

**Ilze Koroļeva
Ritma Rungule
Sigita Sniķere
Mārcis Trapencieris**

JAUNO TEHNOLOĢIJU ATKARĪBAS IZPLATĪBA JAUNIEŠU VIDŪ RĪGĀ

**Pētījuma rezultāti
Rīga 2004**

Pētījuma pasūtītājs: Rīgas domes Rīgas Narkomānijas profilakses centrs
Pētījuma izpildītājs: LU Filozofijas un socioloģijas institūts



**LU Filozofijas
un socioloģijas
institūts**



UDK 178+614.2(474.3-25)

Ko743

Teksta redaktore: Ināra Stašulāne

Datormaketētājs: Artūrs Kalniņš

Vāka dizains: Matīss Kūlis

Publicēšanas un citēšanas gadījumā

lūdzam uzrādīt informācijas avotu

"Rīgas Narkomānijas profilakses centrs"

© Rīgas Narkomānijas profilakses centrs, 2004

© Ilze Koroļeva, Ritma Rungule, Sigita Sniķere, Mārcis Trapencieris, 2004

© Artūrs Kalniņš, 2004

© Matīss Kūlis, 2004

ISBN 9984-19-677-1

SATURS

PRIEKŠVārds	5
IEVADS	8
1. DATORA LIETOŠANAS RAKSTUROJUMS	12
1.1. Ar datora lietošanu saistītās brīvā laika aktivitātes citu aktivitāšu vidū	12
1.2. Draugu loks un datora loma komunikācijā ar draugiem	14
1.3. Datora lietošanas biežums	16
1.4. Datora pieejamība	19
1.5. Datora lietošanas veidi	22
1.6. Vecāku informētība un kontroles iespējas	29
2. DATORA LIETOŠANAS IETEKMES VĒRTĒJUMS	37
2.1. Ietekme uz jauniešu attiecībām ģimenē	37
2.2. Ietekme uz jauniešu veselības stāvokli	39
2.3. Datora negatīvās ietekmes mazināšana	43
3. DATORATKARĪBAS RISKĀ GRUPA	45
3.1. Datoratkarības riska grupas raksturojums	45
3.2. Riska vērtējums vecāku skatījumā	53
4. JAUNIEŠI UN AZARTSPĒLES	56
4.1. Azartspēļu spēlēšanas izplatība	56
4.2. Azartiskums un attieksme pret azartspēlēm	66
4.3. Azartspēļu atkarības riska grupa	70
4.4. Vecāku kontroles iespējas	74
5. INTERNETA KAFEJNĪCU APMEKLĒTĀJI	79
5.1. Interneta kafejnīcu apmeklētāju raksturojums	79
5.2. Interneta kafejnīcu apmeklēšanas biežums un nolūki	79
5.3. Interneta kafejnīcu apmeklētāji kā datora lietotāji	83
5.4. Datora lietošanas ietekmes vērtējums	85
5.5. Interneta kafejnīcu apmeklētāju datoratkarības riska grupa	88
5.6. Interneta kafejnīcu vērtējums	94
KOPSAVILKUMS	97

Darba autori pateicas par sniegtajām konsultācijām ekspertiem Jānim Strazdiņam, Ārijai Lodziņai, psiholoģei Aelītai Valgalei (Rīgas Narkomānijas un profilakses centrs), par palīdzību lauka darba veikšanā un datu apstrādē Silgai Priekulei un Daigai Siliņai.

PRIEKŠVārds

Latvijā pēdējo gadu laikā datora lietotāju skaits bērnu un jauniešu vidū strauji pieaug. Tehnoloģijas, to attīstība un iespējas ieņem nozīmīgu vietu dzīvē. Lietot datoru, internetu, prast strādāt ar programmām ir zināmas vērtības jauniešu vidē. Tas ir prestiži, mūsdienīgi, savā veidā pat parāda piederību noteiktai grupai, kurā vērtība ir šādas prasmes. Tas vairo pašapziņu, ļauj ieņemt pievilcīgu sociālo lomu. Tā ir pozitīvā puse.

Pārmērīgu jauniešu aizraušanos ar datoru var redzēt, pavērojot vienmēr pilnos datorsalonus, aptaujājot narkologus, psihologus un psihoterapeitus. Pašvaldības policija, reaģējot uz skolotāju un vecāku satraukumu par pārmērīgu aizraušanos ar datora lietošanu jauniešu vidū, pusgada laikā vien veikusi 157 reidus. Šajos reidos 17 nepilngadīgie, kuru vecāki nezināja par sava bērna atrašanās vietu, tika nogādāti mājās.

Par jauniešu pārmērīgu aizraušanos ar datoru pirmie savu satraukumu izteica skolotāji, sociālie pedagogi un skolu psihologi pirms pāris gadiem. Skolēni stundu laikā mēdza atrasties interneta zālēs iepretim skolām, arī starpbrīžos un pēc stundām bieži bija tur. Pēc pārrunām ar speciālistiem Rīgas Narkomānijas profilakses centrs nolēma veikt pētījumu par šīs problēmas izplatību Rīgas jauniešu vidū un arī vecāku attieksmi un informētību.

Dators ir neaizstājams informācijas avots, tā lietošana paver plašas iespējas, to var izmantot izklaidei, taču no tā var kļūt arī atkarīgs. Pusaudžiem veidojas vieglprātīga attieksme pret atkarību, ko var izraisīt pārmērīga aizraušanās ar datoru. Datora lietošana kļuvusi par laika pavadīšanas veidu, kultūras sastāvdaļu, komunikācijas līdzekli. Dators ir kā draugs, izziņas avots un vārti uz virtuālo pasauli, kurā problēma ir tikai virtuāla, tātad – labojama jebkurā brīdī, ieslēdzot vai izslēdzot datoru.

Vecāki un skolotāji arvien vairāk uzdod jautājumus par bērnu aizraušanos ar datorspēlēm un "čatošanu", reizēm pie psihologa vai psihoterapeita konsultējas sievas, kuru vīri ģimenei velta mazāk laika, jo ir aizrāvušies ar "sērfošanu internetā". Ja dators ir mājās, vecākiem nav īstas skaidrības, kur ir robeža, kad jāsāk uztraukties par bērna aizraušanos ar to, kur ir tā robeža, kad dators no palīga pārvēršas par draudu bērna veselībai.

Ļoti pārspilēti runājot, par datoratkarību varētu teikt, ka dators ir vienīgā narkotika, ko vecāki paši nopērk savam bērnam un dažreiz pat mudina lietot.

Pašlaik ir situācija, kad jautājumos, kas saistīti ar datoru, daudzi bērni ir krietni izglītotāki par saviem vecākiem un bieži vien var viņiem iegaltot sev vēlamo. Nedrīkst ignorēt to, ka jaunās tehnoloģijas ir ienākušas mūsu sabiedrībā un ikdienā. Arī to, ka ir kāda grupa cilvēku, kuri ir pakļauti riskam kļūt atkarīgiem no šīm tehnoloģijām.

Tomēr jāatzīst, ka jebkuras – gan ķīmiskās, gan jauno tehnoloģiju atkarības rezultātā izmaiņas vispirms rodas emocionālajā sfērā un cilvēka garīgumā, bet fiziskās izmaiņas iestājas pēdējās un ir pamanāmas tikai tad, kad atkarīgais jau ir dziļi slimībā. Profesionāla palīdzība nepieciešama gan datoratkarīgajiem, gan viņu vecākiem. Kaunināšana, draudi un aizliegumi nelīdz, tādēļ jāmeklē veidi, kā efektīvi risināt profilakses un ārstēšanas jautājumus.

Pēc daudzu ārzemju profilakses iestāžu datiem aktuālākais vecums, kad sāk aizrauties ar datora lietošanu, ir 10–16 gadi. Tas ir vecums, kad vecāki vairs tik ļoti nepieskata savus bērnus un viņi daudz vairāk laika pavada ārpus mājas. Vai gluži pretēji – bērns labprāt neiziet no mājām, maz kontaktējas ar vienaudžiem. Vecākiem tas šķiet pozitīvi – tātad nelieto apreibinošas vielas, nav “aizdomīgās” kompānijās. Bieži vien vecāki nepamana, kad pusaudzis ir jau pārmērīgi aizrāvis ar datora lietošanu. Kad to atklāj, jau ir izveidojusies atkarība. Tomēr ir pietiekami daudz ģimeņu, kur pusaudži prot lietot datora piedāvātās iespējas un nav pārmērīgi aizrāvušies vai kļuvuši atkarīgi no tā. Daudzi autori ir vienprātīgi, ka vecāku paraugam un bērnu mīlestībai pret vecākiem, kā arī vecāku attieksmei pret bērnu vajadzībām ir nozīme atkarības veidošanās vai neveidošanās procesā. No profilakses viedokļa ir svarīgi noskaidrot, ar ko šīs ģimenes atšķiras cita no citas. Vienīgais efektīvais ceļš atkarību profilaksē ir atbilstoša vecāku rīcība. Jāsāk ar attieksmes un vērtības izmaiņām. Atkarība nav bērnu slimība, tā ir pieaugušo pasaules slimība. Diemžēl daudzās ģimenēs atkarības slimības ir arī vecākiem un viņi nespēj būt pozitīvs piemērs saviem bērniem.

10–16 gadu veco pusaudžu vecāki lielākoties ir vecumā ap 40 gadiem. Tas ir brieduma gadu krīzes posms. Vecāki būtībā pārdzīvo līdzīgas problēmas kā viņu bērni. Varētu teikt, ka ir satikušās divas lielākās attīstības krīzes situācijas “vienās mājās”. Tehnoloģiju nozīme mūsu ikdienā nemazināsies, tā tikai palielināsies, un tādēļ ir ļoti svarīgi, lai jaunieši spētu nekļūt atkarīgi. Šajā situācijā ir ļoti svarīgi ģimeni

atbalstīt. Pusaudžu datoratkarības jomā atbalsts var būt gan informatīvs, izglītojošs, gan praktisks – atbalsta grupu veidā. Lai plānotu nepieciešamos palīdzības, informācijas un atbalsta veidus, svarīgi ir noskaidrot, ar ko atšķiras ģimenes, kas ir sociāli un ekonomiski līdzīgas, bet vienās pusaudži sāk pārmērīgi aizrauties ar datorspēlēm, otrās – ne. Ir nepieciešams labāk organizēt profilaktiskos pasākumus. Svarīgi vecākiem parādīt, ka izmaiņas viņu emocijās, pašizjūtā var ietekmēt bērna atveseļošanās rezultātus. Tādēļ ir nozīmīgi pētīt datora lietošanas izplatību pusaudžu un jauniešu vidū.

Šis ir pirmais šāda veida pētījums Latvijā. RNPC cer, ka pētījuma rezultāti ļaus ieraudzīt to, vai un cik nopietnas Rīgā ir problēmas, kas saistītas ar jauniešu pārmērīgu datora lietošanu, kāda ir vecāku informētība un attieksme pret šo problēmu, kuras ir tās jomas, kur profilakses darbs jāuzlabo. Tāpat mēs ceram, ka, izprotot datoratkarības riskus un tendences, speciālisti varēs labāk sagatavoties savlaicīgai palīdzības sniegšanai, gan sniedzot ārstniecisku palīdzību, gan profilaktiski strādājot ar ģimenēm, kurās šī problēma ir aktuāla.

Rīgas Narkomānijas profilakses centra
psiholoģe *Aelita Valgale*

IEVADS

Mūsdienās laikam vairs nav palikusi neviena dzīves darbības joma, kura attīstītos, neizmantojot jaunās tehnoloģijas. Arvien grūtāk iedomāties mūsdienu dzīvi bez datora, interneta u.c. jauno tehnoloģiju piedāvātajām iespējām. Vienlaicīgi pieaug arī izklaides pasākumu piedāvājums, kuros izmantotas jaunās tehnoloģijas: spēļu automāti, datorspēles, videospēles u.c. Visi šie darbības veidi, līdzīgi kā alkohols un narkotikas, var radīt atkarību. Lai rastu risinājumus jauno tehnoloģiju atkarības ierobežošanai, sekmīgi īstenotu profilaktiskus un informatīvus pasākumus jauniešu vidū – vecuma grupā, kurai šī problēma ir visaktuālākā, vispirms nepieciešama situācijas apzināšana un problēmas zinātniska izpēte.

Šajā nolūkā LU Filozofijas un socioloģijas institūta sociologi sadarbībā ar Rīgas Narkomānijas profilakses centru un ar Rīgas domes Drošības un kārtības komisijas atbalstu veica plašu pētījumu, apzinot dažādas mērķa grupas – skolēnus, viņu vecākus un interneta kafejnīcu apmeklētājus.

Pētījuma galvenie mērķi

- Noskaidrot jauno tehnoloģiju izmantošanas izplatību un izmantošanas modeļus.
- Novērtēt jauno tehnoloģiju atkarības veidus un to izplatību jauniešu vidū.

Metodes raksturojums

Pētījuma ietvaros tika veiktas trīs kvantitatīvas aptaujas:

- reprezentatīva izlases veida Rīgas vispārizglītojošo skolu 7.–12. klases skolēnu un arodskolu 1.–3. kursa audzēkņu aptauja;
- reprezentatīva izlases veida skolēnu un arodskolu audzēkņu vecāku aptauja;
- kvantitatīva interneta salonu/kafejnīcu apmeklētāju aptauja.

Katrai mērķa grupai tika veidots atsevišķs izlases modelis. Aptaujai tika izstrādātas trīs anketas, kurās tika iekļauti katrai mērķa grupai specifiski jautājumi, kā arī kopēji jautājumu bloki, lai nodrošinātu iegūto rezultātu salīdzināmību.

Aptauju realizēja LU Filozofijas un socioloģijas institūta pastāvīgā intervētāju tīkla intervētāji. Datu apstrādē, tabulu sagatavošanā tika izmantotas šādas programmas: SPSS PC+/SYSTAT, SPSS for Windows v.12.0, Microsoft Excel XP.

Skolēnu un arodskolu audzēkņu aptauja

- Realizētās izlases apjoms $n=2820$.

Pētījuma ģenerālo kopu veido Latvijas IZM Rīgas vispārizglītojošo skolu 2003./2004. mācību gada 7.–12. klases skolēni un arodskolu 1.–3. kursa audzēkņi. Aptaujas izlases modelis izstrādāts, balstoties uz IZM Izglītības stratēģijas un informācijas departamenta Informācijas nodaļas statistikas datiem. Teorētiskās izlases apjoms $n=3680$ aprēķināts atbilstoši ģenerālajam kopumam (2003./2004. m.g. skolēnu skaitam atbilstošajās klasēs vaiursos Rīgas vidējās mācību iestādēs), prognozējot nerespondenci aptuveni 20% robežās (skolēni, kuri aptaujas organizēšanas dienā nav ieradušies skolā). Aptaujas veikšanai izmantota stratificēta klasteru izlase. Aptaujas rezultātu pieļaujamās kļūdas apjoma apmērs noteikts $\Delta = 3,5\%$, kas jāgarantē ar varbūtību $P=0,95$, $\alpha=0,05$, $t=1,96$. Realizējot klasteru izlases modeli, no atbilstoši Rīgas administratīvajiem rajoniem stratificētā skolu un klašu saraksta pēc nejaušā atlasē principa tika atlasītas klases, kurās veicama aptauja. Klastera ietvaros (klasē/mācību grupā) tika aptaujāti visi klātesošie. Kopumā izlasē tika iekļautas 149 klases.

Aptaujas metode – skolēnu tieša anketēšana mācību grupās. Aptauja tika veikta 90 Rīgas vidējās mācību iestādēs – skolās un arodskolās. Sasniegtās izlases apjoms ir $n = 2866$. Par nederīgām atzītas un analizē netika iekļautas 46 anketas (atbildēts uz mazāk nekā 2/3 jautājumu, atbildes sniegtas nenopietnā formā, satur acīmredzamas aplamības). Nepilnīgi aizpildītās anketas (atbildēts vismaz uz 2/3 jautājumu) tika iekļautas datu masīvā un izmantotas to jautājumu analizē, uz kuriem bija atbildēts.

Skolēnu un arodskolu audzēkņu vecāku aptauja

- Realizētās izlases apjoms $n=1041$.

Pētījuma ģenerālo kopu veido Latvijas IZM Rīgas vispārizglītojošo skolu 2003./2004. mācību gada skolēnu un arodskolu audzēkņu vecāki. Teorētiskās izlases apjoms tika noteikts atbilstoši vidējo mācību iestāžu skolēnu/audzēkņu izlasē iekļauto indivīdu skaitam, sasniedzamās izlases apjoms – atbilstīgi skolēnu/audzēkņu realizētās izlases apjomam, t.i., $n=2820$.

Aptaujas metode – netieša anketēšana. Vecāku aptaujas anketā tika iekļauti līdzīgi jautājumu bloki kā skolēnu anketās. Šāda pieeja ļauj iegūt plašāku un salīdzināmu informāciju par jauno tehnoloģiju lietošanas izplatību un modeļiem ne tikai pašu jauniešu vidū, bet arī viņu vecāku skatījumā, jo tieši vecāki ir pirmie, kam būtu jāseko līdzi bērna nodarbībām, brīvā laika pavadīšanas veidam utt., un tie, kuri pirmie varētu pamanīt to robežu, kuru pārkāpjot ikdienišķa un nepieciešama datora lietošana pāraug slimīgā tieksmē, atkarībā.

Vecāku individuāla anketēšana tika veikta, nododot aptaujas anketu ar skolēna starpniecību viņa vecākiem. Anketas tika izsniegtas kopā ar slēgtu aploksni. Pēc aizpildīšanas anketa tika ievietota aploksnē, aploksne aizlīmēta un ar skolēna starpniecību nogādāta skolā. Realizētās izlases apjoms vecāku mērķa grupā n=1041. Izmantotā metodika nodrošina operatīvu un salīdzinoši lētu informācijas iegūvi no interesējošās mērķa grupas. Tomēr tai raksturīgs salīdzinoši ne visai augsts respondences līmenis (līdzīgi kā pasta aptaujās). Īpaši zems respondences līmenis raksturo arodskolu audzēkņu vecāku aptauju. Tas lielā mērā saistīts ar mērķa grupas specifiku. Lielai daļai arodskolēnu vecāki dzīvo citās pilsētās, pagastos, un aptaujas lauka darba laikā skolēniem nebija iespēju satikt savus vecākus. Salīdzinoši mazāk ieinteresēti bija vecāko klašu (it īpaši 12. klases) skolēnu vecāki. Tā kā šajā vecumā strauji samazinās vecāku kontroles iespējas pār bērna rīcību, kontaktu skaits un biežums ģimenē, daudzi vecāki nav informēti un līdz ar to dažādi nespēj, bet citi nevēlas atbildēt uz jautājumiem par bērna rīcību, paradumiem u.tml.

Interneta salonu/kafejnīcu apmeklētāju aptauja

- Realizētās izlases apjoms n=400.

Interneta salonu/kafejnīcu apmeklētāju aptaujai bija īpašs papildu mērķis – apzināt jauniešu grupu, kuri mēdz apmeklēt interneta salonus, kā arī noskaidrot datora lietošanas paradumus apmeklētāju vidū. Turklāt minētā grupa aptaujā tika iekļauta vēl viena apsvēruma dēļ – lai pārbaudītu mūsu hipotēzi: jaunieši, kuri regulāri apmeklē interneta kafejnīcas, nododas pārmērīgai datora izmantošanai, tādējādi pastāv iespēja, ka šo jauniešu vidū ir lielāks datoratkarīgo skaits. Lai pārbaudītu šo hipotēzi un noskaidrotu citus ar datora lietošanu interneta kafejnīcās saistītos jautājumus, tika veikta minētās mērķa grupas aptauja.

Aptaujas ģenerālo kopu veido interneta salonu/kafejnīcu apmeklētāji. Izlases

apjoms aprēķināts atbilstoši ģenerālajam kopumam, kura skaitliskais apjoms nav precīzi zināms. Izlases apjoma noteikšanai tika izmantota praksē lietojamā formula gadījuma izlases kopuma aprēķināšanai.¹

Aptauja tika veikta no datu bāzes nejauši atlasītās 20 interneta kafejnīcās Rīgā, katrā aptaujājot 20 apmeklētājus.

Aptaujas metode – tieša strukturēta intervija. Anketā tika iekļauti tie paši jautājumu bloki, kas skolēnu anketā, kā arī papildus jautājumu bloks, lai noskaidrotu interneta salonu/kafejnīcu sniegto pakalpojumu kvalitāti, respondentu attieksmi un ierosinājumus kafejnīcu darba kvalitātes uzlabošanai.

Aptauju lauka darbs tika veikts no 2004. gada aprīļa (vidusskolās un arodskolās) līdz jūnijam (interneta kafejnīcās).

Pārskata autori izsaka pateicību Rīgas Narkomānijas profilakses centram par profesionālu un morālu atbalstu, kā arī finansiālu nodrošinājumu pētījuma veikšanai.

¹
$$n \approx \frac{1.96^2 N \delta (1-\delta)}{N \Delta^2 + 1.96^2 \delta (1-\delta)}$$

1. DATORA LIETOŠANAS RAKSTUROJUMS

1.1. Ar datora lietošanu saistītās brīvā laika aktivitātes citu aktivitāšu vidū

Priekšstatu par datora lietošanas izplatību jauniešu vidū var iegūt, ja salīdzina datora lietošanas biežumu ar citām brīvā laika aktivitātēm. Apskatīsim četras brīvā laika aktivitātes: datorspēļu spēlēšana, interneta lietošana, aktīvas sporta nodarbības un grāmatu lasīšana savam priekam. Reizi nedēļā un biežāk divas trešdaļas (75%) jauniešu nodarbojas ar sportu, apmēram puse lieto internetu (57%) un spēlē datorspēles (48%), trešā daļa jauniešu (34%) lasa grāmatas. Uzmanība pievēršama faktam, ka gandrīz līdzīga ir to jauniešu daļa, kas nekad nav spēlējuši datorspēles (9%) un lasījuši grāmatas sava prieka pēc (11%). Var teikt, ka pēc nodarbošanās biežuma ar datora lietošanu saistītās aktivitātes nav "izkonkurējušas" sporta aktivitātes, tomēr jāatzīst, ka jaunieši ar tām nodarbojas biežāk nekā ar grāmatu lasīšanu.

1.1. tabula. Nodarbošanās biežums (% no aptaujātajiem)

	Nekad	Dažas reizes gadā	Dažas reizes mēnesī	Vismaz reizi nedēļā	Gandrīz katru dienu
Datorspēļu spēlēšana	9	19	25	24	24
Interneta lietošana	6	12	25	26	31
Nodarbošanās ar sportu	3	8	15	44	31
Grāmatu lasīšana	11	29	26	17	17
Vakara izklaides pasākumu apmeklēšana	5	14	32	39	11
Azartspēļu automātu spēlēšana	85	10	3	1	1

Datorspēles biežāk spēlē zēni nekā meitenes, jaunāka vecuma zēni biežāk nekā vecākie. Piemēram, datorspēles gandrīz katru dienu spēlē 52% no 13–14 gadu veciem zēniem un 10% no šī paša vecuma meitenēm, bet no 17–18 gadu vecajiem to dara 31% puisi un 9% meiteņu.

Internetu gandrīz katru dienu lieto 38% zēnu un 26% meiteņu, vecuma atšķirībām nav būtiskas nozīmes.

Regulāri ar sportu vairāk nodarbojas zēni nekā meitenes, jaunākie to dara vairāk nekā vecākie skolēni, piemēram, gandrīz katru dienu ar sportu nodarbojas puse no 13–14 gadu veciem zēniem, bet tikai trešdaļa (34%) no šī paša vecuma meitenēm, 17–18 gadu vecumā ar sportu ik dienas nodarbojas 33% puisi un 19% meiteņu.

Grāmatas savukārt biežāk lasa meitenes – gandrīz katru dienu to dara 21% aptaujāto meiteņu un 11% zēnu.

1.2. tabula. Jaunieši, kas gandrīz katru dienu veic minētās aktivitātes, atkarībā no dzimuma un vecuma (%)

	Zēni			Meitenes		
	13–14	15–16	17–18	13–14	15–16	17–18
Datorspēļu spēlēšana	52	49	31	10	13	9
Interneta lietošana	33	39	38	23	28	28
Sporta nodarbības	50	47	33	34	26	19
Grāmatu lasīšana	12	10	10	29	21	17

Izklaides pasākumu apmeklēšana ir aktivitāte, kas grūtāk salīdzināma ar datorspēļu spēlēšanu vai interneta lietošanu, taču pie šī jautājuma atgriezīsimies, apskatot interneta kafejnīcu apmeklēšanas intensitāti. Puse aptaujāto jauniešu vakara izklaides pasākumus apmeklē vismaz reizi nedēļā un biežāk.

Kopumā aptaujas dati liecina, ka ar datora lietošanu saistītās brīvā laika aktivitātes ieņemušas būtisku vietu jauniešu nodarbību vidū. Jāatzīst, ka zēnu vidū datorspēļu spēlēšana un interneta izmantošana ir populārākas nodarbes nekā grāmatu lasīšana.

1.2. Draugu loks un datora loma komunikācijā ar draugiem

Lielākā daļa jauniešu (59%) katru vai gandrīz katru dienu pavada laiku kopā ar draugiem, dažas reizes nedēļā to dara 35%, bet dažas reizes mēnesī un retāk 6% jauniešu.

Vērtējot savu draugu loku, vairāk nekā puse (59%) jauniešu atzīst, ka viņiem ir pietiekami daudz draugu un viņi jūtas labi, gandrīz trešdaļa (31%) norāda, ka viņiem nav daudz draugu, bet esošie ir ļoti labi. Apmēram līdzīga ir to jauniešu daļa, kas atzīst, ka viņiem ir pārāk maz draugu un viņi jūtas vientuļi (5%), un to, kas uzskata, ka viņiem ir pārāk daudz draugu, kas aizņem visu brīvo laiku (4%), viens procents no aptaujātajiem jauniešiem atzīst, ka viņiem nav draugu, bet viņi nejūtas vientuļi.

Kas veido draugu loku? Vairāk nekā pusei aptaujāto (55%) tie ir klases biedri, bērnības draugi, kas nav klases biedri (49%), draugi no pagalma, ielas (41%), draugi no interešu pulciņiem, treniņiem (22%), kaimiņi (13%), "čata" draugi, vēstuļu draugi (8%).

Jauniešiem tika uzdots jautājums: "Kā tu parasti uzturi sakarus ar saviem draugiem?" Vairākums ar draugiem tiekas personiski (82%), mobilo telefonu izmanto 71%, parasto telefonu – 49%, bet elektronisko pastu – 20%. Parasto telefonu vairāk lieto jaunākie skolēni, mobilo – vidusskolēni un arodskolu audzēkņi, elektronisko pastu vairāk izmanto vispārizglītojošo skolu skolēni nekā arodskolu audzēkņi. Piemēram, parasto telefonu lieto 56% no 7.–9. klases skolēniem, 52% no 10.–12. klases skolēniem, 31% arodskolnieku, bet mobilo telefonu attiecīgi 65%, 74% un 79%. Jāatzīst, ka mobilo telefonu kopumā izmanto lielāka daļa jauniešu nekā parasto telefonu. Elektronisko pastu lieto 20% no 7.–9. klases skolēniem, 24% no 10.–12. klases skolēniem un 14% arodskolu audzēkņu.

1.3. tabula. Sakaru uzturēšana ar draugiem (%)

	7.–9. klase	10.–12. klase	Arodskola
Pa parasto telefonu	56	52	31
Pa mobilo telefonu	65	74	79
Ar e-pasta palīdzību	20	24	14

Ar datora lietošanu saistītais elektroniskais pasts nav izplatītākais komunikācijas līdzeklis jauniešu vidū: bieži to lieto 20% aptaujāto, dažreiz – 46%, nekad to nelieto sakaru uzturēšanai ar draugiem 34%.

Tādi draugi, ar kuriem ikdienā tiekas reti, bet uztur sakarus ar vēstuļu vai elektroniskā pasta palīdzību, ir 46% aptaujāto – 36% zēnu un 53% meiteņu.

Jauniešiem tika uzdots arī jautājums, vai viņu draugu un paziņu lokā ir kāds, kas cieš no kādas atkarības.

1.4. tabula. Ir draugi vai paziņas, kas cieš no kādas atkarības (%)

	Visi	Zēni	Meitenes
Nezina/nav informēts	39	35	43
Datorspēju atkarība	30	41	22
Alkohola atkarība	25	27	24
Interneta atkarība	20	26	20
"Čata" atkarība	15	15	15
Azartspēju atkarība	14	16	12
Narkotiku atkarība	12	10	13

Spriežot pēc atbildēm, izplatītākā ir datorspēju atkarība – 30% aptaujāto norādījuši, ka viņu paziņu lokā ir kāds, kas cieš no datorspēju atkarības, pēc tam seko alkohola atkarība – 25% aptaujāto atzinuši, ka kāds no paziņām cieš no tās, interneta atkarība – 20%, "čata" atkarība – 15%, azartspēju atkarība – 14% un narkotiku atkarība – 12%. Vairāk datorspēju atkarību savu draugu un paziņu lokā atzinuši zēni nekā meitenes. Uzmanība pievēršama tam, ka puse (53%) no 7.–9. klases zēniem atzinuši, ka viņu draugu un paziņu lokā ir kāds, kas cieš no datorspēju atkarības. Tas nozīmē, ka katram otrajam šīs vecuma grupas zēnam ir kāds paziņa, kas, viņaprāt, cieš no datorspēju atkarības. Iespējams, ka jauniešiem, spriežot par savu draugu un paziņu atkarībām, nav skaidru kritēriju šo atkarību noteikšanai, taču atbildes liecina, ka jauniešu paziņu lokā ir cilvēki, kas likuši domāt par minēto atkarību pastāvēšanu.

1.3. Datora lietošanas biežums

Lai iegūtu pēc iespējas precīzāku priekšstatu par datora lietošanas biežumu, skolēniem tika uzdoti jautājumi par konkrētiem laika periodiem: pēdējām 30 dienām (mēnesi) un pagājušo nedēļu.

Ja spriežam pēc pēdējām 30 dienām, tad šai laikā datoru nav lietojuši 8% aptaujāto jauniešu. Piektā daļa (20%) datoru lietojusi retāk nekā reizi nedēļā. Apmēram 2/3 jauniešu datoru lietojuši vismaz vienu dienu nedēļā un biežāk: 25% vidēji vienu – trīs dienas nedēļā, 24% vidēji četras – piecas dienas nedēļā, 20% gandrīz katru dienu, tātad sešas – septiņas dienas nedēļā.

Biežāk datoru lieto zēni nekā meitenes, vidēji četras dienas nedēļā un biežāk to dara 57% zēnu un 33% meiteņu. Vidusskolēni datoru lieto biežāk nekā arodskolu audzēkņi: katru vai gandrīz katru dienu to dara 26% no 10.–12. klases skolēniem un 13% šī paša vecuma arodskolu audzēkņu.

1.5. tabula. Datora lietošana pēdējo 30 dienu laikā (%)

	Visi	Zēni	Meitenes	7.–9. klase	10.–12. klase	Arodskola
Nevienu dienu	8	5	10	8	5	14
Retāk nekā reizi nedēļā (1–3 dienas mēnesī)	20	14	25	21	17	26
1–3 reizes nedēļā (4–12 dienas mēnesī)	25	21	29	24	27	26
Vidēji 4–5 reizes nedēļā (13–23 dienas mēnesī)	24	29	19	25	24	19
Katru vai gandrīz katru dienu (24–30 reizes mēnesī)	20	28	14	19	26	13
Neatbild	3	3	3	3	1	2

Lai precizētu datora lietošanas ilgumu, tika jautāts, cik stundu jaunieši pavadījuši pie datora pagājušās nedēļas laikā – darb dienās un brīvdienās. Darbdienās da-

toru nebija lietojusi apmēram piektā daļa (19%) aptaujāto, brīvdienās – apmēram trešdaļa (34%). Vidēji vienu stundu dienā kā darbdienās, tā brīvdienās datoru lieto ceturtda daļa (25 un 24%) skolēnu. Divas – trīs stundas dienā pie datora pavada vairāk nekā ceturtdaļa jauniešu (28%) darbdienās un mazāk nekā piektdaļa (18%) brīvdienās. Datora lietošanas ilgums darbdienās un brīvdienās maz atšķiras tiem jauniešiem, kas pie datora pavada vairāk nekā 4 stundas dienā, – tādi ir 18% darbdienās un 16% brīvdienās. Tādi, kas nav pievērsuši uzmanību pie datora pavadītajam laikam, ir 8–9% aptaujāto. Vidēji dienā vairāk laika pie datora pavada zēni nekā meitenes. Atšķiras arī latviešu un krievu jauniešu pie datora pavadītais laiks. Latviešu lielāka daļa darbdienās pie datora pavada apmēram vienu stundu – 30% latviešu un 20% krievu, savukārt krievu lielāka daļa lieto datoru vismaz 6 stundas dienā – 4% latviešu un 10% krievu.

