kā piemēram hipnoze.
- APS darbs tiek balstīts uz azartspēļu atkarīgā motivēšanu un nolieguma mazināšanu. Klients var saņemt 10 konsultācijas, ja nepieciešams vēl papildus.
- Pēc APS novērojumiem efektīvākā terapija azartspēļu atkarīgajiem ir psihoterapija un Minesotas programma.
- Ģimenē, kur kāds no vecākiem ir spēļu atkarīgs, sekas ir tipiskas un smagas:
 - Bērnu pamešana novārtā - netiek apmierinātas bērnu emocionālās vajadzības, neinteresējas kā bērns pavada brīvo laiku;
 - Naudas trūkums bērnu pamatvajadzību nodrošināšanai – grāmatas, sporta tērps, pulciņi, sporta nodarbības;
 - Paaugstināta spriedze ģimenē – tiek ietekmēts bērnu emocionālais stāvoklis, pazeminās sekmība skolā, palielinās agresivitāte ar vienaudžiem un vecākiem;
 - Sistemātiskas konfliktsituācijas ar atkarīgo – līdzatkarīgajam palielinās nomāktība, bezspēcības sajūta, parādās depresijas iezīmes.
 - Dzīvokļa parādi – draudi par izlikšanu no dzīvokļa, pajumtes zaudējums;
 - Kredīti – tālejošas parādu sekas;
 - Trauksme, depresija, suicidālas tendences;
 - Somatiskas saslimšanas (sirds-asinsvadu, gremošanas saslimšanas, onkoloģija, ja ilgstoši nemazinās stresa faktori)

Citējot intervijās ar azartspēļu atkarīgām personām izteikto atziņu, nepārtraucot spēlēt azartspēles ir iespējami tikai 3 scenāriji:

- Ieslodzījums - zādzības, krāpšanās un citas nelegālas finansiālas darbības.
- Stacionārs – vardarbība starp atkarīgajiem, vardarbība mājās, vardarbība sabiedrībā.
- Nāve – pašnāvība, vardarbīga nāve, vielu atkarības.

Kopumā dotās izpētes gaitā iegūtā informācija par azartspēļu atkarības sociālajam sekām ļauj identificēt trīs pretrunas:

1. Pretruna starp azartspēļu potenciāli postošās ietekmes izpratni un azartspēļu juridisko traktējumu.
2. Pretruna starp azartspēļu pienesumu ekonomikai un kaitējumu sabiedrībai.
3. Pretruna starp pamanāmiem ieguvumiem valsts mērogā un slēptiem zaudējumiem vietējā mērogā.

Šo pretrunu risināšana nav iespējama tikai ar pašvaldības līdzekļiem, bet prasa koordinētu rīcību valsts līmenī, iesaistot tiesību sistēmas politikas, finanšu politikas un sociālās politikas veidotājus.