1.6. tabula. **Datora lietošana pēdējās nedēļas laikā vidēji vienā dienā (%)**

	Darbdienās			Brīvdienās		
	Visi	Zēni	Meitenes	Visi	Zēni	Meitenes
Nelieto datoru	19	14	23	34	23	43
Vienu stundu un mazāk	25	20	30	24	20	27
2–3 stundas	28	30	27	18	22	15
4–5 stundas	11	15	9	9	14	6
6 stundas un vairāk	7	10	4	7	11	4
Nepievērsa uzmanību ilgumam	9	11	7	8	10	6

Tā kā anketā tika jautāts par datora lietošanas ilgumu tieši pagājušās nedēļas laikā, tad ar cita jautājuma palīdzību precizējām, cik tipiska jauniešiem bijusi pagājušā nedēļa datora lietošanas ziņā. Lielākā daļa (54%) atbildēja, ka tā bijusi tāda pati kā citas, 22% aptaujāto norādīja, ka šajā nedēļā datoru lietojuši mazāk nekā citās nedēļās, bet 12% – ka šajā nedēļā datoru lietojuši vairāk nekā citās nedēļās. Sālīdzinājumu neveica 8% aptaujāto, kas nebija lietojuši datoru pēdējā mēneša laikā, un 4% aptaujāto, kas uz jautājumu neatbildēja. Spriežot pēc šīm atbildēm, varam pieņemt, ka iepriekš dotais (1.6. tabula) aptaujas dalībnieku sadalījums pēc datora lietošanas biežuma vidēji vienā dienā atbilst parastai nedēļai mācību gada laikā.

Pastāv pozitīva korelācija starp datora lietošanas biežumu pēdējā mēneša laikā un vidēji dienā pie datora pavadīto stundu skaitu. Starp tiem, kas datoru lieto katru dienu, ir visvairāk tādu, kas dara to vairāk nekā 6 stundas dienā, – 17%, starp tiem, kas datoru lieto trīs – četras reizes nedēļā, tādu ir 12%, bet no tiem, kas datoru lieto reizi nedēļā, tikai 5% to dara vairāk nekā 6 stundas dienā. Jāatzīmē, ka arī to jauniešu daļa, kas nepievērš uzmanību laikam, ko pavada pie datora, vislielākā ir starp tiem, kas lieto datoru katru dienu, – 20%, no tiem, kas lieto datoru trīs – četras reizes nedēļā, tādu ir 11%, reizi nedēļā – 6%.

1.7. tabula. Skolēnu, kas datoru lieto katru dienu, sadalījums pēc datora lietošanas ilguma (% no attiecīgās grupas n = 566)

Vienu stundu un mazāk	11
2–3 stundas	32
4–5 stundas	20
6 stundas un vairāk	17
Nepievērsa uzmanību ilgumam	20

Domājot par skolēnu dienas režīmu un veselīgu dzīvesveidu, svarīgi ir noskaidrot arī, tieši kuru diennakts daļu jaunieši pavada pie datora. Lielākā daļa jauniešu bieži pie datora pavada laiku starp plkst. 15.00 un 21.00: 35–38% aptaujāto, taču ir arī tādi, kas bieži pie datora ir pēc pusnakts (9%). Dažreiz pēc pusnakts datoru lieto 21% aptaujāto jauniešu. Naktī pēc trijiem bieži datoru pēc pašu atzinuma lieto 4% aptaujāto, bet dažreiz – 10%.

1.8. tabula. Datora lietošanas laiks (%)

Pulksteņa laiks	Bieži	Dažreiz
9.00–12.00	5	30
12.00–15.00	11	51
15.00–18.00	35	46
18.00–21.00	38	40
21.00–24.00	25	34
24.00–3.00	9	21
3.00–6.00	4	10
6.00–9.00	4	10

Salīdzinot sevi ar citiem, vairāk nekā puse aptaujāto jauniešu atzīst, ka datoru lieto mazāk nekā citi: 60% mazāk salīdzinājumā ar klases biedriem, 51% mazāk salīdzinājumā ar draugiem. Vairāk nekā citi pēc pašu atzinuma datoru lieto 13% aptaujāto, tā varētu būt zināma riska grupa, kam būtu pievēršama uzmanība. Pārējie atzinuši, ka datoru lieto tikpat, cik citi: 28% tikpat daudz kā klases biedri, 36% tikpat daudz kā draugi. Lielāka daļa meiteņu nekā zēnu atzinušas, ka datoru lieto mazāk nekā citi, piemēram, salīdzinot ar klases biedriem, to atzinuši 70% meiteņu un 47% zēnu.

1.9. tabula. **Datora lietošanas intensitātes salīdzinājums ar klases biedriem un draugiem (%)**

	Ar klases biedriem			Ar draugiem		
	Visi	Zēni	Meitenes	Visi	Zēni	Meitenes
Lietoju tikpat daudz	28	36	22	36	42	31
Lietoju vairāk	13	17	9	13	16	11
Lietoju mazāk	60	47	70	51	42	58

1.4. Datora pieejamība

Būtisks jautājums ir datora pieejamība. Aptaujā noskaidrojām, vai jauniešiem ir pieejams dators un internets tajās vietās, kur galvenokārt noris viņu dzīve, – mājās un skolā.

Lielākajai daļai jauniešu dators un internets ir pieejams skolā – 82% skolā ir dators, 56% – internets. Datora un interneta pieejamības ziņā nav lielu atšķirību starp vispārējās un profesionālās izglītības iestāžu audzēkņiem, taču jāatzīmē, ka internets pieejams lielākai daļai arodskolu (68%) nekā vidusskolu (53%) audzēkņu. Datoru un interneta pieejamība skolā atšķiras latviešu un krievu skolēniem: dators skolā ir pieejams 90% latviešu skolēnu un 74% krievu skolēnu, internets skolā – attiecīgi 70% un 41%.

Mājās dators ir pieejams 70%, bet internets – 38% jauniešu. Pēc datora un interneta pieejamības mājās maz atšķiras krievu un latviešu jaunieši, bet ir ievērojamas atšķirības starp vispārējās un profesionālās izglītības iestāžu audzēkņiem, piemēram, internets mājās ir 41–44% 7.–12. klases skolēnu un 25% arodskolu audzēkņu.

1.10. tabula. **Datora un interneta pieejamība mājās un skolā (%)**

	Visi	7.–9. klase	10.–12. klase	Arodskola	Latvieši	Krievi
Mājās						
Dators	70	72	75	57	68	71
Internets	38	41	44	25	36	40
Skolā						
Dators	82	75	89	84	90	74
Internets	56	50	53	68	70	41

Datora un interneta pieejamība tomēr nenozīmē, ka visi skolēni tos izmanto. Tāpēc tika uzdots jautājums par to, kur jaunieši visbiežāk (parasti) lieto datoru un internetu, un aptaujas dalībnieki varēja atzīmēt vairākas vietas. Atbildes liecina, ka datoru un internetu jauniešu lielākā daļa lieto mājās – 64% datoru un 38% internetu. Apmēram trešdaļa (34–35%) datoru un internetu lieto draugu mājās un skolā. Skolā datoru lieto mazāka daļa krievu jauniešu – 40% latviešu un 28% krievu. Latviešu jaunieši datoru un internetu vairāk izmanto vecāku darbavietā, piemēram, internetu vecāku darbavietā lieto 19% latviešu un 7% krievu jauniešu. Publiskās vietās datoru un internetu lieto attiecīgi 22% un 29% jauniešu, nedaudz vairāk krievu jaunieši, bet atšķirība nav liela.

1.11. tabula. **Datora un interneta lietošanas vietas (%)**

	Dators			Internets		
	Visi	Latvieši	Krievi	Visi	Latvieši	Krievi
Nelieto	4	4	3	8	7	9
Savās mājās	64	62	64	38	35	39
Draugu mājās	35	34	36	34	31	37
Skolā	35	40	28	28	37	18
Savā darbavietā	3	3	3	3	2	2
Vecāku darbavietā	11	15	7	13	19	7
Datorzālē/interneta kafējnicā	22	19	25	29	25	33

Interneta kafējnīcas vai salonus apmeklē divas trešdaļas (67%) aptaujāto jauniešu – 75% zēnu un 61% meiteņu.

Tiem, kas bija apmeklējuši interneta kafējnīcas vai salonus, tika uzdoti divi jautājumi, lai noskaidrotu apmeklēšanas biežumu. Viens jautājums – par pēdējo interneta kafējnīcas apmeklējumu, otrs – par apmeklēšanas biežumu pēdējo 30 dienu laikā. Tā kā atbilžu sadalījums uz abiem jautājumiem nedaudz atšķiras, tad, grupējot jauniešus pēc interneta kafējnīcu apmeklēšanas biežuma, ņemtas vērā apmēram 5% atšķirības.

No tiem jauniešiem, kas kaut reizi apmeklējuši interneta kafējnīcas, vismaz reizi nedēļā un biežāk to darījuši 11–15%, dažas reizes mēnesī 22–24%, bet 62–65% ir tādi, kas interneta kafējnīcas apmeklējuši dažas reizes gadā vai retāk.

Ja vēlamies raksturot interneta kafējnīcu apmeklētājus attiecībā pret visiem aptaujātajiem jauniešiem, tad var teikt, ka 33% aptaujāto nav apmeklējuši interneta kafējnīcas, 43% tās ir apmeklējuši dažas reizes gadā un retāk, 15% – dažas reizes mēnesī, bet 9% – vismaz reizi nedēļā un biežāk.

1.12. tabula. Pēdējais interneta kafējnīcas apmeklējums (% no interneta kafējnīcas apmeklētājiem)

	Visi	Zēni	Meitenes	7.–9. klase	10.–12. klase	Arodskola
Vakar	5	6	5	6	6	4
Pēdējās nedēļas laikā	11	15	7	12	10	12
Pēdējā mēneša laikā	22	21	23	22	21	24
Pēdējā gada laikā	28	27	29	27	25	34
Vēl senāk	34	32	36	34	39	26

1.13. tabula. Interneta kafējnīcu apmeklējums pēdējo 30 dienu laikā (% no interneta kafējnīcas apmeklētājiem)

	Visi	Zēni	Meitenes
Nevienu reizi	65	61	70
Retāk nekā reizi nedēļā	24	27	22
Vismaz reizi nedēļā un biežāk	11	12	8

Jaunieši tika lūgti izteikt priekšlikumus Rīgas interneta kafējnīcu darba uzlabošanai. Var izdalīt četras priekšlikumu grupas: visvairāk jauniešu bija rakstījuši par

tehnisko nodrošinājumu (22%) – labākus datorus, vairāk datoru, ātrāku internetu; otra grupa priekšlikumu, kas ir ļoti dažādi, attiecas uz telpu iekārtojumu (17%) – uzlabot ventilāciju, neatļaut smēķēt, plašākas telpas, mājīgāku iekārtojumu, vairāk nodalīt vietas citu no citas; trešā priekšlikumu grupa ir par kārtības uzturēšanu un regulēšanu (12%) – lielāku kārtību zālē, labāku apsardzi, kontrolēt uzvedību, neieļaut bomžus, neieļaut nepilngadīgos, ierobežot skaļumu; ceturtnā grupa priekšlikumu ir par to, ka vajadzētu lētāk (11%).

1.5. Datora lietošanas veidi

Lai iegūtu pilnīgu priekšstatu par datora lietošanu, svarīgi zināt, kādiem nolūkiem jaunieši izmanto datoru un kuri datora izmantošanas veidi ir iecienītākie jauniešu vidū. Vairāk nekā puse jauniešu datoru bieži un regulāri izmanto izklaidei un atpūtai (60%), informācijas meklēšanai (59%) un mūzikai (59%). Gandrīz puse bieži un regulāri datoru izmanto mācībām (47%) un spēlēm (41%). Komunikācijai datoru bieži un regulāri lieto 32%, sērfošanai internetā bez īpaša mērķa – 21%.

Citi datora izmantošanas nolūki: filmu skatīšanās, darbs, darba meklēšana, web lapas veidošana, programmēšana, telefons caur internetu, i-veikals, CD ierakstīšana, piedalīšanās loterijās, topogrāfisko karšu veidošana, komentāru, dienasgrāmatas rakstīšana un citas lietas.

1.14. tabula. Datora izmantošana dažādos nolūkos (%)

	Bieži un regulāri	Dažreiz	Nekad
Izklaidei un atpūtai	60	27	12
Informācijas meklēšanai	59	30	11
Lai klausītos mūziku	59	22	19
Mācībām	47	42	11
Spēļu spēlēšanai	41	33	27
Komunikācijai	32	32	36
Sērfošanai internetā bez īpaša mērķa	21	33	46

Aptuveni četras piektdaļas (83%) aptaujāto Rīgas skolēnu sīkāk aprakstījuši savas iemīļotākās darbības ar datoru, nosaucot gan visdažādākās spēlētās

spēles, lietotās programmas un citus datora izmantošanas veidus izglītošanās un izklaides nolūkā, gan arī apmeklētākās interneta mājaslapas. Jāpiebilst, ka, runājot par iemīļotāko darbību pie datora, sniegto atbilžu ziņā meitenes ir bijušas “atvērtākas”, minot daudzpusīgākas intereses nekā zēni.

Spēles

Visbiežāk minētās jauniešu (it īpaši zēnu) darbības ar datoru ir dažāda veida datorspēļu spēlēšana (kopumā nosauktas 150 dažādas spēles), sākot ar loģiskām (piem., šahs) un datorā pieejamām spēlēm, sporta spēlēm, stratēģijām, simulācijām, piedzīvojumu un lomu spēlēm, braukšanu, šaušanu un nogalināšanu un beidzot ar erotiska un pornogrāfiska rakstura spēlēm. Lūk, daži atbilžu piemēri:

“Spēles, ļoti daudz.” “Man patīk datorspēles, it īpaši dažādas sporta spēles – FIFA, NBA, NHL.” “Es visvairāk spēlēju datorspēles. Pārsvarā tās ir saistītas ar autosacīkstēm.” “Man patīk spēlēt uz datora rallijus, kautiņus, šaudišanās, stratēģijas.” “Man patīk spēlēt datorspēles, vardarbīgās un citas, kuras ir interesantas.” “Patīk spēlēt īpaši vardarbīgas spēles ar galvu nogriešanu, patīk futbola stimulatori.”

Daži jaunieši, izsakoties par datorspēlēm, min arī, kāpēc viņi spēlē, un spēļu nozīmi savā dzīvē – vieniem tā ir domāšanas attīstīšana, spēlējot stratēģiskās un loģiskās spēles, citiem – roku veiklības treniņš, taču lielākā daļa datorspēles min kā iespēju izlādēties, atslābināties.

“Parasti es sērfoju internetā, reizēm kaut ko meklēju ar google meklētāja palīdzību. (Visbiežāk tas ir mācībām.) Internetā man patīk ieiet Harija Potera mājas lapās. Vēl man patīk spēlēt stratēģiskās datorspēles, kur jācīnās ar robotiem, mutantiem u.tml.” “Mājās spēlēju Spider Solitary (kārtis jāsaliek pa komplektiem), uzskatu, ka tā ir prāta attīstīšanai derīga spēle.” “Es spēlēju spēles, jo man tas patīk, un daru to jau kopš bērna kājas. Man tik vairāk domājuošas spēles, piemēram, Commandor 3. tīri interesanti!” “Man patīk stratēģijas, jo tur ir visvairāk jādomā, un tas ir interesanti.” “Ja es izmantoju datoru, sērfojot internetā, tad tikai gandrīz vienā jomā: jāšanas sports, zirgi. Spēles es, kopumā ņemot, nespēlēju, bet tad, kad spēlēju, tad mīļākā ir Quake 3 Arena, jo tad pēc grūtas nedēļas var izlādēties, neapvainojot citus.” “Man mājās un kopmītnēs nav datora, to ļoti reti izmantoju skolā, spēlēju spēles, tas palīdz atslābināties un normāli pavadīt atlikušo dienas daļu.”

Datorspēles kā iemīļotāko darbību min aptuveni divas trešdaļas zēnu un viena trešdaļa meiteņu. Aptuveni trešdaļa (30%) no visām zēnu minētajām spēlēm ir saistīta ar šaušanu, dažādu monsturu/ienaidnieku iznīcināšanu (*action/fps* vai

third-person shooter)¹, piemēram, *Counter Strike* jeb *CS* (vispopulārākā on-line spēle pasaulē un arī Latvijas interneta kafejnīcās (un ne tikai) visbiežāk spēlētā spēle), *Half-Life*, *Painkiller*, *Diablo*, *Doom*, *Quake*, *Hitman*, *Splinter Cell*, *Call of Duty*, *Far Cry* un citas. Zēni bieži izvēlas spēlēt arī dažādas ar braukšanu saistītas spēles (*Need for Speed*, *Street Legal*, *Colin Macrae Rally*), loģiskās (šahs), RPG² (*Ultima Online*, *MU*, *Morrowind*, *Star War Galaxies*). Salīdzinoši mazāk zēnu izvēlas spēlēt dažādas sporta (pārsvārā basketbols, futbols un hokejs – NBA, NHL, FIFA) vai stratēģiskās un impērijas/pilsētas būvēšanas spēles (*Stronghold*, *Sims*, *Simcity*, *Heroes*, *Starcraft*, *Red Alert* un citas), kas meiteņu “spēļu topā” ir vienas no iecienītākajām.

1.15. tabula. Zēnu un meiteņu iemīļotākie spēļu veidi (% no atbildēm)

	Kopā	Zēni	Meitenes
Neatšifrētas spēles	23	17	35
Stratēģijas	8	5	13
RPG (lomu spēles)	8	12	2
Braukšanas	12	14	7
Loģiskās	19	13	30
Action tipa spēles	23	30	9
Arkādes	1	0	2
Sporta spēles	5	7	1
Simulācijas	1	1	0
Piedzīvojumu spēles	1	1	1
Nezināmas	1	1	1

Svarīgi būtu piebilst, ka liela daļa jauniešu, it īpaši meitenes, spēles nespēlē un arī nevēlas to darīt. Kāda meitene piebilst: “Ar datoru es spēlēju reti, jo man patīk būt ar saviem draugiem.” Kāds jauniešis atzīmē: “Man nav kompjuķera, nedrīkst norakt savu dzīvi, sēžot pie monitora.”

¹ Tās abas ir saistītas ar šaušanu, galvenā atšķirība ir veidā, kādā tiek kontrolēts (character) spēles tēls.

² Lomu spēles, kurās spēles pavērsienus un spēlē esošo tēlu uzvedību ietekmē spēlētāja noteiktā brīdī vai vietā veikta darbība.

Informācijas plūsma

40% meiteņu un katrs ceturtais zēns (24%) atzīst, ka datoru izmanto informācijas iegūšanai, taču daudzos gadījumos neatšifrē, kāda veida informāciju viņi meklē.

Pēc jauniešu atbildēm var spriest, ka dators ir nozīmīgs viņu dzīvē un daudz laika viņi veltī šīs informācijas iegūšanai. *"Dators ir ļoti svarīgs manā dzīvē, to izmantoju tad, kad tas ir nepieciešams, izglītoju sevi ar informācijas meklēšanu, cenšos izmantot visu, ko tas dod."* *"Ja kaut ko gribu uzzināt, meklēju internetā, jo tur ir ļoti daudz informācijas."* *"Parasti internetā meklēju steidzami nepieciešamu informāciju."* *"Mani interesē ģeogrāfija un vēsture. Ģeogrāfijā es apguvu Eiropas pilsētu atrašanās vietas un mācījos galvaspilsētu nosaukumus, rakstīju referātus. Vēsturē rakstīju referātus par Katrīnu II, Pēteri III, Elizabeti II."* *"Izmantoju internetu, lai uzzinātu vairāk par saviem hobijiem: jāšanas sportu un vēderdejām."* *"Sēdēt internetā, meklēt informāciju par zvaigznēm, par savu mīļāko aktrisi un dziedātāju."*

Daļa jauniešu meklē informāciju saistībā ar mācībām (5% zēnu un 10% meiteņu), daļa – saistībā ar izklaidi un saviem hobijiem, taču nozīmīga ir arī to daļa, it īpaši meiteņu vidū, kas pieskaitāma atkarības no interneta riska grupai un internetā īpaši neko nemeklē, – *"vienkārši izklaidei"; "tāpat bradāju pa lapām"; "pārsvārā es sēžu internetā, no-teiktu lapu nav, kur sagribas, tur ielienu."*

Ziņas internetā lasa, kā arī izmanto dažādus interneta meklētājus līdzīgs skaits zēnu un meiteņu (aptuveni 5 – 7% atbilžu katrā no iepriekš minētajām kategorijām).

18% meiteņu un tikai 4% zēnu minējuši (attiecīgi 7% un 2% atbilžu), ka viena no nodarbēm, ko patīk darīt ar datoru, ir e-pasta lietošana. Kāda meitene raksta: *"Patīk aiziet apskatīties savus e-mailus, ko draugi atrakstījuši."* Fakts, ka meitenes gandrīz piecas reizes biežāk nekā zēni minējušas e-pasta lietošanu, iespējams, izskaidrojams ar to, ka zēni, kuri datoru lieto biežāk nekā meitenes, to uztver kā kaut ko pašsaprotamu. Līdzīga tendence novērojama saistībā ar "čatošanu" – meitenes to atzīmē 2,5 reizes biežāk nekā zēni. Šeit būtu jāpiebilst, ka tādas kā iepriekš jau pieminētās *on-line* spēles CS, MU, UO un citas arī pilda "čata" funkciju un tādējādi tie zēni, kuri spēlē šīs spēles ļoti bieži, iespējams, "čatu" ārpus tām neizmanto.

"Visvairāk man patīk sarunāties mīrcā, jo tā ir iespēja iepazīties ar jauniem draugiem un uzturēt sakarus ar vecajiem draugiem." *"Visvairāk man patīk čātā iepazīties ar cilvēkiem, ir interesanti, kad zēni un meitenes no citām valstīm stāsta par sevi un es viņiem stāstu par sevi, mēs runājamies un kļūstam par draugiem."* *"Man patīk sarunāties ar cilvēkiem no citām valstīm un pilsētām, uzzināt par viņu kultūru, iepazīties un braukt ciemos, tāpat arī uzzināt jaunumus... esmu ļoti ziņkārīga."*

**1.16. tabula. Iemīļotākās darbības ar datoru atkarībā no dzimuma
(% no atbildējušo un no atbilžu skaita)**

	Kopā		Zēni		Meitenes	
	% no atbildējušiem *	% no atbildēm **	% no atbildējušiem	% no atbildēm	% no atbildējušiem	% no atbildēm
Spēles	47	20	67	32	32	12
Programmēšana, web dizains	4	2	6	3	3	1
Office	21	9	12	6	28	11
Filmas, mūzika	27	11	27	13	27	10
Sērfošana bez noteikta mērķa	6	3	5	3	6	2
"Čats"	19	8	11	5	24	9
SMS	5	2	1	1	7	3
Ziņas, portāli www	13	5	11	5	14	6
Meklētāji www	14	6	10	5	18	7
Informācija par mūziku www	7	3	5	2	8	3
Izglītojoša saturs www	8	3	6	3	10	4
Lejuplāde	8	3	10	5	7	3
E-pasts	12	5	5	2	18	7
Darbs ar datoru	2	1	3	1	2	1
Izklaide www	5	2	1	1	8	3
Iepazīšanās	2	1	0	0	3	1
Spēles www	2	1	3	1	1	0
Sludinājumi www	3	1	2	1	3	1
Informācijas iegūšana	33	14	24	11	40	16

* Tā kā bija iespējams aprakstīt vairākas darbības, kas visbiežāk tiek veiktas ar datoru, tad sniegto atbilžu kopsumma neveido 100%.

** Šajā gadījumā visu sniegto atbilžu kopsumma ir 100%.

Atkarību var radīt vairāki datora izmantošanas veidi – internets, “čats” un spēles. Lai iegūtu priekšstatu tieši par šo datora izmantošanas veidu pievilcību jauniešu vidū, tika uzdots atsevišķs jautājums – kurš no minētajiem datora izmantošanas veidiem jauniešiem liekas vissaistošākais.

Vairākums aptaujas dalībnieku (61%) atzina, ka viņiem vissaistošākais datora izmantošanas veids ir internets, 29% par saistošākajām atzinuši datorspēles, 16% – “čatu”, tikpat daudz jauniešu (16%) nosaukuši citus datora izmantošanas veidus: visbiežāk minēta mūzikas klausīšanās, stundu gatavošana, filmu un TV skatīšanās, programmēšana, zīmēšana u.c.

1.17. tabula. Saistošākais datora izmantošanas veids (%)

	Visi	Zēni	Meitenes
Internets	61	51	69
“Čats”	16	13	20
Spēles	29	48	15
Cits	16	17	14

Internetu un “čatu” par saistošiem atzinusi lielāka daļa meiteņu nekā zēnu, savukārt datorspēles vairāk interesē zēnus. Internets liekas pievilcīgāks vecāko klašu vidusskolniecēm, “čats” vairāk saista jaunāka vecuma meitenes. Reizē ar vecuma palielināšanos pieaug arī interneta popularitāte kā zēnu, tā meiteņu vidū. Spēles visvairāk saista 13–14 gadu vecus zēnus, taču visās vecuma grupās zēnu vidū spēles ir ievērojami populārākas nekā meiteņu vidū, piemēram, spēles liekas saistošas 65% jaunākās vecuma grupas zēnu un tikai 24% šīs pašas grupas meiteņu. 17–18 gadu veco jauniešu grupā spēles saista vairs tikai 37% puīšu un 10% meiteņu.

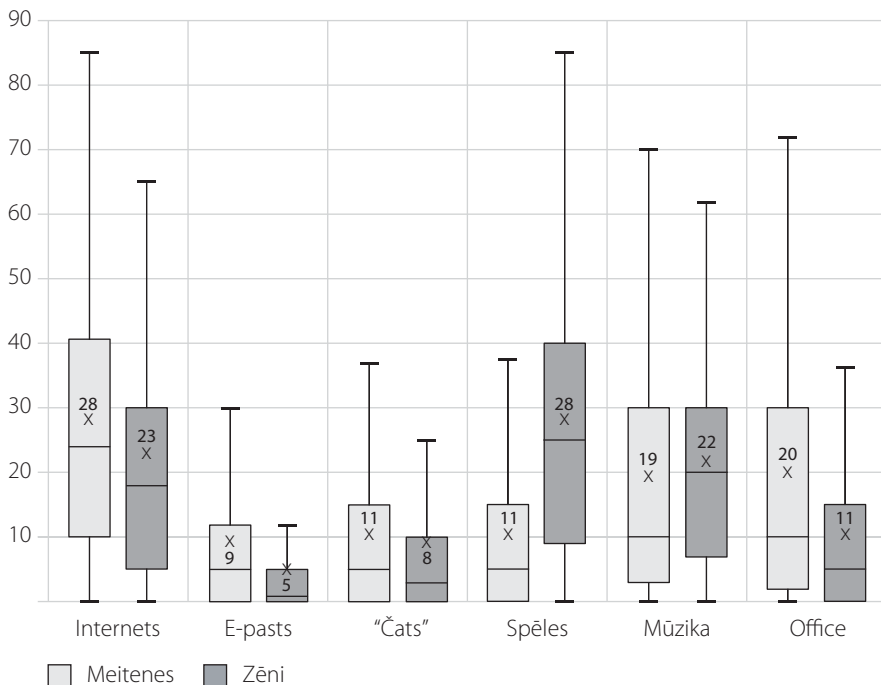
1.18. tabula. Saistošākais datora izmantošanas veids atkarībā no dzimuma un vecuma (%)

	Zēni				Meitenes			
	13–14	15–16	17–18	19–20	13–14	15–16	17–18	19–20
Internets	40	47	55	67	57	66	76	82
“Čats”	9	13	14	11	23	22	17	7
Spēles	65	53	37	35	24	15	10	15

Dažādās zēnu un meiteņu intereses datora izmantošanā uzrāda arī pie datora pavadītā laika sadalījums pēc izmantošanas veidiem. Visos datora izmantošanas veidos (izņemot mūzikas klausīšanos) novērojamas statistiski nozīmīgas atšķirības meiteņu un zēnu sniegtajos datora lietošanas laika novērtējumos. Lai arī vecuma grupās nozīmīgas atšķirības nav novērojamas, analizējot meiteņu un zēnu vecuma grupas atsevišķi, dažiem datora izmantošanas veidiem novērojamas lietošanas laika sadalījuma tendences, piemēram, datoru galvenokārt spēlēm jaunākās grupas zēni izmanto aptuveni divas reizes intensīvāk nekā vecākās grupas zēni, aptuveni trīs reizes intensīvāk nekā jaunākās grupas meitenes un aptuveni četras reizes biežāk nekā vecākās grupas meitenes.

Vidēji meitenes datoru biežāk un intensīvāk nekā zēni izmanto internetam, e-pastam, "čātam" un ikdienas datorprogrammu (*Word, Excel, Powerpoint*) lietošanai, savukārt zēni – spēlēm. Datora izmantošana mūzikas klausīšanās nolūkā ir līdzīga kā zēniem, tā meitenēm.

1.1. grafiks. Datora izmantošanas veidu laika sadalījums meiteņu un zēnu vidū (% no aptaujātajiem)



Kopumā visvairāk laika pie datora skolēni velta sērfošanai internetā (vidēji 25% no visa laika, kas tiek pavadīts pie datora) un klausoties mūziku (vidēji 20% no laika). Tāpat jaunieši pie datora daudz laika tērē spēļu spēlēšanai (vidēji 19% no laika) un izmantojot ikdienas datorprogrammas *Word, Excel* u.c. (vidēji 16% no kopējā pie datora pavadītā laika).

1.19. tabula. Datora izmantošanas veidu procentuālais sadalījums, ja visu datora lietošanas laiku pieņem par 100% (vidējais aritmētiskais)

	Visi	Zēni	Meitenes
Internets	26%	23%	28%
E-pasts	7%	5%	9%
"Čats"	10%	8%	11%
Spēles	19%	28%	11%
Mūzika	20%	22%	19%
Rakstīšana, tabulas u.c.	17%	12%	20%
Citi veidi	1%	2%	2%

1.6. Vecāku informētība un kontroles iespējas

Vecāku viedokli ir svarīgi noskaidrot galvenokārt divos aspektos – kā vecāku informētību un vecāku kontroli. Vai vecāki zina, kur un kā bērni pavada savu brīvo laiku, cik daudz laika un kādās nodarbībās bērni pavada pie datora, vai vecāki kontrolē un, ja nepieciešams, regulē bērnu brīvā laika izmantošanu vispār un pie datora pavadīto laiku īpaši.

Lai noskaidrotu vecāku informētību, tika izmantotas divas pieejas: tieši jautājumi par to, vai vecāki zina un ir informēti par bērnu aktivitātēm, netieši – salīdzinot bērnu un vecāku atbildes uz līdzīgiem jautājumiem. Tā kā aptaujā tika iesaistīti to skolēnu vecāki, kas piedalījās skolēnu aptaujā, tad šāds salīdzinājums ir pieļaujams.

Bērnu brīvais laiks

Vecāku un bērnu atbildes par atsevišķu brīvā laika nodarbību biežumu kopumā sakrīt.

Attiecībā uz informētību par bērnu izklaides vietu apmeklēšanu vecākus var iedalīt trīs grupās:

- 1) tie, kuri uzskata, ka viņu bērni izklaides vietas neapmeklē: tāda ir apmēram sestā daļa (17%). Tā domā lielāka daļa no zēnu vecākiem (22% zēnu un 14% meiteņu vecāku) un pamatskolas (7.–9. klase) skolēnu vecākiem (22% pamatskolas un 11% vidusskolas skolēnu vecāku);
- 2) tie, kuri vairāk vai mazāk zina, kur bērns izklaidējas: tādu ir vairākums – 75%. Meiteņu vecāki ir vairāk informēti nekā zēnu vecāki (attiecīgi 78% un 70%);
- 3) tie, kuri biežāk nezina nekā zina, kur bērni izklaidējas: tādi ir 9%. Vairāk (13%) to ir starp arodskolu audzēkņu vecākiem, 6% starp vidusskolas un 8% starp pamatskolas skolēnu vecākiem.

1.20. tabula. Informētība par izklaides vietu apmeklēšanu (%)

	Visi	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki	Pamat-skolēnu vecāki	Vidus-skolēnu vecāki	Arod-skolēnu vecāki
Izklaides vietas, kafejnīcas neapmeklē	17	22	14	22	11	13
Vienmēr zinu, uz kuriem bērns dodas	42	38	45	42	48	32
Biežāk zinu nekā nezinu	33	32	33	27	36	41
Biežāk nezinu nekā zinu	9	8	8	8	6	13

Bērnu uzturēšanos ārpus mājas un izklaides vietu apmeklēšanu vecāki var kontrolēt dažādos veidos. Lielākā daļa vecāku (61%) izmanto laika ierobežojumus, nosakot, cikos bērnam jābūt mājās. Salīdzinoši mazāk šo ierobežošanas veidu izmanto arodskolu audzēkņu vecāki (48%), iespējams, tāpēc, ka arodskolēni ir patstāvīgāki un neatkarīgāki no vecākiem. Daļa vecāku (21%) ierobežo izklaides pasākumu apmeklēšanu darb dienās, bet dod lielāku rīcības brīvību brīvdienās. Daļa vecāku (22%) ir noteikuši izklaides vietas, ko bērni nedrīkst apmeklēt. Šis ierobežojums vairāk tiek izmantots attiecībā uz pamatskolas (7.–9. klase) skolēniem. Finanšu

ierobežojumus, nosakot izklaidei paredzētās naudas daudzumu, izmanto 21% vecāku. Vairāk šādi tiek ierobežoti vidusskolēni un arodskolu audzēkņi. Salīdzinoši mazāka vecāku daļa – 15% neizmanto nekādus ierobežojumus. Kopumā vecāku atbildes parāda, ka nedaudz vairāk tiek ierobežotas meitenes nekā zēni, iespējams, tāpēc, ka meitenes vairāk apmeklē izklaides vietas. Vairāk tiek ierobežoti jaunāko klašu skolēni nekā vecāko, arodskolu audzēkņus vecāki ierobežo mazāk nekā tāda paša vecuma vidusskolēnus.

1.21. tabula. **Vecāku izmantotie ierobežojumi (%)**

	Visi	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki	Pamat- skolēnu vecāki	Vidus- skolēnu vecāki	Arod- skolēnu vecāki
Laika ierobežošana	61	60	63	66	60	48
Ierobežojumi darbdienās	21	22	21	20	23	20
Apmeklēšanas vietu ierobežošana	22	20	23	27	21	12
Finanšu ierobežošana	21	21	20	18	23	23
Nav nekādu ierobežojumu	15	17	14	11	18	25

Bērnu draugu loks

Aptaujas dalībnieku vecumā ļoti būtiskas ir attiecības ar vienaudžiem, svarīgas ir draugu vidū valdošās normas un vērtības. Vecāku ietekme uz bērnu draugu izvēli kļūst ierobežotāka, tomēr vecākiem ir svarīgi zināt un pazīt savu bērnu draugus. Vecāku lielākā daļa (67%) uzskata, ka bērnu draugu loku veido galvenokārt klases biedri, pēc tam seko draugi no pagalma, ielas (36%) un bērnības draugi, kas nav klases biedri (32%). Ja salīdzina vecāku atbildes ar bērnu atbildēm, tad redzams, ka vecāki pārvērtē klases biedru draugu lomu un nenovērtē pagalma un bērnības draugu lomu. Aptaujāto skolēnu atbildes liecina, ka viņu draugu loku veido klases biedri (55%), bērnības draugi, kas nav klases biedri (49%), draugi no pagalma, ielas (41%).

Lielākā daļa vecāku (61%) nav informēti par to, vai starp viņu bērnu draugiem un paziņām ir kāds, kas cieš no atkarības. Ja salīdzina vecāku un bērnu atbildes, tad redzams, ka bērnu vērtējumā dažādu atkarību izplatība viņu draugu lokā ir lielāka,

nekā liekas vecākiem. Visvairāk atšķiras vecāku un bērnu priekšstati par alkohola atkarības izplatību bērna draugu un paziņu vidū, no vecākiem šādas atkarības pastāvēšanu atzinuši 8%, no bērniem – 25%.

1.22. tabula. **Bērniem ir draugi vai paziņas, kas cieš no kādas atkarības (%)**

	Vecāki	Bērni
Nezina/nav informēts	61	39
Datorspēju atkarība	16	30
Alkohola atkarība	8	25
Interneta atkarība	10	20
"Čata" atkarība	6	15
Azartspēju atkarība	4	14
Narkotiku atkarība	4	12

Datora lietošana

Vieta

Laiku, ko bērns pavada pie datora, vecāki var vairāk kontrolēt tad, ja bērns datoru lieto mājās, mazāk vecāki var kontrolēt datora izmantošanu ārpus mājas. Tāpēc vispirms noskaidrosim vecāku priekšstatus par to, kurās vietās viņu bērni lieto datoru.

Lielākā daļa vecāku (63%) atzīst, ka bērni datoru lieto mājās, otra izplatītākā datora lietošanas vieta bērniem, pēc vecāku domām, ir skola (33%), pēc tam seko draugu un skolas biedru mājas (24%).

Vecāku atbildēs ne tik izteikti tomēr parādās tās pašas atšķirības, kas jau tika konstatētas skolēnu atbildēs: skolā datoru lieto vairāk latviešu nekā krievu tautības bērnu (skolu kā datora lietošanas vietu atzīmēja 39% latviešu tautības un 28% krievu tautības bērnu vecāku), arī vecāku darbavietā datoru pēc vecāku atzinuma lieto 13% no latviešu tautības vecāku bērniem un 4% no krievu tautības vecāku bērniem, savukārt interneta kafejnīcas vairāk izmanto krievu tautības vecāku bērni (16%) nekā latviešu (10%).

Ja salīdzinām vecāku un bērnu atbildes uz šo pašu jautājumu, tad redzams, ka vecāki ne vienmēr novērtē tādas datora izmantošanas vietas kā draugu un klases biedru mājas, kā arī interneta kafejnīcas.

1.23. tabula. Vietas, kur bērni parasti lieto datoru (%)

	Vecāki	Bērni
Nelieto	3	4
Savās mājās	63	64
Draugu mājās	24	35
Skolā	33	35
Bērna darbavietā	1	3
Vecāku darbavietā	8	11
Datorzālē/interneta kafejnīcā	13	22

Veids

Lielākā daļa (64%) vecāku uzskata, ka bērni datoru galvenokārt izmanto mācībām; spriežot pēc skolēnu un arodskolu audzēkņu atbildēm, bieži un regulāri mācībām datoru izmanto 47% aptaujāto jauniešu. Tas arī ir vienīgais datora izmantošanas veids, kurā vecāku un bērnu atbilžu biežums atšķiras par labu vecākiem. Citus datora izmantošanas veidus bērni atzīmējuši biežāk nekā vecāki un, iespējams, arī izmanto biežāk, nekā vecāki domā.

1.24. tabula. Datora izmantošana dažādos nolūkos (%)

	Vecāki	Bērni (bieži un regulāri)
Mācībām	64	47
Informācijas meklēšanai	41	59
Izklaidei un atpūtai	36	60
Lai klausītos mūziku	35	59
Spēļu spēlēšanai	34	41
Komunikācijai	11	32
Sērfošanai internetā bez īpaša mērķa	6	21

Laiks

Vecāku priekšstati par laiku, ko bērni pavada pie datora, kopējās tendencēs sakrīt ar bērnu sniegtajām atbildēm. Īpaši tas attiecas uz datora lietošanu pēdējo 30 dienu laikā. Iespējams, ka, aizpildot anketu, vecāki konsultējās ar bērniem par datora lietošanas biežumu. Taču neatkarīgi no vecāku intereses motīviem viņu informētība par bērnu datora lietošanas laiku vērtējama pozitīvi.

Arī vecāku un bērnu atbildes par datora izmantošanu vidēji vienas dienas laikā kopumā ir līdzīgas. Vairāk sakrīt vecāku un bērnu atbildes par datora izmantošanu brīvdienās nekā darbdienu.

1.25. tabula. **Datora lietošana pēdējo 30 dienu laikā (%)**

	Vecāki	Bērni
Nevienu dienu	13	11
Retāk nekā reizi nedēļā (1–3 dienas mēnesī)	21	20
2–4 reizes nedēļā (4–12 dienas mēnesī)	24	25
Vidēji 5 reizes nedēļā (13–23 dienas mēnesī)	17	24
Katru vai gandrīz katru dienu (24–30 reizes)	23	20

1.26. tabula. **Datora lietošana pēdējās nedēļas laikā vidēji vienā dienā (%)**

	Darbdienās		Brīvdienās	
	Vecāki	Bērni	Vecāki	Bērni
Nelieto datoru	22	20	36	34
Vienu stundu un mazāk	31	25	20	24
2–3 stundas	30	28	24	18
4–5 stundas	7	11	9	9
6 stundas un vairāk	4	7	6	7
Nepievērsa uzmanību ilgumam	5	9	6	8

Tiem vecākiem, kam mājās ir dators, tika uzdots jautājums par diennakts laiku, kad bērni visbiežāk lieto datoru. Tāds pats jautājums tika uzdots arī skolēnu aptaujā. Ja salīdzinām skolēnu, kam mājās ir dators, un vecāku atbildes, tad redzams, ka atšķiras skolēnu un vecāku atbilžu sadalījums par laiku pēc plkst. 21.00. Pēc skolēnu atzinuma šai laikā bieži datoru lieto 31%, bet pēc plkst. 24.00 – 10%, savukārt pēc vecāku atzinuma šajās diennakts stundās bieži datoru lieto attiecīgi 15% un 3% bērnu.

1.27. tabula. Laiks, kad bērni lieto datoru (%)

Pulksteņa laiks	Vecāki		Bērni, kam mājās ir dators	
	Bieži	Dažreiz	Bieži	Dažreiz
9.00–12.00	1	19	5	31
12.00–15.00	4	34	11	52
15.00–18.00	32	37	39	47
18.00–21.00	47	34	46	40
21.00–24.00	15	29	31	38
24.00–3.00	3	6	10	24
3.00–6.00	1	2	4	11
6.00–9.00	1	3	4	11

Kontrole

Lielākā daļa aptaujāto vecāku kontrolē laiku, ko bērni pavada pie datora: 20% to dara vienmēr, 40% – dažreiz, tikpat daudz – 40% aptaujāto vecāku nekad nekontrolē laiku, ko bērni pavada pie datora. Bērnu atbildes uz jautājumu par vecāku kontroli sīkāk analizētas nākamajā nodaļā, tās nedaudz atšķiras no jau minētā vecāku atbilžu sadalījuma: 12% aptaujāto skolēnu atzinuši, ka vienmēr tiek kontrolēts pie datora pavadītais laiks, 38% atbildējuši, ka tas tiek dažreiz kontrolēts, bet 50% – ka laiks netiek kontrolēts nekad.

Vecāku atbildes liecina, ka kontrole galvenokārt ir atkarīga no bērna dzimuma un vecuma, vairāk tiek kontrolēti zēni un jaunāka vecuma bērni. Piemēram, vienmēr pie datora pavadīto laiku kontrolē 35% aptaujāto pamatskolas zēnu vecāku un 19% meiteņu vecāku, nekad nekontrolē – 16% pamatskolas zēnu vecāku un 45% meiteņu vecāku.

1.28. tabula. Pie datora pavadītā laika kontrole atkarībā no klases, kurā bērns mācās, un dzimuma (% no grupas)

	7.–9. klase		10.–12. klase		Arodskola	
	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki
Vienmēr	35	19	25	12	13	9
Dažreiz	50	36	50	36	41	25
Nekad	16	45	25	51	46	66

Lielākā daļa vecāku (59%) atzīst, ka viņiem ar bērniem nav bijuši konflikti datora lietošanas dēļ, 35% atzīst, ka dažreiz viņiem šādi konflikti rodas, bet 6% atzīmē, ka konflikti, kas saistīti ar datora lietošanu, notiek regulāri. Ievērojami biežāk šādi konflikti notiek ar dēliem nekā ar meitām.

1.29. tabula. **Konflikti datora lietošanas dēļ (%)**

	Viņi	Zēnu vecāki	Meiteņu vecāki
Notiek regulāri	6	11	4
Dažreiz bijuši	35	50	25
Nekad nav bijuši	59	40	71

Interneta kafejnīcu apmeklēšana

Kā jau minēts iepriekš, vecāki adekvāti nenovērtē interneta kafejnīcu kā datora lietošanas vietu nozīmi. Par to liecina arī atbildes uz tiešu jautājumu: "Vai Jūsu bērns apmeklē interneta kafejnīcas?" Atbildes rāda, ka par šo savu bērnu dzīves jomu vecāki ir maz informēti. Lielākā daļa aptaujāto vecāku (72%) uzskata, ka viņu bērni nav apmeklējuši interneta kafejnīcas, kaut gan gandrīz tikpat liela daļa aptaujāto skolēnu (67%) atzīst, ka ir apmeklējuši interneta kafejnīcas. To, ka bērni apmeklējuši interneta kafejnīcas, atzinuši 17% no tiem vecākiem, kam mājās ir dators, un 25% no tiem, kam mājās nav datora.

1.30. tabula. **Interneta kafejnīcu apmeklēšana (%)**

	Vecāki	Bērni
Ir apmeklējuši	20	67
Nav apmeklējuši	72	33
Nezina/neatbild	8	–

Atbildes uz jautājumu par interneta kafejnīcu apmeklēšanu pēdējo 30 dienu laikā liecina, ka vecāki vairāk ir informēti par bērniem, kas interneta kafejnīcas apmeklē bieži – vismaz reizi nedēļā un biežāk. Vecāki atzinuši, ka no tiem 20% bērnu, kas vispār ir apmeklējuši interneta kafejnīcas, ceturtdaļa (24%) to dara vismaz reizi nedēļā un biežāk. Bērnu atbildes rāda, ka vairāk nekā trīs piektdaļas (65%) skolēnu vispār ir apmeklējuši interneta kafejnīcas, bet no tiem apmēram desmitā daļa (11%) to dara vismaz reizi nedēļā un biežāk.

1.31. tabula. Interneta kafejnīcu apmeklējums pēdējo 30 dienu laikā (% no Interneta kafejnīcas apmeklētājiem)

	Vecāki	Bērni
Nevienu reizi	34	65
Retāk nekā reizi nedēļā	33	24
Vismaz reizi nedēļā un biežāk	24	11
Nezina	9	–

Interneta kafejnīcām kā mazāk kontrolētai datora lietošanas vietai šī pētījuma ietvaros tika pievērsta īpaša uzmanība. Lai noskaidrotu datora lietošanas īpatnības šajās vietās, tika veikta interneta kafejnīcu apmeklētāju aptauja, par to sīkāk rakstīts šīs grāmatas 5. nodaļā.

2. DATORA LIETOŠANAS IETEKMES VĒRTĒJUMS

2.1. Ietekme uz jauniešu attiecībām ģimenē

Tā kā datora lietošana kļuvusi par pilnīgi neatņemamu mūsdienu dzīves sastāvdaļu un bez jauno tehnoloģiju izmantošanas nav iedomājams nedz mācību – izziņas process, nedz darbs gandrīz jebkurā ekonomiskās aktivitātes jomā, nedz arī mūsdienīga izklaide un dažādas brīvā laika pavadīšanas formas, tad ļoti grūti nošķirt robežu un izvēlēties kritērijus, lai noteiktu, kurā momentā datora lietošana no lietderīgas un nepieciešamas nodarbes pāraug slimīgā tieksmē, atkarībā no datora vai procesiem, kurus var veikt ar datora palīdzību.

Pie datora pavadītais laiks ietekmē jaunieša fizisko un psihisko veselību. Datora pārmērīga lietošana izraisa konfliktus kā ģimenē, tā skolā. Tomēr visbiežāk konflikti rodas ģimenē. Konflikti ar vecākiem vai citiem ģimenes locekļiem bijuši 26% aptaujāto jauniešu. Konflikti ģimenē daudz biežāk bijuši vidusskolu skolēniem (gan 7.–9. klases, gan 10.–12. klases grupā) nekā arodskolu audzēkņiem (atbilstoši 30%; 28% un 17%). Šīs atšķirības ir statistiski nozīmīgas (Hī–kvadrāts $p < 0,001$). Savukārt nav būtisku atšķirību starp šīm grupām attiecībā uz konfliktiem ar

draugiem un skolā. Līdzīgas atšķirības vērojamas, salīdzinot zēnu un meiteņu atbildes. Daudz biežāk konflikti datora lietošanas dēļ ģimenē bijuši zēniem (atbilstoši 32% zēnu un 21% meiteņu). Arī šajā gadījumā atšķirības ir būtiskas (Hi–kvadrāts $p < 0,001$), aplūkojot konfliktus ģimenē, bet tās nav nozīmīgas attiecībā uz konfliktiem skolā un ar draugiem. Ja salīdzina vecuma grupas, tad būtiskas atšķirības visās jomās vērojamas starp jaunāko un vecāko grupu.

2.1. tabula. Ir bijuši konflikti datora lietošanas dēļ (%)

	Visi	Zēni	Meitenes	7.–9. klases skolēni	10.–12. klases skolēni	Arodskolu audzēkņi
Ģimenē	26	32	21	30	28	17
Skolā	5	6	5	6	4	6
Ar draugiem	8	9	7	9	6	9

Iepriekš aplūkotais jautājums cieši saistīts ar vecāku kontroli. Spriežot pēc skolēnu atbildēm, pusei skolēnu vecāki vairāk vai mazāk regulāri mēdz kontrolēt laiku, ko viņi pavada pie datora. Vecāku kontrole samazinās, pieaugot bērnu vecumam. Vismazāk bērnu pie datora pavadīto laiku kontrolē arodskolas audzēkņu vecāki. Atšķirības vecāku attieksmē ir statistiski nozīmīgas (Hi–kvadrāts $p < 0,001$). Iespējams, tas izskaidrojams, pirmkārt, ar to, ka arodskolu audzēkņi ir zināmā mērā patstāvīgāki savā dzīvē, un, otrkārt, daudzi Rīgā studējošie arodskolas audzēkņi ir no lauku rajoniem, tādēļ vecāku ģimenē pavada labākajā gadījumā nedēļas nogales.

2.2. tabula. Vecāku kontrole pār bērnu pie datora pavadīto laiku (%)

	Visi	7.–9. klases skolēni	10.–12. klases skolēni	Arodskolas audzēkņi
Pie datora pavadītais laiks vienmēr tiek kontrolēts	12	20	8	6
Pie datora pavadītais laiks tiek kontrolēts dažreiz	38	45	36	28
Pie datora pavadītais laiks netiek kontrolēts nekad	50	34	56	66

2.2. Ietekme uz jauniešu veselības stāvokli

Cilvēka veselības stāvokli un pašsajūtu ietekmē ļoti daudz faktoru – gan pārtika, ko lietojam, gan gaiss, ko elpojam, gan steiga un stress, ko izraisa mūsdienu dzīves ritms. Uz veselību nelabvēlīgu ietekmi atstāj arī daudzi procesi un lietas, bez kurām vairs nav iedomājama ikdienas dzīve, piemēram, mobilo telefonu magnētiskais lauks u.tml. Novērtēt, cik liela loma šajā kaitīgo ietekmju spektrā ir datora lietošanai, nav vienkārši, un tas arī nav mūsu pētījuma mērķis, tomēr ir iespējams noskaidrot jauniešu subjektīvās izjūtas un veselības stāvokļa pašvērtējumu saistībā ar datora lietošanu.

Datora lietošana ietekmē kā jaunieša fiziskās, tā arī garīgās veselības stāvokli. Informācijas tehnoloģiju pieejamība un piedāvātās iespējas visās dzīves sfērās ļoti ātri un īsā laikā noved pie datora pārmērīgas lietošanas, aizraušanās un visbeidzot arī pie atkarības, kas jau ir slimība. Ne tikai atkarība, bet arī pārmērīga datora lietošana vispirms izraisa pārmaiņas emocionālajā un garīgajā sfērā. Sākotnēji tās ir daudz grūtāk novērojamas un izvērtējamas nekā fiziskās veselības traucējumi. Uztādīt atkarības slimības diagnozi vai izvērtēt garīgo traucējumu mērogu un nopietnību nav sociālo pētnieku kompetencē, tomēr, izmantojot amerikāņu psiholoģes Kimberlijas Jangas testu, mēs varam noteikt datoratkarības riska grupas jauniešus. Atkarību no datora un dažādiem tā lietošanas veidiem var konstatēt tikai katram cilvēkam individuāli, nepareizi būtu iedomāties, ka to var izdarīt ar socioloģiskas aptaujas palīdzību. Taču aptauja var dot priekšstatu par to, cik lielā mērā K. Jangas testā minētās pazīmes ir izplatītas jauniešu vidū, kādām jauniešu grupām tās vairāk raksturīgas. Testa rezultāti un datoratkarības riska grupas raksturojums, atspoguļots nākamajā nodaļā. Šeit pieminēsim tikai dažus izteikumus, kas raksturo, cik lielā mērā datora lietošana skar jauniešu emocionālo sfēru un ietekmē garīgo līdzsvaru. Jaunieši par testā piedāvātajiem izteikumiem, kuri raksturo piedzīvotās sajūtas, atbildēja, vai viņiem (darbojoties pie datora) šādas sajūtas ir bijušas vai ne. Zīmīgi un reizē bīstami šķiet tas, ka 35% jauniešu uzskata, ka bieži vien labākās zāles pret depresiju, sliktu garastāvokli, nemieru ir darboties ar datoru (it īpaši spēļu spēlēšana). Tāpat par datora un virtuālo procesu ārkārtīgi lielo ietekmi uz jaunieša emocionālo dzīvi liecina tas, ka 26% jauniešu kaut dažreiz jūtas pacilāti no domām vien par spēlēm, internetu utt. Faktiski jauniešu atbildes uz visiem apgalvojumiem dod vielu nopietnām pārdomām par datora un virtuālo

procesu lomu mūsdienu cilvēka apziņā un attiecībās ar apkārtējiem cilvēkiem. Šie procenti netieši liecina arī par jauno tehnoloģiju pārmērīgas lietošanas izplatību jauniešu vidū. Tas, ka jaunieši izjūt nemieru, uzbudinājumu (17%), kļūst dusmīgi (19%), ja kāds cenšas ierobežot laiku vai vispār atraut viņus no darbošanās ar datoru, tas, ka jaunieši mēdz samelot, lai slēptu savu aizraušanos ar datoru (11%), un, visbeidzot, tas, ka jauniešiem šīs aizraušanās dēļ radušās problēmas mācībās, vēlreiz apliecina, ka jauno tehnoloģiju pārmērīga lietošana būtiski ietekmē jauniešu garīgo pasauli un rīcību. Uz to īpaši jāvērs speciālistu uzmanība kā profilakses darbā, tā arī cīnoties ar datorlietošanas izraisīto atkarību. Tikai ļoti pārdomāti un augstā līmenī veicot izglītojošo un informējošo darbību, jauniešiem un arī pārējai sabiedrības daļai jā māca datora lietošanas "higiēnas" pamatiemaņas.

2.3. tabula. Izjūtas, kas bijušas, lietojot datoru (internetu, spēles, "čatu") (%)

...internetu, "čatu", spēlēm...	Šādas izjūtas ir bijušas	Šādas izjūtas nav bijušas
Jūtos pacilāti no tā vien, ka iedomājos par...	26	74
Izjūtu nemieru un uzbudinājumu, kad mēģinu ierobežot laiku, ko pavadu, nodarbojoties ar ...	17	82
Man radušās problēmas mācībās, jo daudz laika aizņem darbošanās ar ...	14	86
Mani pārņem dusmas, kad kāds mēģina atraut mani no darbošanās ar ...	19	81
Cenšos slēpt to, cik daudz laika pavadu, nodarbojoties ar ...	13	87
Reizēm meloju, lai noslēptu savu aizraušanos ar ...	11	89
Labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru un depresiju ir darboties ar ...	35	65
Kļūstu nervozs, neapmierināts un nomākts, ja ilgāku laiku netieku pie nodarbošanās ar ...	12	88

Otrs aspekts ir datora lietošanas ietekme uz fiziskās veselības stāvokli.

Jauniešiem tika uzdots tiešs atklāts jautājums: "Vai esi pamanījis, kā datora lietošana ietekmē tavu veselību un pašsajūtu?" – un lūgts raksturot, vai pēc datora lietošanas jaunieši ir jutuši dažādus nevēlamus simptomus, kas varētu liecināt par šīs nodarbes negatīvu ietekmi uz viņu veselību un pašsajūtu. Savukārt vecākiem

lūdzām atbildēt, vai viņi pamanījuši, kā datora lietošana ietekmē bērna pašsajūtu un veselību. Apkopojot atbildes uz atklāto jautājumu, novērotās tendences lielā mērā apstiprina arī mediķu un citu ar šo nozari saistīto speciālistu apgalvojumus. Visbiežāk minētie traucējumi saistīti ar redzes pasliktināšanos, acu sāpēm, acu nogurumu u.tml. Kopumā to minējuši 30% jauniešu un 18% vecāku. Tāpat salīdzinoši bieži minētas galvassāpes, reiboņi u.tml. simptomi (to novērojuši 10% jauniešu), sāpes sprandā, mugurā – 4% gadījumu, bet par fizisku nogurumu žēlojušies 5% aptaujāto. Interesanti atzīmēt, ka vienīgā ietekme, kuru biežāk atzīmējuši vecāki nekā paši jaunieši, ir saistīta tieši ar izmaiņām emocionālajā sfērā – biežu garastāvokļa maiņu, nesavaldību u.tml. kā datora lietošanas ietekmes sekas atzīmējuši 5% vecāku un tikai 1% jauniešu. Citēsim dažas no vecāku atbildēm, kuras, mūsaprāt, spilgti raksturo datora lietošanas ietekmi uz jauniešu veselību: *“Manam bērnam ir brilles un, pavadot pie datora kādu laiku, tos stiklus vajag pabiezināt”*; *“Viņš kļūst izklaidīgs, neuzmanīgs no ilgas sēdēšanas pie datora, acis paliek sarkanas un asaro”*; *“... saraustītas kustības un valoda, uzbudinājums, acu raustišanās”*; *“Vienīgā interese par kaut ko – ir dators”*, *“... pēc ilgāk pavadīta laika – truls, reizēm apātisks”*; *“Līka mugura, pastāvīgas saaukstēšanās, tā ka nemaz neiziet laukā”*.

2.4. tabula. Datora lietošanas ietekme uz veselību un pašsajūtu: jauniešu un vecāku skatījums (%)

	Jauniešu vērtējums	Vecāku vērtējums
Nav novēroti veselības traucējumi	60	74
Acu sāpes, acu nogurums, asarošana	20	–
Redzes traucējumi, redzes pasliktināšanās	10	18
Galvassāpes, “dulla” galva, reiboņi, pulsē galva	10	3
Muguras, sprandas sāpes, veidojas nepareiza stāja	4	4
Fizisks nogurums	5	3
Slikta pašsajūta, nelaba dūša, bezmiegs, pasliktinās fiziskā forma, pavājināta imūnsistēma	2	2
Garastāvokļa izmaiņas, aizkaitināmība, nesavaldība, nervozitāte	1	5
Roku, kāju tirpoņa	1	1
Citas atbildes: zūd interese par apkārtējo; nepietiek laika izgulēties; pieaug svars; veidojas atkarība; ietekmē sekmes; melo	3	4
Positīva ietekme: uzlabojas oma, reakcija, kļūst mierīgāks	1	–

Atbildes uz nākamo jautājumu, kurā jauniešiem tika lūgts raksturot, vai pēc datora lietošanas viņi jutuši kādas sāpes, nogurumu, smeldzi un kurās ķermeņa daļās šie simptomi novēroti pēdējā mēneša, pusgada laikā un senākā laika periodā, ļauj jau precīzāk raksturot un novērtēt datora lietošanas negatīvo ietekmi uz jauniešu fizisko veselību.

Atbildes lielā mērā apstiprina jau iepriekš minēto, turklāt to respondentu daļa, kuri atzinuši, ka izjutuši dažādus simptomus, kas liecina par datorlietošanas negatīvo ietekmi uz veselību, ir krietni lielāka, nekā spriežot pēc atklātajām atbildēm. Arī šajā jautājumā jaunieši atzinuši, ka visbiežāk pēdējā pusgada un pēdējā mēneša laikā viņi jutuši nogurumu, sāpes vai smeldzi acīs. Šādi simptomi bijuši gandrīz pusei (44%) aptaujāto jauniešu. Tāpat salīdzinoši biežas ir sāpes mugurā (27%) un galvassāpes (21%). Pārējie simptomi sastopami daudz retāk. Kopumā vērtējot, divas trešdaļas (66%) jauniešu apliecina, ka saistībā ar datora lietošanu ir jutuši vienus vai otru simptomus, kas liecina par datora lietošanas negatīvo ietekmi uz cilvēka veselību. Pēdējā pusgada un pēdējā mēneša laikā šādus simptomus izjutuši nedaudz vairāk kā puse aptaujāto (55%). Lai salīdzinātu dažādas grupas, tika aprēķināta jauna pazīme, kurā apvienoti visi jaunieši, kuri pēdēja pusgada vai pēdējā mēneša laikā jutuši kādu no minētajiem simptomiem. Interesanti, ka par dažādiem simptomiem biežāk sūdzējušās meitenes (atbilstīgi 44% zēnu un 56% meiteņu). Savukārt nepastāv būtiskas atšķirības dažāda vecuma skolēnu vidū, kā arī vidusskolēnu un arodskolu audzēkņu paustajos viedokļos.

2.5. tabula. Noguruma un sāpju simptomi pēc datora lietošanas (%)

	Tādu simptomu nav bijis	Pēdējā mēneša laikā	Pēdējā pusgada laikā (tajā skaitā pēdējā mēneša laikā)	Pirms pusgada un vēl senāk
Plaukstās	91	3	5	3
Skaustā	77	10	16	6
Galvā	70	12	21	9
Rokās kopumā	90	4	7	3
Acīs	42	28	44	14
Mugurā	65	17	27	8
Visā ķermenī	93	3	5	3

2.3. Datora negatīvās ietekmes mazināšana

Kā mazināt datora negatīvo ietekmi uz veselību? Ir iespējams propagandēt atturēšanos no alkohola, narkotiku lietošanas, smēķēšanas utt. Bet mūsdienās, šķiet, izklausītos diezgan nepārliciecināši aicināt jauniešus atturēties no datora lietošanas, tajā skaitā tā nelietderīgas izmantošanas. Tomēr arī šī pētījuma rezultāti apliecina, ka arvien lielāka uzmanība būtu pievēršama profilaktiskiem pasākumiem, informēšanai par datora pareizu lietošanu un negatīvās ietekmes mazināšanas iespējām. Šeit liela nozīme ir pārrunām ar jauniem gan ģimenē, gan skolā, kaut arī, šķiet, vislielāko ieguldījumu varētu sniegt masu mediji, kuros speciālisti un citi ar šo problēmu saistīti eksperti informētu par šo problēmu un sniegtu padomus, kā mazināt datoru lietošanas negatīvo ietekmi. Liekas, ka daļa vecāku (58%) apjautuši šo problēmu un vismaz ir centušies ar bērniem pārrunāt to. Tomēr tajā pašā laikā gandrīz 40% vecāku to nav darījuši, jo uzskata, ka tas nav nepieciešams vai arī ka viņu bērns ar datoru neaizraujas. Tikai 3% vecāku norāda, ka vēlētos to darīt, bet nezina, kā. Domājams, ka šī "nezināšana" ir lielā mērā izplatīta gan to vecāku vidū, kuri vispār nav pārrunājuši minēto problēmu, gan to, kuri par to runā. Izglītoties un prast rūpēties par savu garīgo un fizisko veselību būs jāmācās mums visiem – kā jauniešiem, tā viņu vecākiem. Un šeit liekas lietderīgi atgādināt par jau iepriekš minētajām masu mediju iespējām – informēt un mācīt cilvēkiem pareizi lietot datoru.

2.6. tabula. Pārrunas ar bērniem par datora lietošanas iedarbību uz cilvēka veselību (%)

Atgādina par to regulāri	15
Problēma ar bērniem ir pārrunāta	43
Vecāki gribētu to darīt, bet nezina, kā	3
Nav pārrunājuši šo problēmu, jo neuzskata to par vajadzīgu	11
Nav pārrunājuši šo problēmu, jo bērns ar datoru neaizraujas	29

Nobeigumā pievērsīsimies pašu skolēnu un viņu vecāku viedoklim par to, kā profilaktiski cīnīties un mazināt datora lietošanas negatīvo ietekmi uz veselību. Aplūkojot jauniešu sniegtās atbildes, var secināt, ka viņi lielā mērā apzinās, ka viena no visbīstamākajām parādībām ir ilgais pie datora pavadītais laiks. Vairāk

nekā divas trešdaļas jauniešu atzīst, ka viens no svarīgākajiem uzdevumiem ir laika samazināšana, ko cilvēks pavada pie datora. Otrs svarīgākais atzinums, kas attiecas tieši uz datora lietošanas profilaksi un ko atzīmējusi gandrīz puse aptaujāto, ir ieteikums “veikt dažādus acu, pirkstu, ķermeņa vingrinājumus”. Atbilstoši vecāku uzskatiem, lai mazinātu datora negatīvo ietekmi uz veselību, uzmanība būtu pievēršama tiem pašiem datora lietošanas aspektiem. Visbiežāk minētā atbilde (73%) – pie datora pavadītā laika samazināšana. Vecāki nedaudz mazāku nozīmi piešķirušī dažādu vingrinājumu veikšanai (34%) un mazākā mērā nekā skolēni uzskata, ka viss atkarīgs no paša cilvēka (atbilstīgi 21% un 12%).

2.7. tabula. Jauniešu un viņu vecāku uzskati par datora izraisīto veselības traucējumu profilaksi (%)

	Jaunieši	Vecāki
Veikt dažādus acu, pirkstu, ķermeņa vingrinājumus	47	34
Iegādāties tikai visjaunāko datortehniku	16	12
Samazināt laiku, ko pavada pie datora	67	73
Sekot, lai darba vieta būtu iekārtota atbilstoši darba drošības prasībām	28	30
Tas ir atkarīgs tikai no paša cilvēka veselības stāvokļa	21	12
Izmantot portatīvo datoru galdā datora vietā	4	2
Citi priekšlikumi	4	2

3. DATORATKARĪBAS RISKĀ GRUPA

3.1. Datoratkarības riska grupas raksturojums

Par iespējamu datoratkarības iestāšanos liecina vairāki faktori – pie datora pārmērīgi ilgi pavadītais laiks, kontroles zudums pār savu uzvedību un rīcību, konflikti ģimenē, skolā utt. Atbilstoši specifiskajiem datoratkarības simptomiem tiek lietoti dažādi testi un jautājumi, kas ļauj konstatēt datoratkarības izveidošanos. Arī mūsu aptaujas ietvaros jauniešiem tika piedāvāts atbildēt uz 12 jautājumiem par uzvedību un sajūtām, kas varētu liecināt par datoratkarības izveidošanos. Šie 12 apgalvojumi iekļāva psiholoģijā izmantoto K. Jangas testu (tajā doti 8 apgalvojumi), papildinātu ar 4 izteikumiem. Lai noteiktu iespējamo augstākā riska grupu, tika izmantots tieši K. Jangas tests. Atbilstoši šī testa kritērijiem par datoratkarību liecina piecas un vairāk pozitīvas atbildes uz testa jautājumiem. Tā kā datoratkarību var iedalīt trīs veidos: interneta atkarība, spēļu atkarība un “čata” atkarība, tad atbilstoši 12 apgalvojumiem jauniešiem tika lūgts atzīmēt atbildes par katru no trim datora lietošanas veidiem. Neapšaubāmi, lietojot psiholoģiskus testus kvantitatīvās aptaujās, jābūt ļoti uzmanīgiem ar rezultātu interpretāciju. Noteikta grupa jauniešu parasti neatbild uz visiem jautājumiem (izlaiž atbildes kādā rindiņā) utt. Tas neizbēgami izraisa kļūdas aprēķinos. Turklāt, pamatojoties uz viena testa rezultātiem, pētniekiem nav tiesību uzstādīt respondentiem diagnozi. Tomēr, apkopojot atbildes uz minētajiem testa jautājumiem, mēs varam nosacīti izdalīt riska un problēmu grupu, nosaucot šos jauniešus pētījuma ietvaros par datoratkarības riska grupu.

Atbildes uz testa jautājumiem atspoguļotas 3.1. tabulā. Procentuālais sadalījums uzskatāmi raksturo, cik lielā mērā jaunieši aizraujas ar dažādiem datora lietošanas veidiem un kuri ir izplatītākie simptomi, izjūtas saistībā ar datora lietošanu. Dati liecina, ka vislielākā un biežāk sastopamā problēma ir laika izjūtas zudums. Gandrīz trešdaļa aptaujāto jauniešu atzīst, ka absolūti nejūt, kā paiet laiks, darbojoties internetā vai spēlējot spēles. Jaunieši parasti paliek pie datora ilgāk, nekā to plānojuši. Otra izjūtu grupa vairāk saistīta ar jaunieša psihi. 16% jauniešu uzskata, ka spēļu spēlēšana ir labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru, depresiju. Atbilstoši 12% domā, ka šādas zāles ir internets. Mūsdienās daudz tiek runāts par to, ka patiesas jūtas un pārdzīvojumus aizvieto virtuālās pasaules izjūtas un

piedzīvojumi. Tā 11% jauniešu jūtas pacilāti no domām vien par spēļu spēlēšanu, 10% – no domām par internetu.

3.1. tabula. Jauniešu pašvērtējums* (%)

	Internetu	“Čatu”	Spēlēm
1. Jūtos pacilāti no tā vien, ka iedomājos par...	10	6	12
2. Es absolūti nejūtu, kā paiet laiks, kad nodarbojos ar...	29	19	28
3. Vairākas reizes esmu stingri nolēmis beigt savlaicīgi, bet tas neizdodas, kad nodarbojos ar...	12	11	16
4. Izjūtu nemieru un uzbudinājumu, kad mēģinu ierobežot laiku, ko pavadu, nodarbojoties ar ...	6	5	6
5. Parasti palieku ilgāku laiku, nekā esmu ieplānojis, darboties ar ...	23	13	16
6. Mani draugi nesaprot manu aizraušanos ar ...	3	3	5
7. Man radušās problēmas mācībās, jo daudz laika aizņēmu darboties ar ...	4	3	7
8. Mani pārņem dusmas, kad kāds mēģina atraut mani no darboties ar ...	6	4	9
9. Cenšos slēpt to, cik daudz laika pavadu, nodarbojoties ar ...	4	3	6
10. Reizēm meloju, lai noslēptu savu aizraušanos ar ...	2	3	4
11. Labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru un depresiju ir darboties ar ...	12	11	16
12. Kļūstu nervozs, neapmierināts un nomākts, ja ilgāku laiku netieku pie darboties ar ...	5	2	4

*Izceltie apgalvojumi veido amerikāņu psiholoģes Kimberlijas Jangas testu.

Iespējamais datoratkarības risks tika aprēķināta atbilstoši K. Jangas testam. Pēc iepriekš minētā kritērija (piecas un vairāk pozitīvas atbildes par izteiktajiem apgalvojumiem) interneta atkarība piemīt 2%, “čata” atkarība – arī aptuveni 2%, bet spēļu atkarība – nedaudz mazāk kā 5% aptaujāto jauniešu. Tā kā, aplūkojot pa atsevišķiem atkarības veidiem, jauniešu grupas ir salīdzinoši nelielas, tad tika aprēķināta atsevišķa grupa, kurā iekļaujas jaunieši, kuri atzīmējuši pozitīvu atbildi par kādu no datora izmantošanas veidiem un kuru pozitīvās atbildes kopumā pārsniedz 5 punktus. Šī pētījuma rezultātu analīzes ietvaros nosacīti dēvēsim tos par datoratkarības riska grupu. Šo grupu veido 14% aptaujāto. Sniegsim īsu ieskatu šīs grupas raksturojumā.

Demogrāfiskais raksturojums

Aplūkojot datoratkarības pazīmes izplatību atbilstoši dalījumam dažādās sociāli demogrāfiskās grupās, vispirms jāsecina, ka šī parādība ir vairāk izplatīta zēnu

vidū un jaunākā vecuma skolēnu vidū. Atšķirības ir statistiski nozīmīgas abos gadījumos (Hi–kvadrāts $p < 0,001$).

Zēnu vidū gandrīz katrs piektais (19%) vidējo mācību iestāžu audzēknis Rīgā ir pieskaitāms datoratkarības riska grupai, no meitenēm attiecīgi 11%.

Diemžēl šīs slimības risks daudz lielākā mērā skar jaunākās vecuma grupas jauniešus. Datoratkarības riska grupai var pieskaitīt 17% 7.–9. klases audzēkņu, 10.–12. klases līmenī tādu skolēnu ir 13%, arodskolu audzēkņu vidū – 11%.

3.2. tabula. **Datoratkarīgo jauniešu īpatsvars dažādās dzimuma un vecuma grupās (%)**

	Dzimums		Klašu grupas		
	Zēni	Meitenes	7.–9. klase	10.–12. klase	Arodskolas
Datoratkarības riska grupa	19	11	17	13	11
Pārējie skolēni	81	89	83	87	89

Datora lietošanas intensitāte

Datoratkarības pazīmes ir saistītas ar pie datora pavadīto laiku un datora lietošanas regularitāti. Salīdzinot datora lietošanas biežumu pēdējā mēneša laikā, būtiski atšķiras datora lietošanas biežums atkarīgo jauniešu un pārējo jauniešu vidū (Kruskal–Wallis tests, $p < 0,001$). Īpaši uzskatāmi tas novērojams, salīdzinot pēdējo kategoriju, t.i., datora lietošanu katru vai gandrīz katru dienu. Datoratkarības riska grupā to dara aptuveni trešā daļa (34%) jauniešu, bet pārējo jauniešu grupā 18%.

3.3. tabula. **Datora lietošana pēdējo 30 dienu laikā (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Nevienu dienu	1	11
1–3 dienas	15	21
4–7 dienas (vismaz reizi nedēļā)	11	16
8–12 dienas mēnesī (vidēji 2–3 reizes nedēļā)	10	10
13–16 dienas mēnesī (vidēji vairāk nekā 3 reizes nedēļā)	11	11
17–23 dienas mēnesī (vidēji 5 reizes nedēļā)	13	13
24–30 dienas mēnesī (katru vai gandrīz katru dienu)	34	18
Grūti pateikt (iekļaujot pretrunīgās atbildes)	5	2

Būtiski atšķiras arī pie datora pavadīto stundu skaits dienā datoratkarīgo un pārējo skolēnu vidū. Ja skolēns ir datoratkarības riska grupā, tas pavada ievērojami vairāk stundu pie datora gan darb dienās, gan brīvdienās (Kruskal–Wallis tests, $p < 0,001$). Tā gandrīz katrs sestais jauniešs (16%) no datoratkarīgajiem pie datora pavada 6 un vairāk stundu dienā, kamēr no pārējo skolēnu vidus tā dara 5% jauniešu.

3.4. tabula. **Datora lietošana pēdējās nedēļas laikā vidēji vienā dienā (%)**

	Darbdienās		Brīvdienās	
	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Nelietoja datoru vispār	10	21	19	36
Vienu stundu vai mazāk	17	27	17	25
2–3 stundas dienā	29	28	20	18
4–5 stundas dienā	16	11	15	8
6 stundas un vairāk	16	5	16	5
Nepievērš tam uzmanību	12	8	13	7

Statistiski nozīmīgas atšķirības starp jauniešiem riska grupā un pārējiem skolēniem pastāv arī datora izmantošanas veidos. Jauniešiem tika lūgts atzīmēt, kādiem nolūkiem viņi parasti izmanto datoru un cik regulāri to dara. Salīdzinājumam izmantosim tikai kategoriju “izmanto regulāri”. Jaunieši riska grupā daudz biežāk datoru izmanto izklaidei, lai klausītos mūziku, kā arī sērfošanai internetā bez īpaša nolūka un spēļu spēlēšanai. Pēdējās divas aktivitātes jauniešiem riska grupā raksturīgas 2,5 reizes biežāk nekā pārējiem jauniešiem.

3.5. tabula. **Datora lietošana dažādos nolūkos (%)**

Regulāri lieto datoru ...	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Mācībām	12	15
Izklaidei un atpūtai	39	22
Informācijas meklēšanai	29	22
Lai klausītos mūziku	46	33
Komunikācijai	20	12
Sērfošanai internetā bez īpaša mērķa	14	6
Spēļu spēlēšanai	34	14

Draugu loks

Šajā vecuma grupā jaunieši ārkārtīgi ietekmē vienaudžu uzskati, vērtējums un uzvedība. Visu iepriekšējo pētījumu par atkarības vielu lietošanu rezultāti ir pilnībā apliecinājuši, ka viens no noteicošajiem faktoriem, piemēram, narkotisko vielu pamēģināšanā, ir draugu pamudinājums vai vēlme neatšķirties no pārējiem. Datoru pārmērīgas lietošanas un datoratkarības gadījumā varbūt nebūtu pamatoti runāt par draugu negatīvo ietekmi vai pamudinājumu, tomēr ir novērojama cieša sakarība starp subjektīvo pašvērtējumu un draugu loka vērtējumu attiecībā uz pārmērīgu datora lietošanu, t.i., to jauniešu vidū, kuri ir datoratkarības riska grupā, ir vairāk to, kuri atzinuši, ka arī viņu draugiem piemīt "čata", interneta vai spēļu atkarība. Kopumā aptaujātie jaunieši, atbildot uz jautājumu par savu draugu loku, atzinuši, ka to galvenokārt veido klases biedri (55%), bērnības draugi (49%) un draugi no pagalma, ielas u.tml. (41%). Interesanti atzīmēt, ka, salīdzinot datoratkarības riska grupas jauniešu un pārējo jauniešu atbildes, nozīmīgākās atšķirības (Hī-kvadrāts $p < 0,001$) vērojamas to jauniešu skaitā, kuri atzīmējuši, ka viņu draugu loku galvenokārt veido "čata", e-pasta draugi (atbilstīgi 15% un 7%), kā arī draugi no ielas (atbilstīgi 49% un 40%). Pārējos vērtējumos atšķirības nepastāv.

Jauniešiem tika uzdots arī jautājums, kā viņi parasti uztur sakarus ar saviem draugiem. Protams, lielākais vairākums nosauc personiskas tikšanās. Lai arī atšķirība nav liela, tomēr statistiski nozīmīga – nedaudz retāk šo kontaktu uzturēšanas formu minējuši datoratkarības riska grupas pārstāvji, savukārt būtiski biežāk šīs grupas pārstāvji sakarus ar saviem draugiem uztur tikai ar e-pasta starpniecību. Pārējās formas – savanīšanos utt. vienādi bieži minējuši visi aptaujātie jaunieši. Jauniešu atbildes, raksturojot draugu loku, neapšaubāmi, balstās tikai respondentu subjektīvajā vērtējumā. Kopumā vairāk nekā trešā daļa (39%) jauniešu nezina, nav informēti vai arī neatbild uz jautājumu, vai viņu draugu lokā ir kāds, kas cieš no kādas atkarības, tomēr lielākās daļas jauniešu sniegtās atbildes dod vērtīgu ieskatu minētajā problēmā. Starp aptaujātajiem jauniešiem nav būtiskas atšķirības draugu vērtējumā attiecībā uz narkotiku, alkohola un azartspēļu atkarību. Tā vidēji 12% aptaujāto skolēnu atzīst, ka viņu draugu, paziņu lokā ir kāds, kas cieš no narkotiku atkarības, ceturtā daļa jeb 25% domā, ka kāds viņu draugs varētu ciest no alkohola atkarības, bet 14% – ka no azartspēļu atkarības. Bet zīmīgi, ka statistiski nozīmīgas atšķirības starp datoratkarības riska grupas un pārējiem jauniešiem

iezīmējas, tieši vērtējot dažādu veidu datoratkarības izplatību draugu/paziņu lokā. Datoratkarības riska grupā 44% jauniešu atzinuši, ka viņu draugu lokā varētu būt kāds, kurš cieš no datorspēļu atkarības, kamēr pārējo jauniešu vidū tādu vērtējumu snieguši tikai 28% aptaujāto. Tāpat pastāv nozīmīgas atšķirības interneta atkarības un “čata” atkarības iespējamības vērtējumā. Par saviem draugiem tādu viedokli izteikuši 34% no datoratkarības riska grupas un 20% pārējo jauniešu attiecībā uz interneta atkarību, un 22% riska grupā un 14% pārējo attiecībā uz “čata” atkarību.

3.6. tabula. **Draugu loka raksturojums (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Draugu loku veido galvenokārt draugi no pagalma, ielas u.tml.	49	40
Draugu loku veido pārsvarā “čata” draugi	15	7
Draugu loks, ar kuriem pārsvarā sazinās ar e-pasta starpniecību	53	45
Parasti uztur sakarus ar draugiem, personiski tiekoties	76	83
Parasti uztur sakarus ar draugiem ar e-pasta starpniecību	26	19
Starp draugiem un paziņām ir kāds, kas cieš no datorspēļu atkarības	44	28
Starp draugiem un paziņām ir kāds, kas cieš no interneta atkarības	34	20
Starp draugiem un paziņām ir kāds, kas cieš no “čata” atkarības	22	14

Konflikti un sekmes mācībās

Pārmērīga aizraušanās ar datora lietošana ietekmē arī skolēna sekmes, attiecības ģimenē utt. Interesanti, ka atkarīgo jauniešu īpatsvars būtiski lielāks ir tajā grupā, kurā ir stingrāka vecāku kontrole, t.i., grupā, kurā vecāki regulāri vai vismaz dažkārt kontrolē laiku, ko jauniešs pavada pie datora. Šo pazīmju korelācijai varētu būt divi izskaidrojumi. Pirmkārt, iespējams, ka vecāki, novērtējot bērna pārmērīgo aizraušanos ar datora lietošanu, cenšas vairāk kontrolēt un ierobežot pie datora pavadīto laiku. Otrkārt, šī korelācija var būt mānīga, jo datoratkarība lielākā mērā izplatīta jaunākajās vecuma grupās, t.i., 7.–9. klases līmenī, kur kopumā raksturīga lielāka vecāku kontrole pār bērna brīvo laiku.

3.7. tabula. **Vecāku kontrole (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Vienmēr kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora	17	11
Dažreiz kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora	50	36
Nekad nekontrolē	33	53

Visbiežāk konflikti datora lietošanas dēļ izraisās tieši ģimenē, daudz retāki tie ir skolā un ar draugiem. Arī salīdzinot datoratkarības riska grupu ar pārējiem, nepastāv būtiskas atšķirības, ja izvērtē konfliktus skolā un draugu lokā, bet šīs atšķirības jau ir būtiskas, vērtējot konflikta faktu ģimenē. Datoratkarības riska grupas jauniešiem gandrīz trīs reizes biežāk nekā pārējiem datora lietošanas dēļ ir bijuši konflikti ģimenē.

3.8. tabula. **Konflikti datora lietošanas dēļ (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Ir bijuši konflikti ģimenē datora lietošanas dēļ	27	10
Konfliktu nav bijis	73	90

Pārmērīga datora lietošana ietekmē arī jaunieša sekmes skolā. Atšķirība starp abām grupām, vērtējot vidējo atzīmi semestrī, ir statistiski nozīmīga (Kruskal–Wallis tests, $p < 0,001$), lai arī, vienkārši salīdzinot vidējo atzīmju līmeni, skolēnu atzīmes praktiski neatšķiras. Vidējā atzīme abās grupās ir robežās no 6 līdz 7. Tomēr atkarības riska grupā visbiežāk minētā atzīme ir 5–6, kamēr pārējo jauniešu grupā – 6–7.

Nepastāv cieša korelācija starp to, vai jauniešiem dators pieejams mājās vai ne, un iespējamību nokļūt datoratkarības riska grupā. Sakarība pastāv tikai starp interneta pieejamību – datoratkarības riska grupā mājās internets ir pieejams 49%, kamēr pārējiem – 36% gadījumu. Datora atkarības riska grupā ir lielāka to jauniešu daļa, kuri apmeklē interneta kafejnīcas. Atšķirība no pārējiem jauniešiem ir nozīmīga – atbilstīgi 79% un 65%. Atšķiras arī apmeklēšanas biežums. Vismaz reizi nedēļā interneta kafejnīcas apmeklē 8% riska grupas jauniešu un 4% pārējo jauniešu, vismaz 2–3 reizes nedēļā – atbilstīgi 6% un 3%, vismaz 4–5 reizes nedēļā un vēl biežāk – 5% un 2%.

Azartspēles

Datoratkarība, it īpaši spēļu atkarība var būt ļoti cieši saistīta ar azartspēļu atkarību. Šajā gadījumā azartspēles tiek izprastas visplašākajā nozīmē – kā darbība vai sacensība, kur ir ieguvums naudā vai citādi un kuru veic ar mērķi uzlabot garastāvokli. Jauniešiem tika uzdots virkne jautājumu par attieksmi pret azartspēlēm un spēlēšanu spēļu automātos. Atbildes uz šiem jautājumiem analizētas tālāk. Bet, runājot par datoratkarības riska grupas jauniešiem, mūs interesēja pārbaudīt hipotēzi, vai pastāv sakarība starp abiem šiem atkarības veidiem. Iegūtie rezultāti apstiprina šādu hipotēzi. Jauniešu, kuri vairāk vai mazāk regulāri apmeklē spēļu automātu zāles, ir vairāk to vidū, kurus nosacīti dēvējam par datoratkarības riska grupu. Šis atšķirības ir statistiski nozīmīgas. Kopumā spēļu zāles vismaz dažas reizes gadā un biežāk apmeklē 36% datoratkarības riska grupas jauniešu un 24% pārējo jauniešu.

3.9. tabula. Spēļu automātu zāles apmeklējumu biežums (% no visiem aptaujātajiem)

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Gandrīz katru dienu	4	<1
Dažas reizes nedēļā	2	1,5
Reizi nedēļā	2	2
1–2 reizes mēnesī	8	4
Retāk nekā reizi mēnesī	6	4
Dažas reizes gadā	14	13

Veselība

Jau iepriekš tika minēts un to apstiprina arī pētījuma rezultāti, ka datora lietošana negatīvi ietekmē cilvēka pašsajūtu un veselību. Arī šajā jautājumā salīdzinot riska grupas jauniešu un pārējo jauniešu atbildes, varam secināt, ka pārmērīga datora lietošana, iespējams, korelē ar veselības stāvokļa pasliktināšanos. Dažādus veselības traucējumus, kas visbiežāk izpaužas kā sāpes un nogurums acīs, galvā, skautā, datoratkarības riska grupas jaunieši sajūt biežāk nekā pārējie aptaujātie. Salīdzinājumam tika izveidota pazīme “jebkura sāpju simptoma izpausme pēdējā pusgada, tajā skaitā pēdējā mēneša laikā”.

3.10. tabula. **Pārlieta noguruma un sāpju simptomi, ko izraisījusi datora lietošana (%)**

	Datoratkarības riskā grupa	Pārējie skolēni
Ir bijuši pārlieta noguruma/sāpju simptomi pēc datora lietošanas	27	10
Simptomu nav bijis	73	90

3.2. Riska vērtējums vecāku skatījumā

Jauniešu vecākiem tika lūgts raksturot bērnu uzvedību un rīcību saistībā ar datora lietošanu. Šajā gadījumā arī vecāki izvērtēja savu bērnu uzvedību atbilstoši papildinātam un adaptētam K. Jangas testam. Atšķirībā no jauniešiem vecākiem tests nebija jāaizpilda atsevišķi par internetu, "čatu" un spēlēm, bet kopumā par datora lietošanu.

Vispirms aplūkosim vecāku doto vērtējumu. Kopumā pēc vecāku vērtējuma datoratkarības riskā grupā būtu ieskaitāmi 18% jauniešu. Interesanti atzīmēt, ka nepastāv būtiskas atšķirības, kā datoratkarības riskā grupu var raksturot pēc jauniešu pašu subjektīvā vērtējuma un kā atbilstoši vecāku vērtējumam. Arī vecāku vērtējumā datoratkarības riskā grupā lielākā daļa ir zēnu, vairāk jaunākās vecuma grupas jauniešu. Arī to bērnu vecāki, kuru atvases pieskaitāmas datoratkarības riskā grupai, apgalvo, ka biežāk kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora. Interesanti piebilst, ka kopumā bērnu un vecāku vērtējums šajos jautājumus ļoti lielā mērā sakrīt.

3.12. tabula. **Pie datora pavadītā laika kontrole: vecāku dotais raksturojums (%)**

	Datoratkarības riskā grupas jauniešu vecāki	Pārējo skolēnu vecāki
Vienmēr kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora	29	18
Dažreiz kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora	60	35
Nekad nekontrolē	11	47

Ģimenēs, kurās ir riska grupas jaunieši, pēc vecāku vērtējuma desmitkārt biežāk notiek regulāri konflikti bērna datora lietošanas dēļ. Tādu ģimeņu, kurās šādu konfliktu nav bijis, ir tikai 13%.

3.13. tabula. **Konflikti datora lietošanas dēļ (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie skolēni
Konflikti ģimenē datora lietošanas dēļ notiek regulāri	25	2
Konflikti bijuši dažreiz	32	29
Konfliktu nav bijis	13	69

Līdzīgi kā pašu jauniešu vērtējumā, arī vecāki attiecībā uz datora lietošanu visbiežāk bērna uzvedībā novērojuši laika izjūtas zudumu. Patērēto laiku nejūt nedaudz mazāk kā puse bērnu (48%), tāpat bērni netur solījumus par datora izmantošanas laiku (33%) un pavadījuši pie datora ilgāku laiku nekā solījuši (35%). Nākamā grupa pazīmju, kas arī novērotas aptuveni 20–25% jauniešu, saistītas ar psihi darbību un dažādām emocionālām izpausmēm: bērns jūties pacilāti no domām/ runāšanas par datoru (25%). Savstarpēji saistītas pazīmes: labākās zāles bērnam pret depresiju, sliktu garastāvokli ir darbošanās pie datora (22%) un uzbudinājuma, nemiera izjūšana, kad kāds ir centies ierobežot laiku, ko bērns pavada pie datora, vai dusmas, kad kāds viņu mēģinājis atraut no darbošanās pie datora (20% gadījumu). Nedaudz retāk tiek minēti pārējie uzvedības tipi.

3.11. tabula. **Bēnu rīcība un uzvedība vecāku novērtējumā* (%)**

	Izjūtas, rīcība novērota bieži	Izjūtas, rīcība novērota šad tad	Izjūtas, rīcība bērnam nav novērota	Grūti pateikt, nav atbildes
1. Bērns jūtas pacilāti no tā vien, ka iedomājas par datoru, internetu, spēlēm utt.	7	18	69	5
2. Bērns absolūti neļūst, kā paiet laiks, kad viņš darbojas pie datora	17	31	49	3
3. Vairākas reizes bērns ir solījis noteiktā laikā beigt darbošanos pie datora, bet nav varējis solījumu izpildīt	9	24	61	5
4. Bērns izjūt nemieru un uzbudinājumu, kad kāds mēģina ierobežot laiku, ko viņš pavada pie datora	7	13	74	5
5. Parasti bērns pavada pie datora ilgāku laiku, nekā viņš solījis vai viņam noteikts	9	26	61	5
6. Bērns uzskata, ka citi viņu nesaprot un neatbalsta viņa aizraušanos ar datoru	6	9	79	6
7. Bērnam ir radušās problēmas mācībās, jo daudz laika aizņem darbošanās ar datoru	5	12	79	4
8. Bērnu pārņem dusmas, kad kāds mēģina viņu atraut no darbošanās pie datora	6	14	75	5
9. Bērns cenšas slēpt, cik daudz laika viņš pavada pie datora	4	12	79	5
10. Reizēm bērns ir melojis, lai slēptu savu aizraušanos ar datoru, datorspēlēm	2	7	85	6
11. Labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru un depresiju bērnam ir darbošanās ar datoru, datorspēlēm u.tml.	6	16	72	6
12. Bērns kļūstu nervozs, neapmierināts un nomākts, ja ilgāku laiku netiek pie datora	4	8	83	6

* Izceltie apgalvojumi veido amerikāņu psiholoģes Kimberlijas Jangas testu.

4. JAUNIEŠI UN AZARTSPĒLES

Rīdzinieku vidū aktuāls jautājums, kas šobrīd iekļauts arī Rīgas domes amatpersonu dienaskārtībā, ir par azartspēļu zāļu izplatības ierobežojošas sistēmas izveidi pilsētā. Pēc LR Izložu un azartspēļu inspekcijas datiem¹ 2004. gada pirmajā pusgadā pilsētā darbojās 336 spēļu saloni un 14 kazino, kopumā bija reģistrēta 7161 azartspēļu iekārta, kas ir 9,37 iekārtas uz 1000 iedzīvotājiem. Azartspēļu zāļu lielais skaits un šī tirgus kopējā neto apgrozījuma straujais kāpums liecina par riskējošas sabiedrības veidošanos, ko raksturo nenoteiktība, nestabilitāte un neprognozējamība. Ņemot vērā, ka aizraušanās ar azartspēlēm tiek uzskatīta par vienu no atkarībām, veiktajā aptaujā daļa jautājumu tika veltīta attieksmes pret azartspēlēm izpētei skolēnu, viņu vecāku un interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū.

Azartspēle šī pētījuma un likuma "Par izlozēm un azartspēlēm" izpratnē ir spēle vai derības, kurām ir laimes līguma raksturs un kurās to dalībnieku iegūtajiem laimestiem pilnīgi vai daļēji ir gadījuma raksturs; spēle ar fiziskās prasmes un iemaņu spēļu automātiem (*pusher*), kurā tās dalībniekiem ir iespēja saņemt laimestu atkarībā no spēlētāju veiklības un veiksmīga gadījuma. Par azartspēli netiek uzskatīta spēle tādā spēļu automātā, kurā vienīgais laimests ir bezmaksas spēle tajā pašā automātā, kā arī spēle spēļu automātā ar mantiska rakstura laimestu (izņemot laimestu naudā), kura vērtība nav lielāka par 10 latiem.

Azartspēļu zāles šī pētījuma izpratnē ir gan spēļu automātu zāles, gan kazino. Spēļu automātu zāle ir publiska telpa, kurā tiek ekspluatēti vismaz 10 spēļu automāti.

4.1. Azartspēļu spēlēšanas izplatība

Azartspēļu zāļu apmeklēšana

Pētot azartspēļu spēlēšanas izplatību, tika noskaidrots to skolēnu īpatsvars, kuri līdz šim ir apmeklējuši kādu no azartspēļu zālēm. Kopumā tādi ir 34% aptaujāto skolēnu – 21% ir apmeklējis tikai spēļu automātu zāles, 11% ir apmeklējuši gan kazino, gan spēļu automātu zāles, bet 2% – tikai kazino. Vērojams, ka aizraušanās ar azartspēlēm raksturīgāka krievvalodīgajiem respondentiem – kaut reizi spēļu automātu zālēs vai kazino ir spēlējuši 40% no šīs grupas, savukārt latviešu vidū azartspēļu zāles ir apmeklējuši 30%.

¹ www.iaui.gov.lv

Pastāv statistiski nozīmīga sakarība starp spēļu zāļu apmeklējumu un respondenta vecumu – gados jaunākie spēļu zāles vai nu vispār nav apmeklējuši, vai arī ir bijuši tikai spēļu automātu zālēs, turpretim vecuma grupā no 19 līdz 20 gadiem spēļu zāles nav apmeklējuši vairs tikai puse (52%), pārējie pārsvarā ir spēlējuši gan kazino, gan spēļu automātus.

4.1. tabula. **Azartspēļu zāļu apmeklētāju īpatsvars skolēnu vidū atkarībā no vecuma un apmācības valodas (% no aptaujātajiem)**

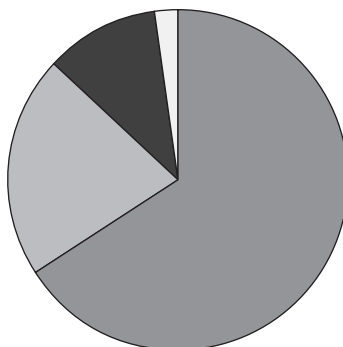
	Vidēji	Vecuma grupas							
		13–14 gadi		15–16 gadi		17–18 gadi		19–20 gadi	
		l	k	l	k	l	k	l	k
Gan kazino, gan spēļu automātu zāles	11	3	10	8	10	13	14	28	23
Tikai kazino	2	1	2	2	2	2	2	3	7
Tikai spēļu automātu zāles	21	16	23	16	23	19	27	16	20
Azartspēļu zāles nav apmeklējis	66	80	65	74	65	66	57	53	50

l = skolēni, kas mācās skolās ar latviešu valodas apmācību
 k = skolēni, kas mācās skolās ar krievu valodas apmācību

Ņemot vērā, ka likuma “Par izlozēm un azartspēlēm” 17.pantā noteikts ierobežojums apmeklēt kazino un spēļu zāles personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu, būtiski apskatīt atbildes uz šo jautājumu atkarībā no respondenta pilngadības. Neraugoties uz aizliegumu, nepilngadīgo skolēnu vidū 30% tomēr ir apmeklējuši kādu no azartspēļu zālēm – 9% bijuši gan kazino, gan spēļu automātu zālēs, katrs piektais nepilngadīgais skolēns (20%) ir apmeklējis spēļu automātu zāles, bet daži respondenti (1%) – tikai kazino.

4.1. grafiks. **Azartspēļu zāļu apmeklētāju īpatsvars nepilngadīgo skolēnu vidū (% no aptaujātajiem nepilngadīgajiem skolēniem)**

- Azartspēļu zāles nav apmeklējis
- Tikai spēļu automātu zāles
- Gan kazino, gan spēļu automātu zāles
- Tikai kazino

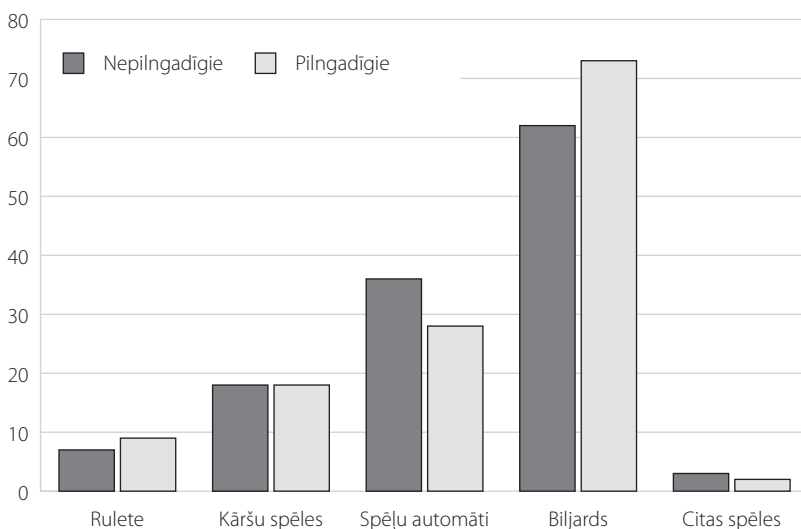


Jāpiebilst, ka jautājumā kā atsevišķs atbilžu variants netika izdalīts tādu specializēto spēļu automātu zāļu apmeklējums, kur ieeja ir atļauta arī nepilngadīgajiem, līdz ar to noteikt nelegālo spēļu automātu zāļu apmeklējumu īpatsvaru, balstoties uz šo jautājumu, nevar.

Tomēr sniegtās atbildes ļauj aprēķināt nelegālo kazino apmeklētāju īpatsvaru, tas ir, to personu skaitu, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu, bet kuras ir apmeklējušas kazino. Summējot tos nepilngadīgos, kuri kaut reizi mūžā apmeklējuši gan kazino, gan spēļu zāles, ar tiem, kuri kaut reizi bijuši tikai kazino, konstatējams, ka 205 nepilngadīgās personas kazino ir apmeklējušas nelegāli un tas veido 9% no aptaujāto nepilngadīgo skolēnu kopskaita.

Vairāk nekā puse (54%) azartspēles spēlējošo jauniešu min, ka visbiežāk spēļu zālēs tiek spēlēts biljards, bet 28% kā savas iecienītākās spēles norāda spēļu automātos piedāvātās elektroniski mehāniskās, *multi-lines* un citas spēles. Tāpat spēlējošo skolēnu vidū iecienītas ir kāršu spēles (15%) un rulete, kuru spēlējuši 6% atbildējušo jauniešu. Veicot datu analīzi pēc respondenta vecuma, vērojams, ka nepilngadīgie jaunieši biežāk nekā pilngadīgie izvēlas spēļu automātus, savukārt pilngadīgo jauniešu vidū iecienītāks ir biljards.

4.2. grafiks. **Iecienītākie azartspēļu veidi nepilngadīgo un pilngadīgo skolēnu vidū (% no atbildējušajiem)**

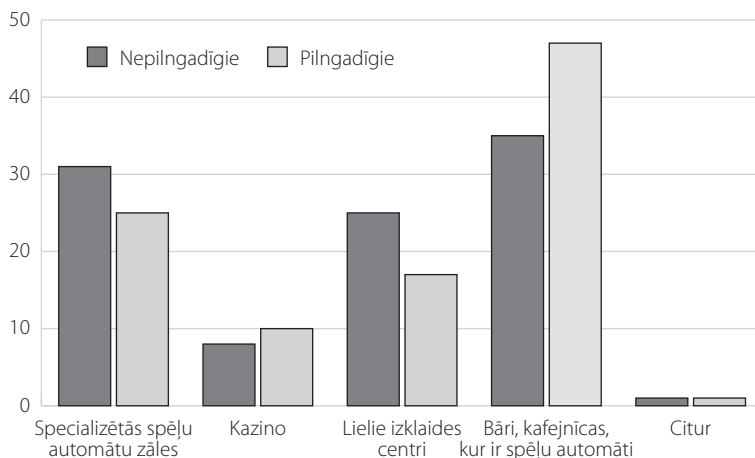


Spēļu automātu zāļu apmeklēšana

Tā kā biljards, kuru iecienījusi vairāk nekā puse (54%) no azartspēles spēlētājiem skolēniem, netiek uzskatīts par azartspēli, jo tajā netiek gūts laimests naudā, par populārākajām skolēnu vidū var uzskatīt spēļu automātu spēles. Šī iemesla dēļ svarīgi aplūkot, kādās izklaides vietās spēļu automāti tiek spēlēti visbiežāk un kāds ir to skolēnu īpatsvars, kuri ir apmeklējuši specializētās spēļu automātu zāles, jo, izstrādājot aptaujas instrumentāriju, tika pieņemta hipotēze, ka tieši tur jaunieši visbiežāk spēlē automātus.

Kā rāda aptaujas dati, visbiežāk spēļu automāti tiek spēlēti bāros, kafejnīcās un restorānos, kur tie ir uzstādīti. No visiem azartspēles spēlētājiem skolēniem šajās izklaides vietās spēļu automātus spēlē 39%. Savukārt 29% jauniešu atzīmējuši, ka automāti tiek spēlēti specializētajās spēļu automātu zālēs, bet 23% minējuši lielos izklaides centrus. 8% no atbildējušajiem skolēniem spēļu automātus spēlē kazino.

4.3. grafiks. Spēļu automātu spēlēšanas vietas nepilngadīgo un pilngadīgo skolēnu grupās (% no atbildējušajiem)



Veicot korelāciju starp spēļu automātu spēlēšanas vietu un respondenta vecumu, redzams, ka nepilngadīgie jaunieši biežāk nekā pilngadīgie izvēlas spēlēt specializētajās spēļu automātu zālēs un lielajos izklaides centros, savukārt pilngadīgie jaunieši ar šo izklaidi biežāk nodarbojas bāros, kafejnīcās un restorānos.

No visiem aptaujātajiem skolēniem 918 ir tādi, kas kaut reizi apmeklējuši spēļu automātu zāles. Vairums (40%) no šiem jauniešiem tur bijuši pāris reizu gadā, bet 22% – tikai reizi mūžā. Regulāri spēļu automātu zāles apmeklē 13% no tiem, kas kaut reizi bijuši šāda veida izklaides vietās. Šie skolēni spēļu automātu zālēs iegriežas vismaz reizi nedēļā vai biežāk. Kopumā 25% no spēļu automātu zāļu apmeklētājiem šāda veida izklaides vietas apmeklē vienu, divas reizes mēnesī vai retāk.

4.2. tabula. Spēļu automātu zāļu apmeklējumu biežums skolēnu vidū atkarībā dzimuma (% no atbildējušajiem)

	Vidēji	Puiši	Meitenes
Gandrīz katru dienu	3	5	2
Dažas reizes nedēļā	5	6	4
Reizi nedēļā	5	7	3
1–2 reizes mēnesī	13	15	11
Retāk nekā reizi mēnesī	12	12	13
Dažas reizes gadā	40	37	42
Esmu bijis tur reizi mūžā	22	18	25

Atšķirība ir nozīmīga (Cramer's V = 0,167; p < 0,001)

Ir vērojamas atšķirības spēļu automātu zāļu apmeklēšanas biežumā atkarībā no respondentu dzimuma – zēni šīs izklaides vietas apmeklē vismaz reizi nedēļā vai biežāk, bet meitenes spēļu automātu zālēs bijušas tikai dažas reizes gadā vai arī reizi mūžā.

Jāpiebilst, ka spēļu automātu zāļu apmeklējumu biežums tikai nedaudz atšķiras nepilngadīgo un pilngadīgo respondentu grupās.

Azartspēļu zālēs pavadītais laiks

Laika ilgums, kas tiek pavadīts azartspēļu zālēs vidēji apmeklējuma reizē, varētu būt viens no faktoriem, kas uzrāda azartspēļu atkarības veidošanos. Gandrīz puse (45%) no tiem skolēniem, kas apmeklējuši azartspēļu zāles, vidēji viena apmeklējuma laikā darbdienās tur pavada vienu stundu vai mazāk, bet 37%

norādījuši, ka pavadītajam laikam uzmanību nepievērš. Salīdzinoši liels (18%) ir to azartspēļu zāļu apmeklētāju īpatsvars, kuri viena apmeklējuma reizē darb dienās izklaides vietā pavada divas un vairāk stundu. Ilgstošo azartspēļu zāļu apmeklētāju vidū pārsvarā ir puīši, turpreti meitenes biežāk šo izklaides vietu apmeklēšanas ilgumam nav pievērsušas uzmanību. Tas skaidrojams ar to, ka viņas azartspēļu zāles apmeklē retāk un līdz ar to precīzu tur pavadīto laiku neatceras.

Brīvdienās pavadītais laika ilgums azartspēļu zālēs visai maz atšķiras no darb dienās pavadītā. Vērojams, ka brīvdienās jaunieši retāk pievērš uzmanību tam, cik daudz laika pavadīts izklaides vietās, – 40% no tiem, kas apmeklējuši azartspēļu zāles, nav spējuši novērtēt tur pavadītā laika ilgumu. Tāpat brīvdienās biežāk nekā ierasti skolēni, spēlējot azartspēles, pavada divas stundas un vairāk (21%).

4.3. tabula. Azartspēļu zālēs viena apmeklējuma reizē vidēji pavadītais laiks darb dienās un brīvdienās (% no azartspēles spēlējošiem skolēniem)

	Darb dienās	Brīvdienās
Vienu stundu un mazāk	45	39
2–3 stundas	15	16
4–5 stundas un vairāk	3	5
Nepievēršu laika ilgumam uzmanību	37	40

Nauda

Azartspēļu spēlēšanas tendences atspoguļojošs rādītājs ir tas, cik lielu naudas summu spēlētājs vidēji iztērē viena apmeklējuma laikā, savukārt lielākā laimesta apmērs varētu būt atkārtotu spēlēšanu veicinošs faktors.

No visiem aptaujātajiem skolēniem 632 norādījuši naudas summas lielumu, kas tiek iztērēts viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā. Vairākums viena apmeklējuma laikā iztērē piecus latus vai mazāk – katrs trešais (34%) norādījis, ka viena apmeklējuma laikā tiek tērēts lats vai mazāk, 28% tērē no lata līdz trīs latiem, bet katrs piektais (20%) – no trīs līdz pieciem latiem. Samērā liels ir to skolēnu īpatsvars, kuri viena apmeklējuma laikā iztērē no pieciem līdz desmit latiem (10% atbildējušo) vai vairāk (8%).

4.4. tabula. Viena apmeklējuma laikā iztērētās naudas summas lielums atkarībā no spēļu automātu spēlēšanas biežuma (% no atbildējušajiem)

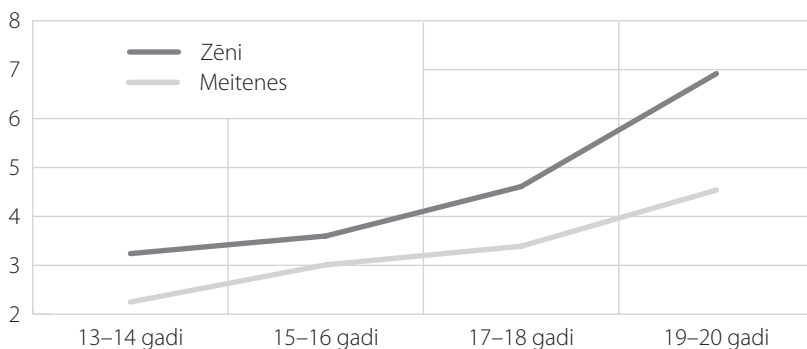
	Vidēji	Reizi nedēļā vai biežāk	Vidēji reizi mēnesī	Dažas reizes gadā	Esmu bijis tur tikai reizi
0,1–1 lats	34	25	23	38	51
1–3 lati	28	36	24	32	21
3–5 lati	20	15	26	17	19
5–10 lati	10	11	15	7	7
10–15 lati	2	4	3	1	0
15–20 lati	4	7	6	3	1
20–50 lati	2	2	3	2	1

Atšķirība ir nozīmīga (Spearman Correlation = - 0,22; p < 0,001)

Analizējot iztērētās naudas summas apmēru atkarībā no azartspēļu spēlēšanas biežuma, vērojama sakarība – tie skolēni, kuri azartspēles spēlē reizi nedēļā vai biežāk, spēlē iegulda mazāku naudas summu nekā tie, kuri uzspēlē aptuveni reizi mēnesī. Regulārie spēlētāji (spēlē reizi nedēļā vai biežāk) viena apmeklējuma laikā vidēji iztērē līdz trīs latiem, savukārt tie, kas spēlē aptuveni reizi mēnesī, viena apmeklējuma laikā tērē līdz pieciem latiem.

Viena apmeklējuma laikā iztērētās naudas summas lielums ir atkarīgs no iecienītākā spēļu veida, proti, mazāk spēlē iegulda tie skolēni, kuri iecienījuši spēlēt spēļu automātus. Kā vidēji lielu varētu novērtēt to naudas apmēru, kas tiek iztērēts, spēlējot kāršu spēles vai biljardu, savukārt vislielākos ieguldījumus spēlē veic skolēni, kuri spēlē ruleti.

4.4. grafiks. Viena apmeklējuma laikā vidēji iztērētās naudas summas apmērs atkarībā no skolēnu vecuma un dzimuma (% no atbildējušajiem)



Kopumā 509 skolēni norādījuši sava lielākā laimesta apmēru. No viņām 36% lielākais laimests ir bijis pieci lati vai mazāk. Gandrīz katram piektajam atbildējušam skolēnam (18%) lielākais laimests ir robežās no pieciem līdz desmit latiem, savukārt 17% – no desmit līdz 25 latiem. Liels ir to skolēnu īpatsvars, kuri laimējuši lielas naudas summas, proti, katrs ceturtais azartspēles spēlējošais jauniešs (29%) jebkad ir laimējis vairāk nekā 25 latus. Maksimālais laimesta apmērs, kas iegūts un kas iekļauts aprēķinos, ir 720 lati.

Aptaujas dati apstiprina apgalvojumu, ka lielākā laimesta apmērs ir atkārtotu spēlēšanu veicinošs faktors, jo tie skolēni, kas jebkad ir laimējuši vairāk nekā 50 latu, ar azartspēļu spēlēšanu nodarbojas vismaz reizi nedēļā. Atsevišķos gadījumos liels laimesta apmērs (vairāk nekā 50 latu) ir bijis tiem skolēniem, kuri spēlē vidēji reizi mēnesī. Tie ir jaunieši, kuri veic lielas likmes un pārsvarā spēlē ruleti.

4.5. tabula. Lielākā laimesta apmērs atkarībā no spēļu automātu spēlēšanas biežuma (% no atbildējušajiem)

	Vidēji	Reizi nedēļā vai biežāk	Vidēji reizi mēnesī	Dažas reizes gadā	Esmu bijis tur tikai reizi
0,1–5 lati	36	19	24	41	57
5–10 lati	18	10	17	22	19
10–25 lati	17	22	18	16	14
25–50 lati	13	22	16	11	5
50–100 lati	7	10	12	5	1
100–200 lati	5	10	6	4	1
Vairāk kā 200 lati	4	7	7	1	3

Atšķirība ir nozīmīga (Spearman Correlation = - 0,34; p < 0,001)

Veiktā datu analīze uzrāda tiešu sakarību starp viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā vidēji iztērēto naudas summu un lielākā laimesta apmēru, proti, tērējot vairāk azartspēļu spēlēšanai, pieaug varbūtība, ka ir gūts liels laimests. Tiesa gan, laimesta apmērs nepalielinās adekvāti spēlē ieguldītajai summai, jo, palielinot viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā iztērēto summu par vienu latu, iegūtā laimesta apmērs palielinās tikai par 56 santīmiem.

Azartspēļu spēlēšana un sociālie kontakti

Tā kā dažādu paradumu rašanos ietekmē arī personas sociālie kontakti, svarīgi noskaidrot:

- 1) kāda ir azartspēļu spēlēšanas popularitāte skolēnu draugu vidū;
- 2) kuras personas pirmo reizi pamudinājušas uzspēlēt azartspēles.

Kā rāda aptaujas dati, kopumā pusei (49%) aptaujāto skolēnu ir kāds draugs, kurš spēlē azartspēles, – 32% tādi ir vairāki draugi, bet 17% – viens draugs, kurš ir azartspēļu cienītājs. Katrs ceturtais aptaujātais skolēns (24%) norādījis, ka viņam nav azartspēļu spēlējošu draugu.

Vērojama sakarība starp atbildi uz šo jautājumu un respondenta vecumu – gados jaunākiem respondentiem vai nu draugu lokā nav neviens paziņa, kurš aizrautos ar azartspēlēm vai arī viņi par šādām draugu nodarbēm nav informēti.

Starp draugiem azartspēļu spēlētāji vairāk ir arodskolēniem – 42% no šīs grupas draugu lokā ir vairāki azartspēļu cienītāji, turpretim vidusskolēnu vidū šādi draugi ir tikai 34%. Analizējot atbildes pēc apmācības valodas, redzams, ka azartspēļu cienītāji draugu vidū vairāk ir krievvalodīgiem – katrs piektais (20%) no šīs grupas bilda, ka starp draugiem ir vismaz viens spēlētājs, turpretim latvieši biežāk minējuši, ka nav informēti par šādām draugu nodarbēm.

4.6. tabula. Azartspēles spēlējošie draugi atkarībā no apmācības valodas (% no aptaujātajiem)

	Vidēji	Skolēni ar latviešu valodas apmācību	Skolēni ar krievu valodas apmācību
Ir viens azartspēles spēlējošs draugs	17	14	20
Ir vairāki azartspēles spēlējoši draugi	32	32	32
Nav neviens azartspēles spēlējošs draugs	24	24	24
Neesmu informēts	27	30	24

Atšķirība ir nozīmīga (Cramer's V = 0,1; p < 0,001)

Atsevišķi aplūkojot to skolēnu grupu, kuri apmeklējuši spēļu automātu zāles, pamanāma statistiski nozīmīga sakarība starp spēļu automātu spēlēšanas biežumu un tādu draugu esamību, kuri spēlē azartspēles, proti, jo biežāk respondents pats apmeklē spēļu automātu zāles, jo lielāka varbūtība, ka viņam ir vairāki draugi, kuri

arī nodarbojas ar azartspēļu spēlēšanu. Tā, piemēram, to skolēnu vidū, kas spēļu automātu zāles apmeklē vismaz reizi nedēļā, 69% ir vairāki draugi, kuri aizraujas ar azartspēļu spēlēšanu, savukārt to skolēnu grupā, kuri spēļu automātus uzspēlē dažas reizes gadā, vairāki azartspēles spēlējoši draugi ir tikai 46%. Iegūtie dati ļauj izvirzīt divas hipotēzes:

- 1) tieši draugi ir tie, kas mudina spēlēt azartspēles;
- 2) azartspēļu spēlēšana veicina veco sociālo kontaktu pārrāvumu un jaunu kontaktu meklēšanu ar sev līdzīgajiem.

4.7. tabula. Azartspēles spēlējoši draugi atkarībā no tā, cik bieži skolēns pats ir apmeklējis spēļu automātu zāles (% no atbildējušajiem)

	Vidēji	Reizi nedēļā vai biežāk	Vidēji reizi mēnesī	Dažas reizes gadā	Esmu bijis tikai reizi
Ir viens azartspēles spēlējošs draugs	17	16	15	22	25
Ir vairāki azartspēles spēlējoši draugi	32	69	66	46	26
Nav neviens azartspēles spēlējošs draugs	24	6	7	10	19
Neesmu informēts	27	9	12	22	30

Atšķirība ir nozīmīga (Cramer's $V = 0,188$; $p < 0,001$)

Pirmā hipotēze gūst daļēju apstiprinājumu, aplūkojot to personu loku, kuri pirmo reizi piedāvājuši uzspēlēt azartspēles, jo puse (45%) no tiem jauniešiem, kuri jebkad apmeklējuši azartspēļu zāles, kā ierosinātājus uzspēlēt min draugus. Taču jāatzīst, ka draugi ne vienmēr ir tie, kuri veicina azartspēļu spēlēšanas paraduma veidošanos, jo no tiem, kas azartspēles spēlē katru nedēļu, 43% minējuši, ka pirmo reizi spēlēt mudinājuši draugi. 27% no šīs grupas bilduši, ka uzspēlēšana pirmo reizi bijusi paša respondenta izvēle, kuru neviens nav ietekmējis. Salīdzinājumam: to skolēnu grupā, kuri azartspēles spēlē vidēji reizi mēnesī, vairāk nekā pusei (54%) pirmo reizi uzspēlēt mudinājuši draugi.

Pārsteidzoši daudz (17%) skolēnu, kuri apmeklējuši azartspēļu zāles, minējuši, ka pirmo reizi uzspēlēt piedāvājuši vecāki vai kāds cits pieaugušais ģimenes loceklis, bet ne māsa vai brālis. Šādu atbildi pārsvarā sniegušas meitenes (22% no grupas), savukārt zēni biežāk norādījuši, ka paši, citu nepamudināti, pieņēmuši lēmumu uzspēlēt (28% no grupas).

4.8. tabula. Personas, kas pirmo reizi piedāvājušas uzspēlēt azartspēles, atkarībā no respondentu vecuma un dzimuma (% no azartspēles spēlējošiem skolēniem)

	Vidēji	Nepilngadīgie			Pilngadīgie		
		Z	M	K	Z	M	K
Vecāki vai citi pieaugušie ģimenes locekļi	17	16	26	21	5	13	8
Brāļi vai māšas	6	6	7	6	5	10	7
Draugi	45	43	40	42	49	58	53
Skolas biedri	6	7	4	5	9	2	7
Cita persona	2	2	2	2	1	2	1
Neviens, pats izlēmu	24	26	21	24	31	15	24

Z – zēni, M – meitenes, K – kopā

Vecāku ietekme, aicinot bērnu pirmo reizi uzspēlēt, īpaši izteikta ir nepilngadīgo respondentu grupā, jo vecākus kā personas, kas piedāvājušas uzspēlēt, norādījis 21% nepilngadīgo skolēnu. Salīdzinājumam: pilngadīgo respondentu grupā šādu atbildi snieguši tikai 8%, taču viņi biežāk nekā nepilngadīgie minējuši, ka azartspēles spēlēt pamudinājuši draugi (53% no grupas).

Analizējot sīkāk to skolēnu grupu, kurus pirmo reizi spēlēt aicinājuši vecāki, redzams, ka tie pārsvarā ir jaunieši, kas spēļu automātus spēlējuši reizi mūžā vai arī pāris reizi gadā un kuri, visticamāk, kopā ar vecākiem apmeklējuši lielos izklaides centrus vai kafejnīcas, restorānus, kuros ir spēļu automāti. Statistiski nozīmīgā sakarība starp piedāvājumu uzspēlēt un tēva attieksmi pret azartspēlēm ļauj secināt, ka šajās ģimenēs tēvi paši spēlē azartspēles un mudina to darīt arī bērnus, taču datu trūkums liedz izveidot šo ģimeņu sociāli demogrāfisko portretu.

4.2. Azartiskums un attieksme pret azartspēlēm

Jau tika noskaidrots, ka ne visi skolēni spēlē azartspēles, apmēram divas trešdaļas aptaujāto nebija to darījuši. Uz daļu no aptaujas jautājumiem atbildēja arī šie skolēni. Jautājumi par azartiskumu un attieksmi pret azartspēlēm tika uzdoti visiem aptaujas dalībniekiem neatkarīgi no tā, vai viņi paši kādreiz bija spēlējuši azartspēles vai ne.

Lūgti novērtēt savu azartiskumu, 32% aptaujāto skolēnu atzina, ka neuzskata sevi par azartiskiem cilvēkiem, bet 26% sevi vērtē kā līdzsvarotas personības, kam vienlīdz izteikts ir azarts un paškontrolē. Kopumā par azartiskiem sevi dēvē 29% aptaujāto – 7% atzina, ka viņi ir ļoti azartiski, bet vairums (22%) azartiski ir tikai

reizēm. Azarta garu vairāk izjūt zēni nekā meitenes – sevi kā azartiskus vērtē 36% puīšu un attiecīgi 24% meiteņu. Meitenes biežāk sevi raksturo kā neazartiskas (32% no grupas) vai arī kā līdzsvarotas personības, kurās vienlīdz izteikts azarts un paškontrolē (30% no grupas).

4.9. tabula. **Azartiskuma pašvērtējums atkarībā no dzimuma un azartspēļu zāļu apmeklējuma (% no aptaujātajiem)**

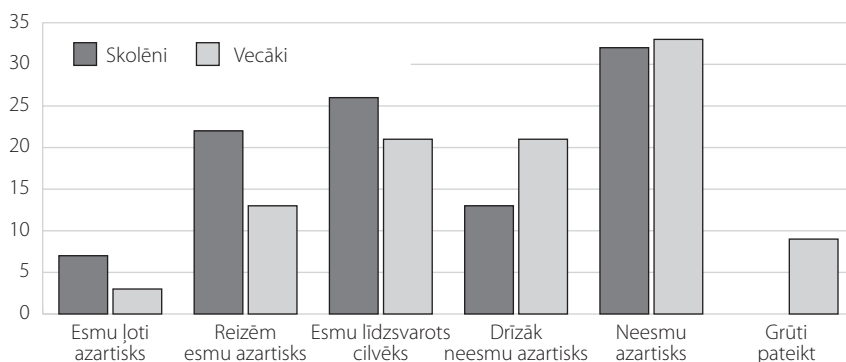
	Vidēji	Ir apmeklējuši azartspēļu zāles			Nav apmeklējuši azartspēļu zāles		
		Z	M	K	Z	M	K
Esmu ļoti azartisks	7	15	9	12	6	4	4
Reizēm esmu azartisks	22	33	24	28	22	16	19
Esmu līdzsvarots cilvēks, kurā vienlīdz izteikts azarts un paškontrolē	26	25	32	29	20	28	25
Drīzāk neesmu azartisks	13	10	11	10	11	16	14
Neesmu azartisks	32	17	24	21	41	36	38

Atšķirība ir nozīmīga (pēc parametra, vai skolēns ir apmeklējis azartspēļu zāles
Cramer's V = 0,266; p < 0,001)

Analizējot datus pēc apmācības valodas, redzams, ka par azartiskākiem sevi uzskata latvieši (34%), savukārt krievvalodīgo grupā šādi sevi novērtējis tikai katrs ceturtais skolēns (25%).

Kā tas bija prognozējams, to skolēnu vidū, kuri apmeklējuši azartspēļu zāles, lielāks ir jauniešu īpatsvars, kuri sevi vērtē kā azartiskus, – šajā grupā sevi par azartiskiem uzskata 40% aptaujāto, bet to skolēnu vidū, kas azartspēļu zāles nav apmeklējuši, tādi ir tikai 23%.

4.5. grafiks. **Skolēnu azartiskuma pašvērtējums salīdzinājumā ar vecāku viedokli par bērnu azartiskumu (% no aptaujātajiem)**



Skolēnu azartiskuma pašvērtējums atšķiras no vecāku viedokļa par bērnu. Vecāki savus bērnus pārsvarā vērtējuši kā neazartiskus (33%) vai kā drīzāk neazartiskus (21%). Salīdzinoši ar skolēnu aptaujas datiem krietni mazs ir to vecāku īpatsvars, kas savu atvasi vērtē kā azartisku, – tādi kopumā ir 16% vecāku.

Raksturojot savu attieksmi pret azartspēlēm, gandrīz puse aptaujāto skolēnu (45%) atzīmē, ka viņu nostāja ir neitrāla, bet 39% to vērtē kā negatīvu. Kopumā pozitīva attieksme pret azartspēlēm ir 16% jauniešu – puse no viņiem atzīst, ka, lai arī paši azartspēles nespēlē, tomēr šo izklaidi vērtē pozitīvi, bet otra puse ir tādi, kuri paši spēlē un pret azartspēļu spēlēšanu izturas pozitīvi. Vērojama sakarība starp attieksmi pret azartspēlēm un respondenta dzimumu – meitenēm biežāk nekā zēniem ir noraidoša vai neitrāla attieksme pret azartspēlēm, turpretim starp zēniem 11% ir tādi, kuriem pašiem patīk uzspēlēt un attieksme pret spēlēm ir pozitīva.

4.10. tabula. Skolēnu attieksme pret azartspēlēm atkarībā no dzimuma un azartspēļu zāļu apmeklējuma (% no aptaujātajiem)

	Vidēji	Ir apmeklējuši azartspēļu zāles			Nav apmeklējuši azartspēļu zāles		
		Z	M	K	Z	M	K
Pozitīva, man pašam patīk uzspēlēt	8	22	12	17	4	2	3
Pozitīva, bet pats nespēlēju	8	15	11	13	7	5	6
Neitrāla	45	40	50	45	42	46	44
Negatīva	39	23	27	25	47	47	47

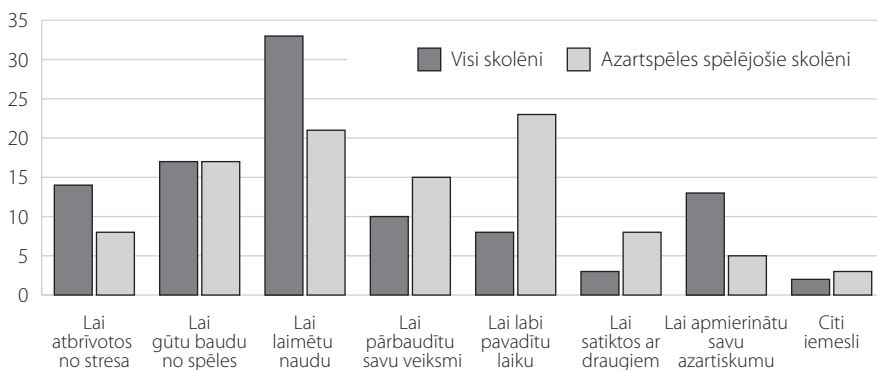
Atšķirība ir nozīmīga (pēc parametra, vai skolēns ir apmeklējis azartspēļu zāles
Cramer's V = 0,319; p < 0,001)

To skolēnu grupā, kuri kaut reizi apmeklējuši azartspēļu zāles, katram trešajam (30%) ir pozitīva attieksme pret azartspēļu spēlēšanu, bet lielākā daļa (45%) savu nostāju raksturo kā neitrālu. Interesanti, ka katrs ceturtais (25%) skolēns, kurš apmeklējis azartspēļu zāles, pret azartspēļu spēlēšanu izturas noraidoši. Šo jauniešu vidū pārsvarā ir tie, kuri azartspēles spēlējuši reizi mūžā vai pārīs reīžu gadā.

Kā iemeslu, kāpēc cilvēki spēlē azartspēles, trešdaļa skolēnu (33%) min vēlmi laimēt naudu, bet 17% jauniešu uzskata, ka mudinošs faktors ir baudas gūšana no spēles. 14% skolēnu norāda, ka azartspēļu spēlēšanas iemesls varētu būt vēlme atbrīvoties no stresa, savukārt 13% kā būtisku atzīmē vajadzību apmierināt savu azartiskumu. Tie skolēni, kuri apmeklējuši azartspēļu zāles, kā svarīgāko iemeslu, kāpēc viņi izvēlējušies spēlēt azartspēles, minējuši vēlmi labi pavadīt laiku (23%). Otrs biežāk

minētais azartspēļu spēlēšanas iemesls šo jauniešu grupā ir laimesta (naudas) gūšana (21%). Samērā daudz spēlējošo jauniešu azartspēles spēlē nolūkā gūt baudu no spēles (17%), vai arī lai pārbaudītu savu veiksmi (15%). Jāatzīmē, ka vairāk nekā trešdaļa azartspēļu zāļu apmeklētāju (36%) minēja, ka paši azartspēles nespēlē, un līdz ar to no azartspēļu spēlēšanas iemeslu analīzes viņi tika izslēgti. Tie pārsvarā ir skolēni, kuri spēļu automātus spēlējuši reizi mūžā vai pāris reizi gada laikā.

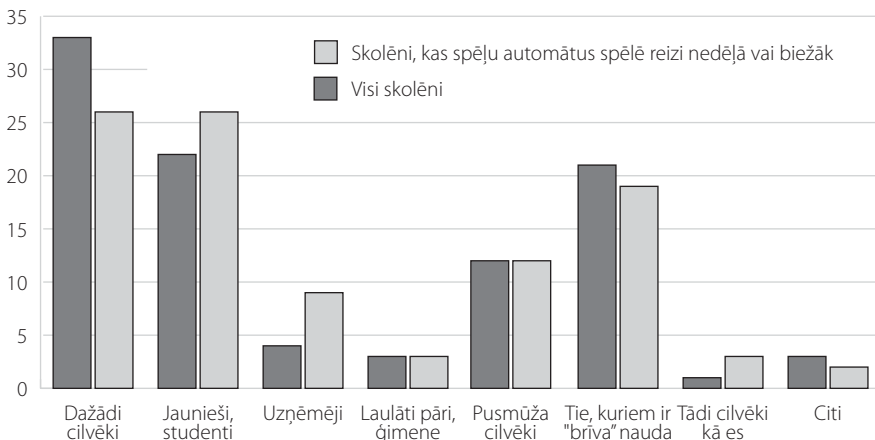
4.6. grafiks. Iemesli, kāpēc cilvēki spēlē azartspēles / iemesli, kāpēc azartspēļu zāles apmeklējušie skolēni spēlē azartspēles (% no aptaujātajiem)



Pēc skolēnu domām, spēļu automātu zāles pārsvarā apmeklē jaunieši, studenti (22%) un tie, kuriem ir “brīva” vai viegli iegūta nauda (21%). Tomēr trešdaļa aptaujāto skolēnu (33%) uzskata, ka spēļu automātu zāles apmeklē dažādi cilvēki neatkarīgi no vecuma, materiālā stāvokļa vai profesijas.

Viedoklis par cilvēkiem, kuri apmeklē spēļu automātu zāles, visai maz atšķiras atkarībā no tā, vai skolēns jebkad ir apmeklējis azartspēļu zāles. Būtiskākas uzskatu atšķirības šajā jautājumā redzamas atkarībā no spēļu automātu spēlēšanas biežuma azartspēles spēlējošo jauniešu grupā. Tie, kuri spēļu automātus spēlē vismaz reizi nedēļā, biežāk norādījuši, ka spēļu automātus spēlē jaunieši, studenti (26%) un uzņēmēji (9%). Salīdzinājumam: to skolēnu vidū, kuri spēļu automātus spēlējuši reizi mūžā, jauniešus kā grupu, kuri pārsvarā apmeklē spēļu automātu zāles, norādījuši 23%, bet uzņēmējus 3%. Šie skolēni biežāk nekā regulārie spēļu automātu spēlētāji minējuši, ka spēļu automātus spēlē tie, kuriem ir “brīva”, viegli iegūta nauda (23%), un dažādi cilvēki neatkarīgi no vecuma, materiālā stāvokļa vai profesijas (30%).

4.7. grafiks. Iedzīvotāju grupas, kuras visbiežāk apmeklē spēļu automātu zāles, – skolēnu un regulāro spēļu automātu zāļu apmeklētāju viedoklis (% no aptaujātajiem)



4.3. Azartspēļu atkarības riska grupa

Azartspēļu atkarības veidošanās procesu var iedalīt četrās fāzēs¹:

- uzvaras jeb ieguvumu fāze,
- zaudējumu fāze,
- depresijas fāze,
- bezpalīdzības fāze.

Pirmajā fāzē atkarība ir grūti identificējama, jo uzspēlēšanai ir gadījuma raksturs un ir pietiekami liels ieguvums no spēles, ko pavada optimisms, bet otrās jeb zaudējumu fāzes iestāšanos raksturo dažādu sociālu problēmu parādīšanās – konflikti ar draugiem un ģimenē, kā arī arvien pieaugoši parādi.

Lai noskaidrotu, cik daudz jauniešu apdraud azartspēļu atkarības veidošanās risks, skolēniem tika jautāts par problēmām, kas radušās saistībā ar azartspēļu spēlēšanu. 86% spēlētājo jauniešu norādījuši, ka nekādas problēmas šajā sakarā nav bijušas, bet 5% atbildējušo minējuši, ka ir pieauguši parādi. Kā būtiskākās problēmas nosauktas arī konflikti ģimenē (4%) un konflikti ar draugiem (4%). Daži skolēni minējuši, ka azartspēļu dēļ viņiem ir zudusi interese par mācībām (3%) un bijušas nelikumīgas darbības naudas ieguves nolūkos (3%), kas liecina par trešās jeb depresijas fāzes iestāšanos.

4.11. tabula. Problēmas, kas radušās saistībā ar azartspēļu spēlēšanu

	% no azartspēles spēlējošiem skolēniem *	% no atbildēm **
Nav bijušas nekādas problēmas	86	80
Pieauguši parādi	5	5
Konflikti ģimenē	4	4
Konflikti ar draugiem	4	4
Konflikti skolā	2	2
Intereses zudums par mācībām, nespēja mācīties	3	3
Likuma pārkāpumi, nelikumīgas darbības naudas ieguves nolūkos	3	3

* Tā kā skolēns varēja atzīmēt vairākas problēmas, kas radušās saistībā ar azartspēļu spēlēšanu, visas atbildes kopā neveido 100%.

** Šajā gadījumā visas atbildes kopā veido 100%.

Taču skolēnu sniegtais ar azartspēļu spēlēšanu saistīto problēmu raksturojums neļauj aprēķināt azartspēļu atkarības riska grupas lielumu, neskatot to kontekstā ar citiem azartspēļu spēlēšanas paradumiem. Šī iemesla dēļ tika veikta faktoranalīze, kura uzrāda trīs būtiskākos faktoros, kas ietekmē azartspēļu spēlēšanas paradumus.

1. Attieksme pret azartspēļu spēlēšanu. Tie, kuri spēlē bieži, pozitīvi izturas pret azartspēļu spēlēšanu, un palielinās varbūtība, ka viņiem radušās problēmas saistībā ar spēlēšanu.

2. Nauda. Liekot lielākas likmes, tiek iegūts lielāks laimests vai arī otrādi – lielāka laimesta iegūšana pamudina likt lielākas likmes, lai atkārtotu veiksmi.

3. Azartspēļu zālē pavadītais laiks viena apmeklējuma reizē.

Faktoranalīze tika veikta, izmantojot sešus mainīgos, – spēļu automātu spēlēšanas biežums, attieksme pret azartspēlēm, lielākā laimesta apmērs, vidēji vienā apmeklējuma reizē iztērētās naudas summas apmērs, spēļu zālēs viena apmeklējuma reizē darbdienās vidēji pavadītā laika ilgums un vai skolēnam bijušas problēmas saistībā ar azartspēļu spēlēšanu. Analīzei par derīgām tika atzītas 523 anketas, un aprēķinātie trīs faktori izskaidro azartspēļu spēlēšanas paradumus 66% gadījumā.

Turpinājumā, balstoties uz faktoranalīzes rezultātiem, tika veikta klasteru analīze, ar kuras palīdzību respondenti tika grupēti, izmantojot starpgrupu sakarības metodi (*within-groups linkage*). Veicot analīzi, tika noteikts interpretēšanai izveidot četras klasteru grupas. Katra grupa pēc tam tika raksturota, izmantojot aptaujas instrumentārija azartspēļu un demogrāfijas sadaļās ietvertos mainīgos.

Klasteru analīzes rezultāti, aranžēti pēc azartspēļu atkarības riska pakāpes:

1. Azartspēļu atkarības riska grupa. Tie ir jaunieši, kuri sevi uzskata par ļoti azartiskiem, pozitīvi izturas pret azartspēļu spēlēšanu, paši spēlē gandrīz katru nedēļu vai vismaz reizi mēnesī, viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā tērē lielas naudas summas (15–50 latu) un ir guvuši lielus laimestus (100 un vairāk latu), taču azartspēļu zālēs viena apmeklējuma reizē pavadītā laika ilgums nav nosakāms. Viņu draugu vidū ir vairāki azartspēles spēlētāji jaunieši. Šīs grupas skolēnu īpatsvars ir mazs – attiecinot pret visiem azartspēles spēlētājiem jauniešiem, tie ir 0,96%.

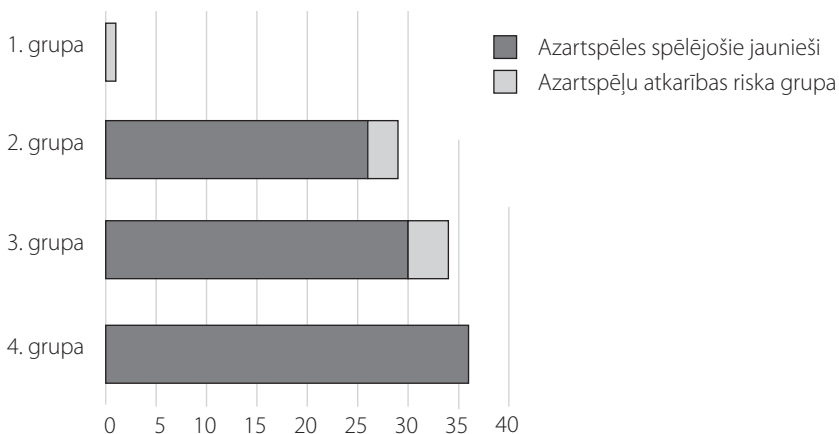
2. Azartspēļu spēlētāju grupa. Daļa šo jauniešu azartiski ir tikai reizēm, bet daļa sevi raksturo kā līdzsvarotas personības, kam vienlīdz izteikts azarts un paškontrolē, viņi pozitīvi izturas pret azartspēļu spēlēšanu, parasti spēļu zālēs pavadā vienu stundu, bet dažī arī divas, trīs stundas, spēļu automātu zāles apmeklē vienu, divas reizes mēnesī, bet daudzi arī biežāk. Kaut arī spēlē šie jaunieši iegulda līdz pieciem latiem, lielākā laimesta apmērs visbiežāk nav lielāks par 25 latiem. Tie ir skolēni, kuri parasti spēlē tikai spēļu automātus un kuriem visbiežāk ir bijušas problēmas saistībā ar azartspēļu spēlēšanu. Divas trešdaļas no grupas ir puīši, bet viena trešdaļa – meiteņi. Grupas īpatsvars attiecībā pret azartspēles spēlētājiem jauniešiem ir 29%.

3. Azartspēļu spēlētāju grupa. Puse no šīs grupas jauniešiem uzskata sevi par azartiskiem, bet otra puse – vai nu par līdzsvarotām personībām, vai arī par neazartiskiem. Viņiem ir pozitīva vai neitrāla attieksme pret azartspēļu spēlēšanu un ir vairāki azartspēles spēlētāji draugi. Raksturīgi, ka šie skolēni azartspēļu zālēs pavadītajam laika ilgumam uzmanību nepievērš. Spēlei ir izteikts gadījuma raksturs – pārsvarā jaunieši ir spēlētāji pāris reizi gada laikā, taču starp grupas pārstāvjiem trešdaļa ir tādi, kuri spēlē vidēji reizi mēnesī vai arī vismaz reizi nedēļā. Puse no šiem jauniešiem spēlētāji tikai spēļu automātu zālēs, bet otra puse – gan kazino, gan spēļu automātu zālēs. Iegūtā lielākā laimesta diapazons ir ļoti plašs, taču zaudējumi ir lielāki nekā laimests, kā rezultātā dažiem šīs grupas skolēniem

radušās problēmas. Grupas īpatsvars attiecībā pret visiem azartspēles spēlējošiem jauniešiem ir 34%.

4. Azartspēļu spēlētāju grupa. Šīs grupas jauniešus raksturo neitrāla vai negatīva attieksme pret azartspēļu spēlēšanu, viņi spēļu automātu zāles ir apmeklējuši pāris reizi gada laikā vai arī tikai reizi mūžā un tur uzturējušies vienu stundu vai mazāk. Lai arī iztērētās naudas summas amplitūda vienā spēļu zāles apmeklējuma reizē ir plaša, plašs ir arī gūtā lielākā laimesta apjoms, taču pārsvarā tiek tērēts līdz 3 latiem un laimēts līdz 5 latiem. Starp šīs grupas jauniešiem pusei ir vai nu viens azartspēles spēlējošs draugs, vai arī tādu nav. Puišu un meiteņu skaits grupā ir vienāds. Grupas īpatsvars attiecībā pret visiem azartspēles spēlējošiem jauniešiem ir 36%.

4.8. grafiks. Azartspēles spēlējošo jauniešu grupas un azartspēļu atkarības riska grupas tajās (% no azartspēles spēlējošiem jauniešiem)



Atkārtoti veicot klasteru analīzi, bet šoreiz interpretēšanai izveidojot sešas klasteru grupas, iespējams noteikt precīzu azartspēļu atkarības riska grupas lielumu – kopumā tie ir 8% no azartspēles spēlējošiem jauniešiem. Azartspēļu atkarības riska grupu veido visi skolēni, kuri ietilpst pirmajā izveidotajā klasteru grupā un daļa jauniešu no otrās un trešās iepriekš izveidotās klasteru grupas, kurus var uzskatīt par azartiskākajiem spēlētājiem. Jāatzīmē, ka piederība azartspēļu atkarības riska grupai tika noteikta, izmantojot mainīgos, kas bija ietverti aptaujas instrumentārijā, taču anketā nebija apskatītas pilnīgi visas tās pazīmes, kas parasti tiek aplūkotas azartspēļu atkarības noteikšanas testos.

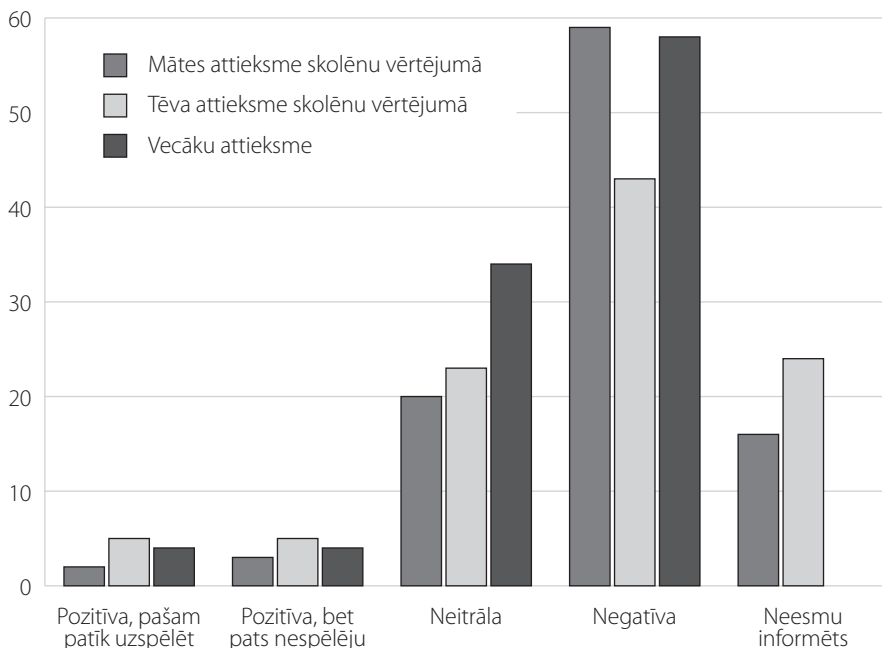
4.4. Vecāku kontroles iespējas

Azartiskums un attieksme pret azartspēlēm ģimenē

Vērtējot azartspēļu spēlēšanas izplatību skolēnu vidū, būtiski noskaidrot azartspēļu spēlēšanas paradumus ģimenē un vecāku attieksmi pret azartspēlēm. Informāciju par azartspēļu spēlēšanas izplatību ģimenē sniedza vecāki, savukārt vecāku attieksmi pret azartspēlēm tika lūgti novērtēt gan skolēni, gan paši vecāki. Abu aptauju datu salīdzinājums rāda, ka skolēnu prognozētais vērtējums par vecāku attieksmi pret azartspēlēm faktiski atbilst pašu vecāku nostājai pret šo izklaidi.

Vērtējot savu vecāku attieksmi pret azartspēlēm, skolēni uzskata, ka tolerantāki pret šo izklaidi ir tēvi, – 10% aptaujāto raksturojuši, ka tēvam ir pozitīva attieksme pret spēlēm, bet tikai 5% domā, ka šāda nostāja ir mātei. Vairums skolēnu (59%) uzskata, ka viņu mātei ir noraidoša attieksme pret azartspēlēm, bet 43% snieguši šādu vērtējumu, raksturojot sava tēva nostāju. Zēni biežāk nekā meitenes gan mātes, gan tēva attieksmi pret azartspēlēm raksturo kā negatīvu, savukārt meitenes pārsvarā to ir novērtējušas kā neitrālu vai arī nav spējušas sniegt vērtējumu.

4.9. grafiks. Skolēnu viedoklis par savu vecāku attieksmi pret azartspēlēm salīdzinājumā ar pašu vecāku sniegto attieksmes vērtējumu (% no aptaujātajiem)



Paši vecāki savu attieksmi pret azartspēlēm biežāk vērtē kā negatīvu (58% no atbildējušajiem vecākiem), bet katrs trešais (34%) to raksturo kā neitrālu. Kopumā 8% vecāku – pārsvarā tēvi – bilduši, ka pret azartspēļu spēlēšanu izturas visnotaļ pozitīvi.

Pozitīvāka nostāja pret azartspēlēm ir tiem vecākiem, kuri paši apmeklējuši kazino un/ vai spēļu automātu zāles vairāk nekā vienu reizi, – trešdaļa vecāku no šīs grupas (33%) pret azartspēļu spēlēšanu izturas pozitīvi, savukārt starp tiem vecākiem, kas azartspēļu zāles nav apmeklējuši, šāda nostāja ir tikai 5%. Kopumā azartspēļu zāles vairāk nekā vienu reizi apmeklējuši 6% vecāku – 3% bijuši gan kazino, gan spēļu automātu zālēs, savukārt 2% – tikai spēļu automātu zālēs. Neliels ir to vecāku īpatsvars (1%), kuri apmeklējuši tikai kazino. Vairums (66%) aptaujāto vecāku bilduši, ka azartspēļu zāles līdz šim nav apmeklējuši, bet 28% tur bijuši tikai vienu reizi.

4.12. tabula. **Vecāku attieksme pret azartspēlēm atkarībā no tā, vai viņi ir apmeklējuši azartspēļu zāles (% no aptaujātajiem)**

	Vidēji	Neesmu nekad bijis	Esmu bijis vienu reizi	Esmu apmeklējis azartspēļu zāles
Pozitīva	8	5	9	33
Neitrāla	34	29	44	44
Negatīva	58	66	47	23

Atšķirība ir nozīmīga (Spearman Correlation = -0,262; p<0,001)

Raksturojot situāciju ģimenē, 16% aptaujāto vecāku norādījuši, ka kāds ģimenē apmeklē azartspēļu zāles, – 7% ģimeņu azartspēļu zāles apmeklē kāds no vecākiem, 6% – kāds no bērniem, bet 3% – kāds cits no ģimenes locekļiem. Vairumā ģimeņu (79%) neviens ar azartspēļu spēlēšanu neaizraujas.

Informētība par azartspēļu spēlēšanu

Vecāku informētības līmenis par to, vai bērns spēlē azartspēles, tika noteikts, izmantojot divas savstarpēji nesalīdzināmas pieejas:

- 1) vecāku informētību par azartspēļu spēlēšanu raksturoja tie skolēni, kuri apmeklējuši azartspēļu zāles;
- 2) vecāki paši raksturoja savas zināšanas par to, vai bērns ir apmeklējis azartspēļu zāles un vai, viņuprāt, ir spēlējis azartspēles.

Izmantojot pirmo pieeju, vecāku informētības līmenis novērtējams kā vidēji augsts, jo kopumā divas trešdaļas to skolēnu (68%), kuri apmeklējuši azartspēļu zāles, apgalvo, ka par azartspēļu spēlēšanu ir informēts viens no vecākiem vai arī abi. Puse (52%) no šiem skolēniem norāda, ka par šo izklaides veidu informēti abi vecāki, turpretim katrs trešais atbildējušais skolēns (32%) atzīst, ka par azartspēļu spēlēšanu vecāki neko nezina. Jānorāda, ka par azartspēļu zāļu apmeklēšanu pārsvarā informēti meiteņu vecāki, savukārt zēni biežāk minējuši, ka vecāki par šādām izklaidēm nav informēti.

4.13. tabula. Vecāku informētība par to, vai bērns spēlē azartspēles, – skolēnu aptaujas dati (% no atbildējušajiem)

Informēti ir abi vecāki	52
Informēts ir viens no vecākiem	16
To nezina neviens no vecākiem	32

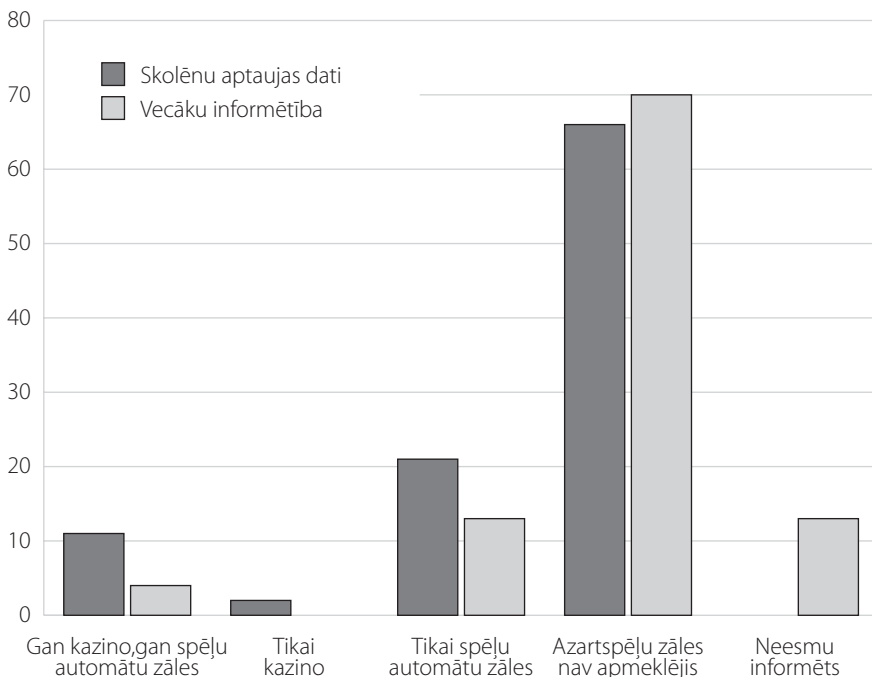
Izmantojot otro pieeju, vispirms tika raksturotas vecāku zināšanas par azartspēļu spēlēšanas izplatību bērnu vidū un tad šie dati tika salīdzināti ar atbilstošo rādītāju pēc skolēnu aptaujas datiem.

No aptaujātajiem vecākiem tikai 15% atzinuši, ka viņi ir informēti par to, ka bērns spēlējis azartspēles. Vairums vecāku (55%) pārliecināti, ka viņu atvase azartspēles noteikti nav spēlējusi, bet 13% izteica pieņēmumu, ka, iespējams, bērns azartspēles ir spēlējis, taču viņi nav par to pārliecināti. Jānorāda, ka samērā liels ir to vecāku īpatsvars, kuri par bērna brīvā laika nodarbēm nav informēti un nezina, vai viņš ir spēlējis azartspēles (17%).

Salīdzinot to vecāku īpatsvaru, kuri domā vai ir pārliecināti, ka bērns ir spēlējis azartspēles (28%), ar tiem, kuri zina, ka bērns ir apmeklējis kādu no azartspēļu zālēm (17%), redzams, ka, pēc vecāku domām, azartspēles tiek spēlētas arī skolā, mājās vai citā vidē, kur skolēni pavada savu brīvo laiku, bet ne tikai azartspēļu zālēs. No visiem aptaujātajiem vecākiem 13% zina, ka bērns apmeklējis tikai spēļu automātu zāles, bet 4% domā, ka bērns bijis gan kazino, gan spēļu automātu zālēs.

Salīdzinot šo rādītāju ar to skolēnu īpatsvaru, kuri ir apmeklējuši azartspēļu zāles (34%), vecāku informētības līmenis par azartspēļu spēlēšanu, izmantojot otro pieeju, novērtējams kā vidējs, jo tikai puse no vecākiem ir informēti par bērnu azartspēļu zāļu apmeklējumiem.

4.10. grafiks. Vecāku informētība par to, vai bērns apmeklējis azartspēļu zāles, – vecāku aptaujas datu salīdzinājums ar atbilstošu rādītāju skolēnu aptaujā (% no aptaujātajiem)



Informētība par spēļu automātu spēlēšanu

Kopumā 177 vecāki uzskata, ka bērns apmeklē spēļu automātu zāles, un ir snieguši informāciju par apmeklējumu biežumu. No šiem vecākiem lielākais vairums domā, ka bērns šāda veida izklaides vietas apmeklējis dažas reizes gadā (36%) vai arī tur bijis tikai reizi mūžā (25%). Taču pārsteidzoši daudz ir to vecāku (10% atbildējušo), kuri prognozē, ka jauniešs spēļu automātu zālēs iegriežas vismaz reizi nedēļā vai biežāk. 19% vecāku uzskatījuši, ka spēļu automātu zāles tiek apmeklētas vienu, divas reizes mēnesī vai arī retāk nekā reizi mēnesī.

Salīdzinot šos rezultātus ar skolēnu aptaujas datiem, būtiskas atšķirības spēļu automātu zāļu apmeklējuma biežuma novērtējumā nav vērojamas. Jāatgādina, ka pēc skolēnu aptaujas datiem spēļu automātu zāles apmeklējuši 918 jaunieši.

4.14 tabula. Vecāku prognozētais spēļu automātu zāļu apmeklējumu biežums salīdzinājumā ar faktisko apmeklējumu intensitāti pēc skolēnu aptaujas datiem (% no atbildējušajiem)

	Vecāku prognozētais spēļu automātu zāļu apmeklējuma biežums	Skolēnu aptaujas dati
Gandrīz katru dienu	4	3
Dažas reizes nedēļā	3	5
Reizi nedēļā	3	5
1–2 reizes mēnesī	8	13
Retāk nekā reizi mēnesī	11	12
Dažas reizes gadā	36	40
Reizi mūžā	25	22
Neesmu informēts	10	..

Liela daļa (41%) atbildējušo vecāku uzskata, ka bērns spēļu automātus spēlē specializētajās spēļu automātu zālēs. Vienāds skaits (14%) vecāku domā, ka tas tiek darīts bāros, kafejnīcās un restorānos, kur ir spēļu automāti, vai arī lielajos izklaides centros. Jānorāda, ka katrs piektais no atbildējušajiem vecākiem (22%) nebija informēts par vietu, kur bērns spēlē spēļu automātus.

Salīdzinot iegūtos rezultātus ar skolēnu aptaujas datiem, redzams, ka vecāku prognozētais specializēto spēļu automātu zāļu apmeklējumu īpatsvars ir krietni lielāks par faktisko, – tikai 29% skolēnu visbiežāk apmeklē šāda tipa izklaides vietas. Vairumā gadījumu vecāki nav informēti par spēļu automātu spēlēšanu bāros un kafejnīcās, kā arī kazino un lielajos izklaides centros.

4.15. tabula. Vecāku prognozētās spēļu automātu spēlēšanas vietas salīdzinājumā ar skolēnu aptaujas datiem (% no atbildējušajiem)

	Vecāku prognozētās spēļu automātu spēlēšanas vietas	Skolēnu aptaujas dati
Specializētās spēļu automātu zāles	41	29
Kazino	4	8
Lielie izklaides centri	14	23
Bāri, kafejnīcas, kur ir spēļu automāti	14	39
Citurs	5	1
Neesmu informēts	22	...

5. INTERNETA KAFEJNĪCU APMEKLĒTĀJI

5.1. Interneta kafejnīcu apmeklētāju raksturojums

Interneta kafejnīcu apmeklēšana kļuvusi par ļoti ierastu lietu, turklāt tur sastopas dažāda vecuma cilvēki, kuri turp devušies ar dažādiem nolūkiem. Interneta kafejnīcu apmeklētāji, kas tika aptaujāti tieši kafejnīcās, pētījumā veidoja īpašu mērķa grupu. Pirmkārt, atbilstoši mūsu hipotēzei to jauniešu vidū, kuri apmeklēja interneta kafejnīcas, salīdzinot ar pārējiem, ir vairāk datoratkarības riskam pakļauto, otrkārt, mūsu mērķis bija apzināt interneta kafejnīcu apmeklētāju loku, treškārt, noskaidrot, cik lielā mērā interneta kafejnīcu apmeklētājus apmierina vai neapmierina šo kafejnīcu serviss Rīgā.

Lai iegūtu priekšstatu par jauniešu īpatsvaru interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū, tika intervēti visi aptaujas laikā interneta kafejnīcā klātesošie apmeklētāji (n=400). Spriežot pēc aptaujas datiem, apmeklētāju vidū lielāks ir vīriešu īpatsvars (69% vīriešu un 31% sievietes), tie ir cilvēki vecumā no 10 līdz 60 gadiem, tomēr lielākā daļa (90%) ir jaunieši vecumā līdz 25 gadiem (vidējais vecums 19 gadi, mediāna – 18 gadi). Jaunieši vecumā līdz 18 gadiem veidoja 44% no apmeklētāju skaita, 27% apmeklētāju bija vecumā no 18 līdz 20 gadiem, vecāki par 20 gadiem – 29% aptaujāto. Skolēnu aptaujā ietvertajai vecuma grupai atbilda 71% aptaujāto interneta kafejnīcu apmeklētāju.

Pēc nodarbošanās lielākā daļa no interneta kafejnīcu apmeklētājiem ir skolēni (39%) un studenti (13%), kā arī strādājoši studenti vai skolēni (16%), kas kopā veido 68%, algotu darbu bez jau minētajiem studentiem un skolēniem strādā 24% interneta kafejnīcu apmeklētāju, 1% apmeklētāju ir darba devēji. Nestrādā un nemācās 4% interneta kafejnīcu apmeklētāju, 3% ir bezdarbnieki un 1% pensionāri.

Gandrīz puse no apmeklētājiem ir latvieši (48%), krievi – 46%, citas tautības – 5%. 90% apmeklētāju ir rīdzinieki, 7% – Rīgas rajona iedzīvotāji, 3% – citu Latvijas rajonu iedzīvotāji.

5.2. Interneta kafejnīcu apmeklēšanas biežums un nolūki

Interneta kafejnīcu apmeklētāji tika aptaujāti tieši šo kafejnīcu apmeklēšanas laikā. Lielākā daļa bija regulāri interneta kafejnīcu apmeklētāji, t.i., tādi, kas pēdējo reizi

interneta kafējnīcā bijuši iepriekšējā dienā vai iepriekšējā nedēļā (66%). No tiem, kas jaunāki par 18 gadiem, šādi regulāri apmeklētāji ir 73%, to vidū, kas vecāki par 18 gadiem, – 61%.

5.1. tabula. **Interneta kafējnīcas apmeklējums pēdējo reizi pirms aptaujas (%)**

	Visi	Līdz 18 g.v.	Pēc 18 g.v.
Vakar	33	39	29
Pēdējās nedēļas laikā	33	34	32
Pēdējā mēneša laikā	27	22	31
Pēdējā gada laikā	4	2	6
Vēl senāk	3	3	3

Pēdējo 30 dienu laikā retāk nekā reizi nedēļā interneta kafējnīcas apmeklējuši 44% no visiem aptaujātajiem, 34% no tiem, kam vēl nav 18 gadu, un 51% no tiem, kas vecāki par 18 gadiem. Vismaz reizi nedēļā un biežāk interneta kafējnīcas apmeklējuši 56% aptaujāto. Kopumā biežāk to dara gados jaunākie nekā gados vecākie apmeklētāji.

5.2. tabula. **Interneta kafējnīcu apmeklējums pēdējo 30 dienu laikā (%)**

	Visi	Līdz 18 g.v.	Pēc 18 g.v.
Nevienu reizi	8	5	9
Retāk nekā reizi nedēļā	37	29	42
Vismaz reizi nedēļā	20	25	15
Vismaz 2–3 reizes nedēļā	14	14	14
Vismaz 4–5 reizes nedēļā	10	13	7
Katru vai gandrīz katru dienu	13	13	13

Lai salīdzinātu interneta kafējnīcu apmeklētāju un skolēnu aptaujas rezultātus, vērā tika ņemta interneta kafējnīcu apmeklētāju grupa, kas pēc vecuma atbilst vidējo mācību iestāžu aptaujas dalībnieku vecumam (13–20 g.v.). Tā kā interneta kafējnīcu apmeklētāju daudzums ir salīdzinoši neliels, tad tika saglabāta konstatētā jaunākā vecuma robeža (10 gadi), bet vecākā noteikta tāda pati kā

mācību iestādēs veiktajā aptaujā – 20 gadi. Tātad salīdzinājumam ar vidējo mācību iestāžu audzēkņu aptaujas rezultātiem izmantota interneta kafejnīcu apmeklētāju grupa vecumā no 10 līdz 20 gadiem, kas veido 71% no visiem aptaujātajiem interneta kafejnīcu apmeklētājiem, šīs grupas lielums ir 284 respondenti.

Salīdzinot skolēnu aptaujas un interneta kafejnīcu apmeklētāju aptaujas rezultātus, redzams, ka interneta kafejnīcu apmeklētāju vairākums ir tādi, kas šīs vietas apmeklē regulāri un bieži, bet skolēnu vidū šī grupa neveido vairākumu. Piemēram, interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū 70% pēdējais apmeklējums bijis iepriekšējā dienā vai pagājušās nedēļas laikā, skolēnu vidū tādu ir tikai 16%.

Sprīžot pēc apmeklējuma pēdējo 30 dienu laikā, gandrīz divas trešdaļas interneta kafejnīcu apmeklētāju pieder pie tiem 11% skolēnu, kas interneta kafejnīcas apmeklē reizi nedēļā un biežāk, bet apmēram viena trešdaļa (32%) pieder pie tiem skolēniem, kas šīs vietas apmeklē vismaz reizi mēnesī, bet retāk nekā reizi nedēļā.

5.3. tabula. Interneta kafejnīcu apmeklēšanas biežums skolēnu un interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū (% no grupas)

	Apmeklētāji	Skolēni
Pēdējais apmeklējums:		
Vakar	35	5
Pēdējās nedēļas laikā	35	11
Pēdējā mēneša laikā	24	22
Pēdējā gada laikā	3	28
Vēl senāk	3	34
Pēdējo 30 dienu laikā:		
Nevienu reizi	7	65
Retāk nekā reizi nedēļā	32	24
Vismaz reizi nedēļā un biežāk	61	11

Interneta kafejnīcu apmeklētāji no skolēniem, kas kaut reizi apmeklējuši interneta kafejnīcas, atšķiras arī pēc vidēji vienā reizē kafejnīcā pavadītā laika daudzuma un pēc tā, cik vidēji izmaksā viens apmeklējums. Skolēnu lielākā daļa (45%) norādījuši, ka interneta kafejnīcas apmeklējums ildzis mazāk par vienu stundu. Savukārt interneta kafejnīcu apmeklētāju lielākā daļa (51%) interneta kafejnīcās pavadījuši vienu – trīs stundas. Piektā daļa no interneta kafejnīcu meklētājiem norādījuši, ka viens apmeklējums ilgst vairāk nekā 5 stundas.

5.4. tabula. Interneta kafejnīcu apmeklētāju un skolēnu sadalījums pēc viena interneta kafejnīcas apmeklējuma ilguma (% no grupas)

	Apmeklētāji	Skolēni
Līdz 1 stundai	45	16
1,1–2,0 stundas	30	25
2,1–3,0 stundas	12	26
3,1–4,0 stundas	4	8
4,1–5,0 stundas	2	5
Vairāk nekā 5 stundas	7	20

Lielākā daļa skolēnu un interneta kafejnīcu apmeklētāju viena apmeklējuma laikā iztērē naudas summu līdz vienam latam, attiecīgi – 67% un 42%. No viena līdz trīs latiem iztērē 28% no skolēniem un 49% no interneta kafejnīcu apmeklētājiem. Vairāk nekā trīs latus viena apmeklējuma reizē tērē 5% no skolēniem un 9% no interneta kafejnīcu apmeklētājiem.

Lielākā daļa (42%) interneta kafejnīcu apmeklētāju atzīst, ka viņi interneta kafejnīcu vai salonu apmeklējuši, lai spēlētu spēles. Jo jaunāki kafejnīcu apmeklētāji, jo vairāk viņus šīm vietām piesaista datorspēles. Vecākie kafejnīcu apmeklētāji vairāk iegriežas, lai nosūtītu e–pastu un izmantotu internetu. Piemēram, datorspēles piesaista 59% apmeklētāju, kas jaunāki par 18 gadiem, bet tikai 22% apmeklētāju, kas vecāki par 20 gadiem. Savukārt e–pasta sūtīšanai interneta kafejnīcas izmanto 12% apmeklētāju, kas jaunāki par 18 gadiem, bet 37% apmeklētāju, kas vecāki par 20 gadiem. Kā cits variants visbiežāk minēta draugu satikšana klātienē, kas norāda uz to, ka interneta kafejnīcās svarīga ir ne tikai virtuālā, bet arī tiešā komunikācija.

5.5. tabula. Interneta kafejnīcu apmeklēšanas nolūks (%)

	Visi	Jaunāki par 18 gadiem	18–20 gadu veci	Vecāki par 20 gadiem
Lai nosūtītu/saņemtu e–pastu	24	12	28	37
Lai spēlētu spēles	42	59	37	22
Lai "čatotu"	20	23	19	16
Lai sērfotu internetā	28	24	33	31
Lai veiktu darba/mācību uzdevumus	14	6	16	22
Citā nolūkā	17	15	15	22

5.3. Interneta kafejnīcu apmeklētāji kā datora lietotāji

Biežums, ilgums

Interneta kafejnīcu apmeklētāji pēc datora lietošanas biežuma pēdējo 30 dienu laikā dalās apmēram tādās pašās proporcijās kā visi skolēni. Pēdējo 30 dienu laikā no interneta kafejnīcu apmeklētājiem datoru vismaz reizi nedēļā un biežāk lietojuši 79%, bet interneta kafejnīcas šai laika periodā tikpat bieži apmeklējis 61% respondentu. No aptaujātajiem skolēniem datoru vismaz reizi nedēļā un biežāk lietojuši 69%, bet uz interneta kafejnīcām tikpat bieži devušies 11%.

5.6. tabula. Datora lietošana pēdējo 30 dienu laikā (%)

	Apmeklētāji	Skolēni
Nevienu dienu	<1	8
Retāk nekā reizi nedēļā (1–3 dienas mēnesī)	21	20
1–3 reizes nedēļā (4–12 dienas mēnesī)	29	25
4–5 reizes nedēļā (13–23 dienas mēnesī)	26	24
Katru vai gandrīz katru dienu (24–30 reizes mēnesī)	24	20
Neatbild	–	3

Datora lietošana vidēji vienas dienas laikā interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū ir intensīvāka nekā skolēnu vidū. Par to liecina tas, ka abās grupās atšķiras to jauniešu daļa, kas datoru lieto vairāk nekā 6 stundas dienā: 19–21% interneta kafejnīcu apmeklētāju, 7% skolēnu.

5.7. tabula. Datora lietošana pēdējās nedēļas laikā vidēji vienā dienā (%)

	Darbdienās		Brīvdienās	
	Apmeklētāji	Skolēni	Apmeklētāji	Skolēni
Nelieto datoru	8	19	24	34
Vienu stundu un mazāk	18	25	14	24
2–3 stundas	27	28	17	18
4–5 stundas	12	11	13	9
6 stundas un vairāk	21	7	19	7
Nepievērsa uzmanību ilgumam	14	9	13	8

Vieta

Interneta kafejnīcu apmeklētājiem salīdzinājumā ar skolēniem kopumā dators un internets ir mazāk pieejams, taču nevar teikt, ka šīs kafejnīcas apmeklē tikai jaunieši, kam mājās nav datora vai interneta. No interneta kafejnīcu apmeklētājiem apmēram pusei (49%) mājās ir dators, bet ceturtdaļai (25%) – interneta pieslēgums. Vidēji visiem skolēniem šie rādītāji ir augstāki, attiecīgi 70% ir dators un 38% interneta pieslēgums.

5.8.tabula. **Datora un interneta pieejamība mājās un skolā (%)**

	Apmeklētāji	Skolēni
Mājās		
Dators	49	70
Internets	25	38
Skolā		
Dators	67	82
Internets	57	56

Interneta kafejnīcu apmeklētāji datoru un internetu vairāk nekā citi lieto tieši kafejnīcās vai salonos, taču viņi to dara arī citās vietās – savās mājās, skolā, draugu mājās.

5.9. tabula. **Vietas, kur parasti lieto datoru un internetu (%)**

	Dators		Internets	
	Apmeklētāji	Skolēni	Apmeklētāji	Skolēni
Nelieto	–	4	2	8
Savās mājās	40	64	23	38
Draugu/skolas biedru mājās	17	35	14	34
Skolā	22	35	18	28
Savā darbavietā	9	3	7	3
Vecāku darbavietā	4	11	4	13
Datorzālē/ interneta kafejnīcā	72	22	79	29

Datora lietošanas veidi

Interneta kafejnīcu apmeklētāju vairākums datoru bieži un regulāri lieto izklaidei un atpūtai (71%), lai klausītos mūziku (59%), spēļu spēlēšanai (59%), komunikācijai (54%), informācijas meklēšanai (49%). Apmēram trešdaļa (33%) interneta kafejnīcu apmeklētāju datoru bieži un regulāri lieto mācībām un sērfošanai internetā bez īpaša mērķa.

5.10. tabula. **Datora izmantošana dažādos nolūkos (%)**

	Bieži un regulāri	Dažreiz	Nekad
Izklaidei un atpūtai	71	21	8
Lai klausītos mūziku	59	24	18
Spēļu spēlēšanai	59	19	22
Komunikācijai	54	29	18
Informācijas meklēšanai	49	35	16
Mācībām	33	41	26
Sērfošanai internetā bez īpaša mērķa	33	41	26

Salīdzinot ar skolēniem, interneta kafejnīcu apmeklētāju lielāka daļa datoru izmanto izklaidei un atpūtai, spēļu spēlēšanai, komunikācijai un sērfošanai internetā bez īpaša mērķa, mazāka daļa datoru lieto informācijas meklēšanai un mācībām. Lai klausītos mūziku, datoru lieto vienāds daudzums (59%) interneta kafejnīcu apmeklētāju un skolēnu.

5.11. tabula. **Datoru lieto bieži un regulāri (%)**

	Apmeklētāji	Skolēni
Izklaidei un atpūtai	71	60
Lai klausītos mūziku	59	59
Spēļu spēlēšanai	59	41
Komunikācijai	54	32
Informācijas meklēšanai	49	59
Mācībām	33	47
Sērfošanai internetā bez īpaša mērķa	33	21

5.4. Datora lietošanas ietekmes vērtējums

Ietekme uz attiecībām ģimenē

Dati liecina, ka jaunieši, kuri vairāk vai mazāk regulāri uzturas interneta kafejnīcās, datoru izmanto daudz biežāk un pavada pie tā ilgākas stundas. Neapšaubāmi tas ietekmē šo jauniešu attiecības ģimenē, skolā. Internetu kafejnīcu apmeklētāju atbildes liecina, ka konflikti datora lietošanas dēļ viņiem mēdz būt biežāk, bet atšķirības šajās atbildēs nav būtiskas. Ģimenē konflikti, kurus izraisa datora lietošana, bijuši 29%, skolā – 7%, ar draugiem – 10% interneta kafejnīcu apmeklētāju.

5.12. tabula. Konflikti datora lietošanas dēļ (%)

	Interneta kafejnīcu apmeklētāji	Vidējo mācību iestāžu audzēkņi
Ģimenē	29	26
Skolā	7	5
Ar draugiem	10	8

Arī vecāku kontroles raksturojums būtībā neatšķiras. Vairāk vai mazāk regulāri pie datora pavadītais laiks tiek kontrolēts 44% respondentu. 7% jauniešu, kuri pārsnieguši 18 gadu vecumu, norādījuši, ka uz viņiem šis jautājums neattiecas.

5.13. tabula. Vecāku kontrole pār bērna laiku (%)

	Interneta kafejnīcu apmeklētāji	Vidējo mācību iestāžu audzēkņi
Pie datora pavadītais laiks vienmēr tiek kontrolēts	12	12
Pie datora pavadītais laiks tiek kontrolēts dažreiz	32	38
Pie datora pavadītais laiks netiek kontrolēts nekad	49	50
Jautājums neattiecas uz respondentu	7	–

Ietekme uz jauniešu veselības stāvokli

Līdzīgi kā vidējo mācību iestāžu audzēkņu aptaujā, arī interneta kafejnīcu apmeklētājiem tika uzdots jautājums par to, kā datora lietošana ietekmē viņu veselību – kādus sāpju, noguruma u.tml. simptomus viņi jutuši pēc datora lietošanas. Zināmā mērā pārsteidz fakts, ka interneta kafejnīcu apmeklētāji par dažādiem datora ietekmes simptomiem sūdzas nedaudz mazāk kā aptaujātie skolēni. Vienīgais simptoms, kurš apmeklētāju vidū minēts daudz biežāk, ir sāpes plaukstās. Iespējams, atbilžu formu ietekmējis arī aptaujas veids. Jaunieši interneta kafejnīcās tika intervēti, kamēr vidējo mācību iestāžu audzēkņi anketas aizpildīja paši, kas varbūt nedaudz ietekmējis atbilžu atklātību. Kopumā visu trīs izlašu – skolēnu, vecāku un interneta kafejnīcu apmeklētāju aptauju dati liecina, ka visvairāk datora nelabvēlīgo ietekmi izjūt acis, nākamie “upuri” ir galva un mugura.

5.14. tabula. **Noguruma un sāpju simptomi pēc datora lietošanas (%)**

	Tādu simptomu nav bijis		Pēdējā mēneša laikā		Pēdējā pusgada laikā (tajā skaitā pēdējā mēneša laikā)	
	VMIA*	IKA**	VMIA	IKA	VMIA	IKA
Plaukstās	91	81	3	8	5	15
Skaustā	77	79	10	11	16	17
Galvā	70	76	12	11	21	18
Rokās kopumā	90	88	4	4	7	7
Acīs	42	50	28	24	44	38
Mugurā	65	71	17	13	27	21
Visā ķermenī	93	95	3	2	5	3

* Vidējo mācību iestāžu audzēkņi

**Interneta kafejnīcu apmeklētāji

Negatīvās ietekmes mazināšana

Ļoti spilgti jauniešu grupu atšķirības izpaužas, salīdzinot ieteikumus datora negatīvās ietekmes mazināšanai jeb profilaktiskiem pasākumiem. Interneta kafejnīcu apmeklētāji daudz augstāk vērtē jaunas, modernas datortehnikas lietošanas nozīmi, savukārt krietni mazāk saista profilakses pasākumus ar personiskās attieksmes maiņu. Tā, piemēram, tikai 43% šīs grupas jauniešu uzskata, ka datora negatīvo ietekmi varētu mazināt, ierobežojot pie tā pavadītā laika daudzumu, kamēr skolēnu un viņu vecāku grupās pēdējais pasākums minēts visbiežāk – atbilstīgi 67% un 73%.

Interneta kafejnīcu apmeklētāji izteikuši savus priekšlikumus negatīvās ietekmes mazināšanai, visbiežāk minēts: datora lietošanas starplaikos vairāk kustēties, pastaigāties, nodarboties ar sportu (5%), apmeklēt ārstu, regulāri masāžas kursi u.tml., kā arī lietot aizsargekrānus monitoriem vai aizsargbrilles (2%). Izteikti arī citi priekšlikumi, kas balstās personiskajā pieredzē: nesēsties pie datora tukšā dūšā, zināt mēru vai arī ļoti kardināls risinājums – “nelietot kompi vispār”.

5.15. tabula. Vidējo mācību iestāžu audzēkņu, vecāku un interneta kafejnīcu apmeklētāju uzskati par datora izraisīto veselības traucējumu profilaksi (%)

	Jaunieši	Vecāki	Interneta kafejnīcu apmeklētāji
Veikt dažādus acu, pirkstu, ķermeņa vingrinājumus	47	34	37
Iegādāties tikai visjaunāko datortehniku	16	12	24
Samazināt laiku, ko pavada pie datora	67	73	43
Sekot, lai darba vieta būtu iekārtota atbilstoši darba drošības prasībām	28	30	34
Tas ir atkarīgs tikai no paša cilvēka veselības stāvokļa	21	12	26
Izmantot portatīvo datoru galda datora vietā	4	2	3
Citi priekšlikumi	4	2	8

5.5. Interneta kafejnīcu apmeklētāju datoratkarības riska grupa

Riska grupas raksturojums

Viens no mūs visvairāk interesējošiem jautājumiem, salīdzinot dažādu mērķa grupu aptauju rezultātus, ir noteikt datoratkarības riska grupas daļu, lai pārbaudītu hipotēzi par datoratkarīgo jauniešu lielāku koncentrāciju interneta kafejnīcās.

Lai rezultāti būtu salīdzināmi, arī interneta kafejnīcu apmeklētājiem tika piedāvāts Kimberlijas Jangas tests, pēc kura, līdzīgi kā iepriekšējā grupā, tika aprēķināta to jauniešu daļa, kurus nosacīti varam dēvēt par datoratkarības riska grupu, 5.16. tabulā vēlreiz atspoguļotas atbildes uz testa jautājumiem skolēnu grupā un salīdzinājumam interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā. Līdzīgi kā iepriekšējos jautājumos, salīdzinājumam izmantoti dati par vienu un to pašu vecuma grupu. Jau procentuālais atbilžu sadalījums uzskatāmi apliecina, ka kafejnīcu apmeklētāju grupa daudz lielākā mērā aizraujas ar dažādiem datora lietošanas veidiem un šīs grupas pārstāvjiem krietni biežāk novērojami simptomi, izjūtas, kas liecina par datoratkarības risku.

Šķiet, par bīstamu varētu uzskatīt situāciju, ka liela daļa interneta kafejnīcu apmeklētāju (salīdzinoši vidēji divas reizes biežāk nekā pārējie skolēni) savās atbildēs norāda, ka dažādi datora izmantošanas veidi ietekmē viņu psihi, emocionālo sfēru. Tā, piemēram, no domām vien par "čatošanu" un spēlēm pacilāti jūtas atbilstīgi 13% un 24% interneta kafejnīcu apmeklētāju, darbības internetā, "čatošana" un jo īpaši spēles tiek uzskatītas par labākajām zālēm pret depresiju un

sliktu garastāvokli (atbilstīgi 16% skolēnu, 32% interneta kafejnīcu apmeklētāju). Interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā trīs reizes lielāka ir to jauniešu daļa, kuri kļūst nervozi, neapmierināti, nomākti, ja ilgāku laiku nav varējuši darboties pie datora – “čatot” vai spēlēt (atbilstīgi 6% un 13%). Kopumā īpaši krasas atšķirības vērojamas, ja runa ir par izjūtām un simptomiem, ko izraisa datorspēļu spēlēšana. Izjūt nemieru un uzbudinājumu, mēģinot ierobežot pie datora pavadīto laiku, spēlējot spēles, 16% kafejnīcu apmeklētāju (t.i., 2,5 reizes biežāk izteikts simptoms nekā pārējiem jauniešiem), šie jaunieši cenšas slēpt pie datora pavadīto laiku divas reizes biežāk un mēdz melot, lai slēptu savu aizraušanos ar datoru, trīs reizes biežāk nekā pārējie skolēni.

Protams, atbilstoši pie datora pavadītajam laikam arī interneta kafejnīcu apmeklētāji vēl lielākā mērā atzīst, ka absolūti nejūt, kā paiet laiks, darbojoties pie datora, un uz pusi vairāk jauniešu kafejnīcu apmeklētāju grupā paliek pie datora daudz ilgāk, nekā to plānojuši (atbilstīgi 16% un 32%).

5.16. tabula. Jauniešu pašvērtējums* (%)

	Internetu		"Čatu"		Spēlēm	
	VMIA	IKA	VMIA	IKA	VMIA	IKA
1. Jūtos pacilāti no tā vien, ka iedomājos par...	10	11	6	13	12	24
2. Es absolūti nejūtu, kā paiet laiks, kad nodarbojos ar...	29	29	19	26	28	43
3. Vairākas reizes esmu stingri nolēmis beigt savlaicīgi, bet tas neizdodas, kad nodarbojos ar...	12	18	11	17	16	25
4. Izjūtu nemieru un uzbudinājumu, kad mēģinu ierobežot laiku, ko pavadu, nodarbojoties ar ...	6	5	5	7	6	16
5. Parasti palieku ilgāku laiku, nekā esmu iepļānojis, darboties ar ...	23	22	13	17	16	32
6. Mani draugi nesaprot manu aizraušanos ar ...	3	4	3	8	5	5
7. Man radušās problēmas mācībās, jo daudz laika aizņem darbošanās ar ...	4	5	3	6	7	13
8. Mani pārņem dusmas, kad kāds mēģina atraut mani no darbošanās ar ...	6	8	4	7	9	20
9. Cenšos slēpt to, cik daudz laika pavadu, nodarbojoties ar ...	4	2	3	5	6	13
10. Reizēm meloju, lai slēptu savu aizraušanos ar ...	2	5	3	7	4	12
11. Labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru un depresiju ir darboties ar ...	12	18	11	18	16	32
12. Kļūstu nervozs, neapmierināts un nomākts, ja ilgāku laiku netieku pie nodarbošanās ar ...	5	9	2	6	4	13

* Izceltie apgalvojumi veido amerikāņu psiholoģes Kimberlijas Jangas testu.

ļespējamais datoratkarības risks, līdzīgi kā iepriekš, tika aprēķināts atbilstoši K. Jangas testam. Pēc minētajiem kritērijiem (piecas un vairāk pozitīvas atbildes par izteiktajiem apgalvojumiem) interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā ir salīdzinoši lielāka to jauniešu daļa, kurus varam ieskaitīt datoratkarības riska grupā: tā interneta atkarība piemīt 4%, "čata" atkarība – 7%, bet spēļu atkarība – 17% aptaujāto jauniešu. Aprēķinot rezultējošo pazīmi kā piederību datoratkarības riska grupai, var secināt, ka interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā datoratkarības risks piemīt 22% jauniešu. Tas ir ārkārtīgi augsts rādītājs, un, domājams, speciālistiem, kuri strādā pie šīs problēmas profilakses pasākumiem un seku novēršanas, būtu jāpievērš īpaša uzmanība tam jauniešu kontingentam, kas veido interneta kafejnīcu apmeklētāju loku.

Vēl salīdzinājumam gribētos piebilst, ka, ja šie rādītāji tiek aprēķināti visai interneta kafejnīcu apmeklētāju izlasei, neņemot vērā vecuma ierobežojumus, tad aina ir līdzīga, kaut gan, palielinoties vecumam, atkarības riska iespējas samazinās, kas arī nedaudz ietekmē kopējo rādītāju: interneta atkarības risks izteikts 4%, "čata" – 6%, bet spēļu atkarība – 20% interneta kafejnīcu apmeklētāju.

Riska grupas demogrāfiskais raksturojums

Datoratkarības riska pazīmes izplatības raksturojums interneta kafejnīcu apmeklētāju lokā un šīs grupas portrets ir ļoti līdzīgs datoratkarības riska grupai skolēnu vidū. Arī kafejnīcu apmeklētāju vidū datora atkarības risks lielākā mērā izplatīts zēnu/vīriešu un jaunāka vecuma apmeklētāju vidū. Atšķirības ir statistiski nozīmīgas abos gadījumos (Hī–kvadrāts $p < 0,001$).

Ceturtda daļa jauno cilvēku, kuri regulāri apmeklē interneta kafejnīcas, ietilpst datoratkarības riska grupā.

Arī interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū riska grupā daudz lielāka to jauniešu daļa, kuri ir gados jaunāki. Tā datoratkarības riska grupai pieskaitāmi 30% interneta kafejnīcu apmeklētāju vecumā līdz 15 gadiem. Tai pašā laikā vecākajā apmeklētāju grupā tādu ir 14%.

5.17. tabula. Datoratkarīgo jauniešu īpatsvars dažādās dzimuma un vecuma grupās (%)

	Dzimums		Vecums			
	Vīrieši	Sievietes	Līdz 15 g.v.	16–17 g.v.	18–21 g.v.	Vecāki par 21 g.
Datoratkarības riska grupa	26	8	30	20	20	14
Pārējie kafejnīcu apmeklētāji	74	92	70	80	80	86

Interneta kafejnīcu apmeklējumu biežums un nolūki

Datoratkarības pazīmes ļoti cieši korelē ar interneta kafejnīcu apmeklējuma biežumu un regularitāti. Datoratkarības riska grupā to jauniešu daudzums, kuri kafejnīcas apmeklē vismaz 4–5 reizes nedēļā vai gandrīz katru dienu, vairākkārt pārsniedz šādu apmeklētāju skaitu pārējā aptaujāto grupā.

5.18. tabula. Interneta kafejnīcu apmeklējums pēdējo 30 dienu laikā (neskaitot aptaujas dienu) (%)

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Nevienu reizi	2	8
1–3 reizes	22	40
4–7 reizes mēnesī (vismaz reizi nedēļā)	16	20
8–12 dienas mēnesī (vidēji 2–3 reizes nedēļā)	16	14
16–20 dienas mēnesī (vidēji 4–5 reizes nedēļā)	15	8
24–30 dienas mēnesī (katru vai gandrīz katru dienu)	30	9

To pašu apliecina arī atbildes uz jautājumu, kad pēdējo reizi apmeklēja kafejnīca. To jauniešu skaits, kuri interneta kafejnīcā bijuši iepriekšējā dienā, divas reizes lielāks ir datoratkarības riska grupā.

5.19. tabula. Interneta kafejnīcas apmeklējums pirms aptaujas (%)

	Darbdienās	
	Datoratkarības riska grupa	Pārējie interneta kafejnīcu apmeklētāji
Iepriekšējā dienā	53	28
Pēdējās nedēļas laikā	30	34
Pēdējā mēneša laikā	15	30
Pēdējā gada laikā	1	5
Neatceras, vēl senāk	1	3

Statistiski nozīmīgas atšķirības starp apmeklētājiem riska grupā un pārējiem interneta kafejnīcu apmeklētājiem novērojamas, salīdzinot nolūkus, kādēļ jaunieši visbiežāk mēdz doties uz šīm kafejnīcām.

Jauniešu daļa, kuri apmeklē interneta kafejnīcas, lai spēlētu spēles, ir ārkārtīgi liela, turklāt datoratkarības riska grupā tā sasniedz 74%. Otrs populārākais iemesls kafejnīcu apmeklējumam ir "čatošana". Savukārt pārējo apmeklētāju vidū kā otrs galvenais iemesls minēta sērfošana internetā, kā trešais – e-pasta nosūtīšana/

saņemšana. Zīmīgi, ka mācību vai darba jautājumu risināšanu kā iemeslu atzīmējuši jau izteikti mazāk jauniešu – 7% datoratkarības riska grupā un divreiz vairāk – 15% pārējo apmeklētāju grupā.

5.20. tabula. **Interneta kafejnīcu apmeklējuma nolūki (%)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Lai spēlētu spēles	74	34
Lai "čatotu"	27	18
Lai sērfotu internetā bez īpaša mērķa	20	31
Citā nolūkā	16	17
Lai nosūtītu vai saņemtu e–pastu	12	26
Lai veiktu mācību darba uzdevumus	7	15

Azartspēles

Analizējot vidējo mācību iestāžu skolēnu aptaujas rezultātus, tika novērota korelācija starp skolēna piederību datoratkarības riska grupai un azartspēļu spēlēšanu. Interneta kafejnīcu apmeklētāju paradumi šajā jomā aplūkoti sadaļā par azartspēlēm, bet šeit tikai raksturosim dažus rezultātus, salīdzinot datoratkarības riska grupas respondentu paradumus ar pārējo apmeklētāju paradumiem. Līdzīgi kā skolēnu mērķa grupā, arī interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū pastāv zināma sakarība starp abiem šiem atkarības veidiem.

Pirmkārt, jau raksturojot sevi, riska grupā ievērojami lielāka daļa respondentu uzskata sevi par ļoti azartiskiem vai vismaz reizēm azartiskiem cilvēkiem (atbilstīgi 53% un 30%).

5.21. tabula. **Azartiskuma pašnovērtējums (% no visiem aptaujātajiem)**

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Uzskata sevi par ļoti azartisku	24	8
Reizēm ir azartisks	29	22
Uzskata sevi par līdzsvarotu cilvēku, ar vienlīdz izteiktu paškontroli un azartiskumu	18	20
Uzskata, ka ir drīzāk neazartisks	8	21
Uzskata, ka nemaz nav azartisks	20	24
Nevar pateikt	0	5

Arī respondentu attieksme pret azartspēlēm abās salīdzināmajās grupās ir atšķirīga. Lielāks atbalsts azartspēlēm ir datoratkarības riska grupā.

5.22. tabula. Attieksme pret azartspēlēm (%)

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Pozitīva, pašam patīk uzspēlēt	22	8
Pozitīva, bet pats nespēlē	17	14
Neitrāla	44	35
Negatīva	16	38
Nevar pateikt	1	4

Un, visbeidzot, neapšaubāmi pastāv atšķirības azartspēļu vietu apmeklēšanā un apmeklēšanas biežumā. Interneta salonu apmeklētāju daļa, kas mēdz apmeklēt spēļu automātu zāles, ir lielāka to respondentu vidū, kurus varam pieskaitīt datoratkarības riska grupai. Azartspēļu vietas kaut reizi apmeklējuši 57% respondentu riska grupā un 37% no pārējo apmeklētāju vidus. Atšķirības pastāv arī apmeklējuma biežumā, kas norāda uz jau iepriekš novēroto tendenci. Tomēr apmeklētāju skaits šajā izlasē ir pārāk neliels, lai spriestu par šo atšķirību statistisko nozīmīgumu.

5.23. tabula. Azartspēļu vietu apmeklējums (% no visiem aptaujātajiem)

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Apmeklējuši gan kazino, gan spēļu automātu zāles	23	14
Apmeklējuši tikai kazino	5	2
Apmeklējuši tikai spēļu automātu zāles	29	21
Nav nekad apmeklējuši	43	63

5.24. tabula. Spēļu automātu zāles apmeklējumu biežums (% no spēļu automātu zāles apmeklētājiem)

	Datoratkarības riska grupa	Pārējie apmeklētāji
Dažas reizes nedēļā līdz gandrīz katrai dienai	19	5
Vidēji reizi nedēļā	8	8
1–2 reizes mēnesī vai retāk	30	39
Dažas reizes gadā	32	35
Reizi dzīvē vai nekad	10	13

5.6. Interneta kafejnīcu vērtējums

Interneta kafejnīcu apmeklētāju atbildes liecina, ka viņi parasti izvēlas kafejnīcu, kas atrodas tuvu mājām, – to atzinuši 43% aptaujāto. Gandrīz puse no nepilngadīgajiem kafejnīcu apmeklētājiem savu kafejnīcu izvēlas tieši pēc šī kritērija. Nākamais biežāk izmantotais izvēles kritērijs ir ieradums – tiek apmeklētas ierastas, pazīstamas vietas (24%). Nepilngadīgajiem kafejnīcu apmeklētājiem svarīgs ir arī draugu ieteikums (14%). Pilngadīgie biežāk interneta kafejnīcu izvēlas nejauši (17%) vai tuvāk darbavietai (9%).

Kopumā apmeklētāju atbildes liecina, ka interneta kafejnīcas izvēlas vairāk pēc atrašanās vietas, nevis pēc to tehniskā nodrošinājuma (datortehnika, programmatūra).

5.25. tabula. Interneta kafejnīcu izvēles kritēriji (%)

	Visi	Līdz 18 g.v.	Pēc 18 g.v.
Atrašanās tuvu mājām	43	48	40
Atrašanās tuvu darbavietai	6	2	9
Pilsētas centrā, kur apkārt daudz citu izklaides vietu	8	6	9
Modernāka, daudzveidīgāka datortehnika	8	6	9
Daudzveidīgāka programmatūra, spēles	3	3	2
Ieradums, apmeklē zināmas, ierastas vietas	24	25	23
Draugu ieteikums	10	14	7
Nejauša izvēle (piemēram, garāmejojot)	12	6	17
Cits	5	4	5

Interneta kafejnīcu apmeklētāji tika lūgti norādīt, kādi, viņuprāt, ir galvenie šo vietu trūkumi. Lielākā daļa atzīmēja divas problēmas: nepatīkama publika (38%) un slihta ventilācija, pārāk piepīpētas telpas (37%). Tikai pēc tam seko ar interneta kafejnīcu specifiku saistītās problēmas: pārāk lēns interneta pieslēgums (29%) un pārāk augstas cenas (28%). Nākamā problēmu grupa attiecas uz kafejnīcu darbu: nemājīgas, nepiemērotas telpas (20%), pārāk ierobežots kafejnīcas sortiments (17%), nav garderobes, tualetes (17%).

5.26. tabula. Interneta kafējnicu nepilnības (%)

Nepatīkama publika, apmeklētāji	38
Slikta ventilācija, pārāk piepīpēts	37
Lēns interneta pieslēgums	29
Pārāk augstas cenas	28
Nemājīgas, nepiemērotas telpas	20
Pārāk ierobežots kafējnicas sortiments	17
Nav garderobes, tualetes	17
Ierobežotas tehniskās iespējas (piem., printēšana u.tml.)	13
Neprofesionāls apkalpojošais personāls	12
Ierobežots programmatūras nodrošinājums	9
Troksnis	2
Netīrs	2

Ar iepriekš minētajiem interneta kafējnicu darba trūkumiem saistīti arī apmeklētāju ieteiktie uzlabojumi. Visvairāk ieteikumu attiecas uz gaisa kvalitātes uzlabošanu: no vienas puses, tiek ieteikta ventilācijas uzlabošana un kondicionēts gaiss (61%), no otras – smēķēšanas ierobežošana, izdalot īpašas vietas, aizliedzot smēķēt zālē (40%).

Daļa apmeklētāju iesaka samazināt cenas par pakalpojumiem (41%). Liela daļa priekšlikumu attiecas uz telpu iekārtojumu: mājīgas, plašas, gaumīgi iekārtotas telpas (37%), lai darba vietas pie datoriem tiktu nodalītas cita no citas (34%), lai būtu atsevišķas telpas spēlēm, atsevišķas darbam (29%), lai atsevišķi tiktu atdalīta kafējnicas daļa (20%). Trešā daļa no kafējnicu apmeklētājiem (33%) vēlējas profesionālāku un laipnāku personālu, arī lielāku kontroli un stingrāku apsardzi (20%). Uz tehnisko iespēju paplašināšanu bija norādījuši 28% apmeklētāju, kas vēlreiz apliecina to, ka pašlaik Rīgas interneta kafējnicās būtiskākas ir ventilācijas un telpu iekārtojuma, nevis tehniskā nodrošinājuma problēmas.

5.27. tabula. **Nepieciešamie uzlabojumi (%)**

Labā ventilācija, kondicionēts gaiss	61
Zemākas cenas par pakalpojumiem	41
Aizliegums smēķēt zālē, smēķētājiem – ierādīta īpaša telpa	40
Gaumīgas, mājīgas, plašas telpas	37
Nodalītas darba (dator–) vietas	34
Profesionāls, laipns personāls (katram izskaidro noteikumus)	33
Atsevišķas telpas spēlēm un atsevišķas – darbam	29
Plašākas tehniskās iespējas	28
Lielāka kontrole, apsardze	20
Atsevišķi atdalīta kafējnīcas daļa, atpūtas telpa	20
Moderns telpu iekārtojums	18
Spēļu daudzveidība	16
Citi (piem., garderobe)	6
Programmu daudzveidība	5

KOPSAVILKUMS

Metodika

Lai sasniegtu pētījuma mērķus – noskaidrotu jauno tehnoloģiju izmantošanas izplatību un izmantošanas modeļus, novērtētu jauno tehnoloģiju atkarības veidus un to izplatību jauniešu vidū, tika veiktas trīs kvantitatīvas aptaujas:

- reprezentatīva izlases veida Rīgas vispārizglītojošo skolu 7.–12. klases skolēnu un arodskolu 1.–3. kursa audzēkņu aptauja (respondentu skaits n=2820);
- reprezentatīva izlases veida skolēnu un arodskolu audzēkņu vecāku aptauja (respondentu skaits n=1041);
- kvantitatīva interneta salonu/kafejnīcu apmeklētāju aptauja (respondentu skaits n=400).

Ar datora lietošanu saistītās brīvā laika aktivitātes citu aktivitāšu vidū

Priekšstatu par datora lietošanas izplatību jauniešu vidū var iegūt, ja salīdzina datora lietošanas biežumu ar citām brīvā laika aktivitātēm. Reizi nedēļā un biežāk divas trešdaļas (75%) jauniešu nodarbojas ar sportu, apmēram puse lieto internetu (57%) un spēlē datorspēles (48%), trešā daļa jauniešu (34%) lasa grāmatas. Pēc nodarbošanās biežuma ar datora lietošanu saistītās aktivitātes nav "izkonkurējušas" sporta aktivitātes, tomēr jaunieši ar tām nodarbojas biežāk nekā ar grāmatu lasīšanu. Kopumā aptaujas dati liecina, ka ar datora lietošanu saistītās brīvā laika aktivitātes ieņēmušas būtisku vietu jauniešu nodarbību vidū. Zēnu vidū datorspēļu spēlēšana un interneta izmantošana ir populārākas nodarbes nekā grāmatu lasīšana.

Datora loma komunikācijā ar draugiem

Vairākums ar draugiem tiekas personiski (82%), mobilo telefonu izmanto 71%, parasto telefonu – 49%, bet elektronisko pastu – 20%. Parasto telefonu vairāk lieto jaunākie skolēni, mobilo – vidusskolēni un arodskolu audzēkņi, elektronisko pastu vairāk izmanto vispārizglītojošo skolu skolēni nekā arodskolu audzēkņi. Kopumā jaunieši mobilo telefonu izmanto biežāk nekā parasto telefonu. Elektronisko

pastu lieto 20% no 7.–9. klases skolēniem, 24% no 10.–12. klases skolēniem un 14% arodskolu audzēkņu. Ar datora lietošanu saistītais elektroniskais pasts nav izplatītākais komunikācijas līdzeklis jauniešu vidū: bieži to lieto 20% aptaujāto, dažreiz – 46%, nekad to nelieto sakaru uzturēšanai ar draugiem 34%. Tādi draugi, ar kuriem ikdienā tiekas reti, bet uztur sakarus ar vēstuļu vai elektroniskā pasta palīdzību, ir 46% aptaujāto – 36% zēnu un 53% meiteņu. Gandrīz trešdaļa (30%) aptaujāto norāda, ka viņu paziņu lokā ir kāds, kas cieš no datorspēju atkarības; pēc tam seko alkohola atkarība – 25% aptaujāto atzīst, ka kāds no paziņām cieš no tās; interneta atkarība – 20%; “čata” atkarība – 15%; azartspēļu atkarība – 14% un narkotiku atkarība – 12%. Vairāk datorspēju atkarību savu draugu un paziņu lokā atzīmē zēni nekā meitenes. Uzmanība pievēršama tam, ka puse (53%) no 7.–9. klases zēniem atzīst, ka viņu draugu un paziņu lokā ir kāds, kas cieš no datorspēju atkarības.

Datora lietošanas biežums

Ja spriežam pēc pēdējām 30 dienām, tad šai laikā datoru nav lietojuši 8% aptaujāto jauniešu. Piektā daļa (20%) datoru lietojusi retāk nekā reizi nedēļā. Apmēram divas trešdaļas jauniešu datoru izmanto vismaz vienu dienu nedēļā un biežāk: 25% vidēji vienu – trīs dienas nedēļā, 24% vidēji četras – piecas dienas nedēļā, 20% – gandrīz katru dienu, tātad sešas – septiņas dienas nedēļā.

Biežāk datoru lieto zēni nekā meitenes, vidēji četras dienas nedēļā un biežāk to dara 57% zēnu un 33% meiteņu.

Lai precizētu datora lietošanas ilgumu, tika jautāts, cik stundu jaunieši pavadījuši pie datora pagājušās nedēļas laikā – darb dienās un brīvdienās. Darb dienās datoru nebija lietojusi apmēram piektā daļa (19%) aptaujāto, brīvdienās – apmēram trešdaļa (34%). Vidēji vienu stundu dienā kā darb dienās, tā brīvdienās datoru lieto ceturtdaļa (25% un 24%) skolēnu. Divas – trīs stundas dienā pie datora pavada vairāk nekā ceturtdaļa jauniešu (28%) darb dienās un mazāk nekā piektdaļa (18%) brīvdienās. Datora lietošanas ilgums darb dienās un brīvdienās maz atšķiras tiem jauniešiem, kas pie datora pavada vairāk nekā četras stundas dienā, – tādi ir 18% darb dienās un 16% brīvdienās. Tādi, kas nav pievērsuši uzmanību pie datora pavadītajam laikam, ir 8–9% aptaujāto.

Datora pieejamība

Lielākajai daļai jauniešu dators un internets ir pieejams skolā – 82% skolā ir dators, 56% – internets. Datoru un interneta pieejamība skolā atšķiras latviešu un krievu skolēniem: dators skolā ir pieejams 90% latviešu un 74% krievu skolēnu, internets – attiecīgi 70% un 41%.

Mājās dators ir pieejams 70%, bet internets – 38% jauniešu. Pēc datora un interneta pieejamības mājās maz atšķiras krievu un latviešu jaunieši, bet ir ievērojamas atšķirības starp vispārējās un profesionālās izglītības iestāžu audzēkņiem, piemēram, internets mājās ir 41–44% 7.–12. klases skolēnu un 25% arodskolu audzēkņu.

Datora un interneta pieejamība tomēr nenozīmē, ka visi skolēni tos izmanto. Tāpēc tika uzdots jautājums par to, kur jaunieši visbiežāk (parasti) lieto datoru un internetu, un aptaujas dalībnieki varēja atzīmēt vairākas vietas. Atbildes liecina, ka datoru un internetu jauniešu lielākā daļa lieto mājās – 64% datoru un 38% internetu.

Interneta kafejnīcu apmeklēšanu var raksturot šādi: 33% aptaujāto nav apmeklējuši interneta kafejnīcas, 43% tās ir apmeklējuši dažas reizes gadā un retāk, 15% – dažas reizes mēnesī, bet 9% – vismaz reizi nedēļā un biežāk.

Datora lietošanas veidi

Lai iegūtu pilnīgu priekšstatu par datora lietošanu, svarīgi zināt, kādiem nolūkiem jaunieši to izmanto un kuri datora lietošanas veidi ir iecienītākie viņu vidū. Vairāk nekā puse jauniešu datoru bieži un regulāri izmanto izklaidei un atpūtai (60%), informācijas meklēšanai (59%) un lai klausītos mūziku (59%). Gandrīz puse bieži un regulāri datoru izmanto mācībām (47%) un spēlēm (41%). Komunikācijai datoru bieži un regulāri lieto 32%, sērfošanai internetā bez īpaša mērķa – 21%.

Ja visu pie datora pavadīto laiku pieņem par 100%, tad 26% no tā aizņem interneta lietošana, 20% mūzika, 19% spēles, 17% rakstīšana, tabulu veidošana u.tml. darbības, 10% "čats", 7% elektroniskais pasts. Zēniem dominējošais datora izmantošanas veids ir spēles, tās viņiem veido 28% no visa pie datora pavadītā laika, meitenēm – tikai 11%.

Vecāku informētība un kontroles iespējas

Vecāki adekvāti nenovērtē interneta kafejnīcu kā datora lietošanas vietu nozīmi. Atbildes rāda, ka par šo savu bērnu dzīves jomu vecāki ir maz informēti. Lielākā

daļa aptaujāto vecāku (72%) uzskata, ka viņu bērni nav apmeklējuši interneta kafejnīcas, kaut gan gandrīz tikpat liela daļa aptaujāto skolēnu (67%) atzīst, ka ir apmeklējuši interneta kafejnīcas. To, ka bērni apmeklējuši interneta kafejnīcas, atzinuši 17% no tiem vecākiem, kam mājās ir dators, un 25% no tiem, kam mājās nav datora.

Ietekme uz jauniešu attiecībām ģimenē

Datora pārmērīga lietošana izraisa konfliktus kā ģimenē, tā skolā. Visbiežāk nesaskaņas rodas ģimenē. Konflikti ar vecākiem vai citiem ģimenes locekļiem bijuši 26% aptaujāto jauniešu – daudz biežāk vidusskolu skolēniem nekā arodskolu audzēkņiem, zēniem nekā meitenēm. Konflikti gan ģimenē, gan skolā, gan ar draugiem biežāk radušies jaunākās grupas skolēniem.

Aptuveni pusei skolēnu vecāki vairāk vai mazāk regulāri mēdz kontrolēt laiku, ko viņi pavada pie datora. Vecāku kontrole samazinās, pieaugot bērnu vecumam. Vismazāk bērnu pie datora pavadīto laiku kontrolē arodskolas audzēkņu vecāki. Iespējams, tas izskaidrojams, pirmkārt, ar to, ka arodskolu audzēkņi ir zināmā mērā patstāvīgāki savā dzīvē, un, otrkārt, daudzi Rīgā studējošie arodskolēni ir no lauku rajoniem, tādēļ vecāku ģimenē pavada labākajā gadījumā nedēļas nogales.

Ietekme uz jauniešu veselības stāvokli

Datora lietošana ietekmē kā jaunieša fiziskās, tā arī garīgās veselības stāvokli. Informācijas tehnoloģiju pieejamība un piedāvātās iespējas visās dzīves sfērās ļoti ātri un īsā laikā noved pie datora pārmērīgas lietošanas, aizraušanās un, visbeidzot, arī pie atkarības, kas jau ir slimība. Daži piemēri, kas raksturo, cik lielā mērā datora lietošana skar jauniešu emocionālo sfēru un ietekmē garīgo līdzsvaru: 35% jauniešu uzskata, ka bieži vien labākās zāles pret depresiju, sliktu garastāvokli, nemieru ir darbošanās ar datoru (it īpaši spēļu spēlēšana); 26% jauniešu kaut dažreiz jūtas pacilāti no domām vien par spēlēm, internetu utt. Minētās atbildes un tas, ka jaunieši izjūt nemieru, uzbudinājumu (17%), kļūst dusmīgi, ja kāds cenšas ierobežot laiku vai vispār atraut viņus no darbošanās ar datoru (19%), tas, ka jaunieši mēdz samelot, lai slēptu savu aizraušanos ar datoru (11%), un, visbeidzot, tas, ka jauniešiem šīs aizraušanās dēļ radušās problēmas mācībās, vēlreiz apliecina, ka jauno tehnoloģiju pārmērīga lietošana būtiski ietekmē jauniešu garīgo pasauli un rīcību. Uz to īpaši jāvērs speciālistu uzmanība kā profilakses darbā, tā arī cīņoties ar datorlietošanas izraisīto atkarību.

Cits datora lietošanas ietekmes aspekts ir negatīvā ietekme uz fiziskās veselības stāvokli. Atbildes uz atklāto jautājumu par to, kā datora lietošana ietekmē veselību un pašsajūtu, liecina, ka visbiežāk novērotie traucējumi saistīti ar redzes pasliktināšanos, acu sāpēm, acu nogurumu u.tml. (minējuši 30% jauniešu un 18% vecāku). Galvassāpes, reiboņus u.tml. simptomus novērojuši 10% jauniešu, sāpes sprandā, mugurā – 4%, bet par fizisku nogurumu žēlojušies 5% aptaujāto. Vecāki biežāk nekā paši jaunieši (atbilstīgi 5% un 1% gadījumā) novērojuši izmaiņas emocionālajā sfērā – biežu garastāvokļa maiņu, nesavaldību u.tml.

Atbildes uz slēgto jautājumu, vai pēc datora lietošanas jaunieši jutuši kādas sāpes, nogurumu, smeldzi un kurās ķermeņa daļās šie simptomi novēroti pēdējā mēneša, pusgada laikā un senākā laika periodā, lielā mērā apstiprina jau iepriekš minēto, turklāt to respondentu daļa, kuri atzinuši, ka izjutuši dažādus traucējošus simptomus, ir krietni lielāka, nekā spriežot pēc atklātajām atbildēm. Visbiežāk pēdējā pusgada un pēdējā mēneša laikā jaunieši jutuši nogurumu, sāpes vai smeldzi acīs. Šādi simptomi bijuši gandrīz pusei (44%) aptaujāto. Tāpat salīdzinoši bieži minētas sāpes mugurā (27%) un galvassāpes (21%). Pārējie simptomi sastopami daudz retāk. Kopumā vērtējot, divas trešdaļas (66%) jauniešu atzīst, ka saistībā ar datora lietošanu ir jutuši vienus vai otru simptomus, kas liecina par datora lietošanas negatīvo ietekmi uz cilvēka veselību.

Datora negatīvās ietekmes mazināšana

Prast rūpēties par savu garīgo un fizisko veselību jāmacās visiem – kā jauniešiem, tā viņu vecākiem. Pētījuma rezultāti apliecina, ka arvien lielāka uzmanība būtu pievēršama profilaktiskiem pasākumiem, informēšanai par datora pareizu lietošanu un negatīvās ietekmes mazināšanas iespējām. Šeit liela nozīme ir pārrunām ar jauniem gan ģimenē, gan skolā, kaut arī, šķiet, vislielāko ieguldījumu varētu sniegt masu mediji, kuros speciālisti informētu par šo problēmu un sniegtu padomus, kā mazināt datoru lietošanas negatīvo ietekmi. Daļa vecāku (58%) apjautuši šo problēmu un centušies ar bērniem to pārrunāt. Tajā pašā laikā gandrīz 40% vecāku to nav darījuši, jo uzskata, ka tas nav nepieciešams vai arī ka viņu bērns ar datoru neaizraujas. Tikai 3% vecāku norāda, ka vēlētos to darīt, bet nezina, kā.

Atbilstoši pašu skolēnu un viņu vecāku viedoklim par to, kā profilaktiski cīnīties un mazināt datora lietošanas negatīvo ietekmi uz veselību, vairāk nekā divas trešdaļas

respondentu atzīst, ka viens no svarīgākajiem uzdevumiem ir laika samazināšana, ko cilvēks pavada pie datora. Otrs biežāk minētais ieteikums, ko atzīmējusi gandrīz puse aptaujāto jauniešu, ir "veikt dažādus acu, pirkstu, ķermeņa vingrinājumus". Vecāki nedaudz mazāku nozīmi piešķir dažādu vingrinājumu veikšanai (34%) un mazākā mērā nekā skolēni uzskata, ka viss atkarīgs no paša cilvēka (atbilstīgi 21% un 12%).

Datoratkarības riska grupas raksturojums

Par iespējamu datoratkarības iestāšanos liecina vairāki faktori – pie datora pārmērīgi ilgi pavadītais laiks, kontroles zudums pār savu uzvedību un rīcību, konflikti ģimenē, skolā utt. Uzstādīt atkarības slimības diagnozi vai izvērtēt garīgo traucējumu mērogu un nopietnību nav sociālo pētnieku kompetencē, tomēr, izmantojot atbilstošu testu, var noteikt datoratkarības riska grupas jauniešus. Aptaujas ietvaros šajā nolūkā tika izmantots amerikāņu psiholoģes Kimberlijas Jangas tests, lai noteiktu iespējamo augstākā riska grupu. Tā kā datoratkarību var iedalīt trīs veidos: interneta atkarība, spēļu atkarība un "čata" atkarība, tad jauniešiem tika lūgts atzīmēt atbildes par katru no trim datora lietošanas veidiem.

Procentuālais atbilžu sadalījums uzskatāmi raksturo, cik lielā mērā jaunieši aizraujas ar dažādiem datora lietošanas veidiem un kādi ir izplatītākie simptomi, izjūtas saistībā ar datora lietošanu. Vislielākā un biežāk sastopamā problēma ir laika izjūtas zudums. Gandrīz trešdaļa aptaujāto jauniešu atzīst, ka absolūti nejūt, kā paiet laiks, darbojoties internetā vai spēlējot spēles. Otra izjūtu grupa vairāk saistīta ar jauniešu psihi. 16% jauniešu uzskata, ka spēļu spēlēšana ir labākās zāles pret sliktu garastāvokli, nemieru, depresiju. Atbilstoši 12% domā, ka šādas zāles ir internets, 11% jauniešu jūtas pacilāti no domām vien par spēļu spēlēšanu, 10% – no domām par internetu.

Iespējamais datoratkarības risks tika aprēķināts atbilstoši K. Jangas testa kritērijiem (piecas un vairāk pozitīvas atbildes par izteiktajiem apgalvojumiem). Izmantojot minēto metodiku, interneta atkarība piemīt 2%, "čata" atkarība – arī aptuveni 2%, bet spēļu atkarība – nedaudz mazāk kā 5% aptaujāto jauniešu. Lai raksturotu datoratkarības riska grupas pārstāvjus, tika aprēķināta atsevišķa pazīme grupai, kurā iekļaujas jaunieši, kuri atzīmējuši pozitīvu atbildi par kādu no datora izmantošanas veidiem un kuru pozitīvās atbildes kopumā pārsniedz 5 punktus. Šī pētījuma rezultātu analīzes ietvaros nosacīti dēvētā datoratkarības riska grupa veido 14% aptaujāto.

Grupas demogrāfiskais raksturojums. Datoratkarības risks ir vairāk izplatīts zēnu un jaunākā vecuma skolēnu vidū. Zēnu vidū gandrīz katrs piektais (19%) vidējo mācību iestāžu audzēknis Rīgā ir pieskaitāms datoratkarības riska grupai, no meitenēm attiecīgi 11%. Datoratkarības riska grupai var pieskaitīt 17% 7.–9. klases audzēkņu, 10.–12. klases līmenī tādu skolēnu ir 13%, arodskolu audzēkņu vidū – 11%.

Datora lietošanas intensitāte un veidi. Salīdzinot datora lietošanas biežumu pēdējā mēneša laikā, būtiski atšķiras datora lietošanas biežums riska grupas jauniešu un pārējo jauniešu vidū. Īpaši uzskatāmi tas novērojams, salīdzinot datora lietošanu katru vai gandrīz katru dienu. Datoratkarības riska grupā to dara aptuveni trešā daļa (34%) jauniešu, bet pārējo jauniešu vidū 18%.

Būtiski atšķiras arī pie datora pavadīto stundu skaits dienā: gandrīz katrs sestais jauniešs (16%) no datoratkarīgajiem pie datora pavada sešas un vairāk stundu dienā, kamēr no pārējo skolēnu vidus tā dara 5% jauniešu.

Statistiski nozīmīgas atšķirības starp jauniešiem riska grupā un pārējiem skolēniem pastāv arī datora izmantošanas veidos. Jaunieši riska grupā daudz biežāk datoru izmanto izklaidei, lai klausītos mūziku, kā arī sērfošanai internetā bez īpaša nolūka un spēļu spēlēšanai. Pēdējās divas aktivitātes jauniešiem riska grupā raksturīgas 2,5 reizes biežāk nekā pārējiem jauniešiem.

Nepastāv cieša korelācija starp to, vai jauniešiem dators pieejams mājās vai ne, un iespējamību nokļūt datoratkarības riska grupā. Datoratkarības riska grupā ir lielāka to jauniešu daļa, kuri apmeklē interneta kafejnīcas. Atšķirība no pārējiem jauniešiem ir nozīmīga – atbilstīgi 79% un 65%. Atšķiras arī apmeklēšanas biežums. Vismaz reizi nedēļā interneta kafejnīcas apmeklē 8% riska grupas jauniešu un 4% pārējo jauniešu, vismaz divas – trīs reizes nedēļā – atbilstīgi 6% un 3%, vismaz četras – piecas reizes nedēļā un vēl biežāk – 5% un 2%.

Draugu loks. Novērojama cieša sakarība starp subjektīvo pašvērtējumu un draugu loka vērtējumu attiecībā uz pārmērīgu datora lietošanu, t.i., to jauniešu vidū, kuri ir datoratkarības riska grupā, ir vairāk to, kuri atzinuši, ka arī viņu draugiem piemīt "čata", interneta vai spēļu atkarība. Datoratkarības riska grupā 44% jauniešu atzinuši, ka viņu draugu lokā varētu būt kāds, kurš cieš no datorspēļu atkarības, kamēr pārējo jauniešu vidū tādu vērtējumu snieguši tikai 28% aptaujāto. Tāpat pastāv nozīmīgas atšķirības interneta atkarības un "čata" atkarības iespējamības vērtējumā. Par saviem draugiem tādu viedokli izteikuši 34% no datoratkarības

riska grupas un 20% pārējo jauniešu attiecībā uz interneta atkarību un 22% riska grupā un 14% pārējo attiecībā uz “čata” atkarību. Nozīmīgākās atšķirības vērojamas to jauniešu skaitā, kuri atzīmējuši, ka viņu draugu loku galvenokārt veido “čata”, e–pasta draugi (atbilstīgi 15% un 7%), – būtiski biežāk šīs grupas pārstāvji sakarus ar saviem draugiem uztur tikai ar e–pasta starpniecību. Starp aptaujajajiem jauniešiem nav būtiskas atšķirības draugu vērtējumā attiecībā uz narkotiku, alkohola un azartspēļu atkarību. Lai arī vairāk nekā trešā daļa (39%) jauniešu nezina, nav informēti, vai viņu draugu lokā ir kāds, kas cieš no kādas atkarības, tomēr viņu sniegtās atbildes dod vērtīgu ieskatu par minētās problēmas izplatību.

Attiecības ģimenē. Pārmērīga aizraušanās ar datoru ietekmē arī skolēnu attiecības ģimenē, sekmes utt. Datoratkarīgo jauniešu īpatsvars būtiski lielāks ir tajā grupā, kurā ir stingrāka vecāku kontrole. Pirmkārt, iespējams, ka vecāki, novērtējot bērna pārmērīgo aizraušanos ar datora lietošanu, cenšas vairāk kontrolēt un ierobežot pie datora pavadīto laiku. Otrkārt, šī korelācija var būt mērīga, jo datoratkarība lielākā mērā izplatīta jaunākajās vecuma grupās, t.i., 7.–9. klases līmenī, kur kopumā raksturīga lielāka vecāku kontrole pār bērna brīvo laiku. Visbiežāk konflikti datora lietošanas dēļ izraisās tieši ģimenē, daudz retāki tie ir skolā un ar draugiem. Datoratkarības riska grupas jauniešiem gandrīz trīs reizes biežāk nekā pārējiem datora lietošanas dēļ ir bijuši konflikti ģimenē.

Azartspēles. Datoratkarība, it īpaši spēļu atkarība varētu būt cieši saistīta ar azartspēļu atkarību. Iegūtie rezultāti apstiprina hipotēzi par saistību starp abiem atkarības riska veidiem. Jauniešu, kuri vairāk vai mazāk regulāri apmeklē spēļu automātu zāles, ir vairāk to vidū, kurus nosacīti dēvējam par datoratkarības riska grupu. Kopumā spēļu zāles vismaz dažas reizes gadā un biežāk apmeklē 36% datoratkarības riska grupas jauniešu un 24% pārējo jauniešu.

Veselība. Pārmērīga datora lietošana, iespējams, korelē ar veselības stāvokļa pasliktināšanos. Dažādus veselības traucējumus, kas visbiežāk izpaužas kā sāpes un nogurums acīs, galvā, skaustā, datoratkarības riska grupas jaunieši sajūt biežāk nekā pārējie aptaujātie.

Riska vērtējums vecāku skatījumā

Jauniešu vecākiem tika lūgts raksturot bērna uzvedību un rīcību saistībā ar datora lietošanu. Šajā gadījumā vecāki izvērtēja savu bērnu uzvedību atbilstoši papildinātam un adaptētam K. Jangas testam.

Līdzīgi kā pašu jauniešu vērtējumā, arī vecāki attiecībā uz datora lietošanu visbiežāk bērna uzvedībā novērojuši laika izjūtas zudumu. Patērēto laiku nejut nedaudz mazāk kā puse bērnu (48%), tāpat bērni netur solījumus par datora izmantošanas laiku (33%) un mēdz pavadīt pie datora ilgāku laiku nekā solījuši (35%). Nākamā pazīmju grupa, kas arī novērota aptuveni 20–25% jauniešu, saistīta ar psihes darbību un dažādām emocionālām izpausmēm: bērns juties pacilāti no domām/ runāšanas par datoru (25%); labākās zāles bērnam pret depresiju, sliktu garastāvokli ir darbošanās pie datora (22%); uzbudinājuma, nemiera izjūšana, kad kāds ir centies ierobežot laiku, ko bērns pavada pie datora, vai dusmas, kad kāds viņu mēģinājis atraut no darbošanās pie datora (20%).

Kopumā pēc vecāku vērtējuma datoratkarības riska grupā būtu ieskaitāmi aptuveni 18% jauniešu. Interesanti atzīmēt, ka nepastāv būtiskas atšķirības, kā datoratkarības riska grupu var raksturot pēc jauniešu pašu subjektīvā vērtējuma un kā atbilstoši vecāku vērtējumam. Arī vecāku vērtējumā datoratkarības riska grupā lielākā daļa ir zēnu, vairāk jaunākās vecuma grupas jauniešu. Arī to bērnu vecāki, kuru atvases pieskaitāmas datoratkarības riska grupai, apgalvo, ka biežāk kontrolē laiku, ko bērns pavada pie datora. Kopumā bērnu un vecāku vērtējums šajos jautājumus ļoti lielā mērā sakrīt.

Ģimenēs, kurās ir riska grupas jaunieši, pēc vecāku vērtējuma desmitkārt biežāk bijuši konflikti bērna datora lietošanas dēļ. Tādu ģimeņu, kurās šādu konfliktu nav bijis, ir tikai 13%.

Azartspēļu spēlēšanas izplatība

Kopumā 34% aptaujāto skolēnu ir apmeklējuši kādu no azartspēļu zālēm – 21% apmeklējis tikai spēļu automātu zāles, 11% apmeklējuši gan kazino, gan spēļu automātu zāles, bet 2% – tikai kazino. Lai arī likumdošanā noteikts aizliegums kazino un spēļu automātu zāles apmeklēt personām, kas jaunākas par 18 gadiem, nepilngadīgo skolēnu vidū 30% tomēr ir pabijuši kādā no azartspēļu zālēm. Rezultātā aprēķinātais nelegālo kazino apmeklētāju īpatsvars ir 9% no aptaujāto nepilngadīgo skolēnu kopskaita.

Tā kā biljards, kuru iecienījusi vairāk nekā puse (54%) no azartspēles spēlējošiem skolēniem, netiek uzskatīts par azartspēli, jo tajā netiek gūts laimests naudā, par populārākajām azartspēlēm skolēnu vidū var uzskatīt spēļu automātu spēles, kurām vislabprātāk nododas 28% azartspēles spēlējošo jauniešu.

Azartspēļu spēlēšanas paradumi

Veiktā faktoranalīze uzrāda trīs būtiskākos faktoros, kas ietekmē azartspēļu spēlēšanas paradumus: 1) attieksme pret azartspēļu spēlēšanu; 2) nauda; 3) azartspēļu zālēs pavadītais laika ilgums viena apmeklējuma reizē.

1. faktors. Attieksme pret azartspēļu spēlēšanu. Tie, kuri spēlē bieži, pozitīvi izturas pret azartspēlēm, un palielinās varbūtība, ka viņiem radušās problēmas saistībā ar spēlēšanu. Tā, piemēram, regulāri spēļu automātus spēlē 13% no tiem skolēniem, kas kaut reizi bijuši spēļu automātu zālēs (n=918). Šie jaunieši uzspēlē vismaz reizi nedēļā vai biežāk. Lai arī 86% no visiem azartspēles spēlētājiem jauniešiem norādījuši, ka nekādas problēmas azartspēļu dēļ nav bijušas, 5% atbildējušo minējuši, ka ir pieauguši parādi. Kā būtiskākās problēmas nosauktas arī konflikti ģimenē (4%) un konflikti ar draugiem (4%). Daži skolēni minējuši, ka azartspēļu dēļ viņiem ir zudusi interese par mācībām (3%) un bijušas nelikumīgas darbības naudas ieguves nolūkos (3%).

2. faktors. Nauda. Datu analīze uzrāda tiešu sakarību starp viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā vidēji iztērēto naudas summu un lielākā laimesta apmēru, proti, tērējot vairāk azartspēļu spēlēšanai, pieaug varbūtība, ka ir gūts liels laimests. Tiesa gan, laimesta apmērs nepalielinās adekvāti spēlē ieguldītajai summai, jo, palielinot viena azartspēļu zāles apmeklējuma laikā iztērēto summu par vienu latu, iegūtā laimesta apmērs palielinās tikai par 56 santīmiem.

3. faktors. Azartspēļu zālēs pavadītais laiks viena apmeklējuma reizē. Gandrīz puse (45%) no tiem skolēniem, kas apmeklējuši azartspēļu zāles, vidēji viena apmeklējuma laikā darbdienās tur pavada vienu stundu vai mazāk, bet 37% norādījuši, ka pavadītajam laikam uzmanību nepievērš. Salīdzinoši liels (18%) ir to īpatsvars, kuri viena apmeklējuma reizē darbdienās izklaides vietā pavada divas un vairāk stundu.

Grupējot skolēnus pēc spēlēšanas paradumiem, aprēķinātais azartspēļu atkarības riska grupas lielums ir 8% no visiem azartspēles spēlētājiem jauniešiem. Tie ir jaunieši, kuri spēļu automātu zāles apmeklē vismaz reizi nedēļā vai arī vidēji reizi mēnesī, pārsvarā viena azartspēļu zāles apmeklējuma reizē tur pavada vairākas stundas vai arī zaudē laika kontroli pār izklaides vietā pavadīto laiku, spēlē iegulda salīdzinoši lielus līdzekļus un atkarībā no veiksmes vai nu gūst lielus laimestus, vai arī gluži pretēji – cieš smagus zaudējumus. Visiem šīs grupas indivīdiem ir pozitīva attieksme pret azartspēlēm, taču ne visi sevi raksturo kā azartiskas personības un ne visi uzrādījuši problēmas, kas radušās azartspēļu spēlēšanas dēļ.

Interneta kafejnīcu apmeklētāji

Interneta kafejnīcu apmeklētāji tika aptaujāti tieši šo kafejnīcu apmeklējuma laikā. Lielākā daļa bija regulāri interneta kafejnīcu apmeklētāji, t.i., tādi, kas pēdējo reizi tur bijuši iepriekšējā dienā vai iepriekšējā nedēļā (66%). No tiem, kas jaunāki par 18 gadiem, šādi regulāri apmeklētāji ir 73%, to vidū, kas vecāki par 18 gadiem, – 61%.

Lielākā daļa (42%) interneta kafejnīcu apmeklētāju atzīst, ka viņi interneta kafejnīcu vai salonu apmeklējusi, lai spēlētu spēles. Jo jaunāki kafejnīcu apmeklētāji, jo vairāk viņus šīm vietām piesaista datorspēles. Vecākie kafejnīcu apmeklētāji tur vairāk iegriežas, lai nosūtītu e-pastu un izmantotu internetu. Piemēram, datorspēles piesaista 59% apmeklētāju, kas jaunāki par 18 gadiem, bet tikai 22% apmeklētāju, kas vecāki par 20 gadiem. Savukārt e-pasta sūtīšanai interneta kafejnīcas izmanto 12% apmeklētāju, kas jaunāki par 18 gadiem, bet 37% apmeklētāju, kas vecāki par 20 gadiem. Kā cits variants visbiežāk minēta draugu satikšana klātienē, kas norāda uz to, ka interneta kafejnīcās svarīga ir ne tikai virtuālā, bet arī tiešā komunikācija.

No interneta kafejnīcu apmeklētājiem apmēram pusei (49%) mājās ir dators, bet ceturtdaļai (25%) – interneta pieslēgums. Vidēji visiem skolēniem šie rādītāji ir augstāki, attiecīgi 70% ir dators un 38% interneta pieslēgums.

Dati liecina, ka jaunieši, kuri vairāk vai mazāk regulāri uzturas interneta kafejnīcās, datoru izmanto daudz biežāk un pavada pie tā ilgākas stundas. Lai arī tas ietekmē jauniešu attiecības ģimenē, skolā, salīdzinot vidējo mācību iestāžu skolēnu un interneta kafejnīcu apmeklētāju atbildes par konfliktiem ģimenē, skolā un ar draugiem, atšķirības nav būtiskas. Arī vecāku kontroles raksturojums neatšķiras no skolēnu sniegtajām atbildēm.

Interneta kafejnīcu apmeklētāji par dažādiem datora ietekmes simptomiem sūdzas nedaudz mazāk kā aptaujātie skolēni. Vienīgais simptoms, kurš interneta kafejnīcu apmeklētāju vidū minēts daudz biežāk, ir sāpes plaukstās. Iespējams, atbildes ietekmējis arī aptaujas veids. Kopumā visu trīs izlašu – skolēnu, vecāku un interneta kafejnīcu apmeklētāju aptauju dati liecina, ka visvairāk datora nelabvēlīgo ietekmi izjūt acis, nākamie "upuri" ir galva un mugura.

Būtiski jauniešu grupu atšķirības izpaužas, salīdzinot ieteikumus datora negatīvās ietekmes mazināšanai jeb profilaktiskiem pasākumiem. Interneta kafejnīcu apmeklētāji daudz augstāk vērtē jaunas, modernas datortehnikas lietošanas

nozīmi, savukārt krietni mazāk profilakses pasākumus saista ar personiskās attieksmes maiņu. 43% šīs grupas jauniešu uzskata, ka datora negatīvo ietekmi varētu mazināt, ierobežojot pie tā pavadītā laika daudzumu, kamēr skolēnu un viņu vecāku grupās pēdējais pasākums minēts atbilstīgi 67% un 73%.

Citi minētie priekšlikumi negatīvās ietekmes mazināšanai: datora lietošanas starplaikos vairāk kustēties, pastaigāties, nodarboties ar sportu (5%), apmeklēt ārstu, regulāri masāžas kursi u.tml., kā arī lietot aizsargekrānus monitoriem vai aizsargbrilles (2%).

Interneta kafejnīcu apmeklētāju datoratkarības riska grupa

Viens no interneta kafejnīcu apmeklētāju aptaujas uzdevumiem bija noteikt datoratkarības riska grupu viņu vidū. Līdzīgi kā skolēnu aptaujā, datoratkarības riska grupa tika aprēķināta atbilstoši K. Jangas testa kritērijiem. Salīdzinājumam izmantoti dati par vienu un to pašu vecuma grupu.

Jau procentuālais atbilžu sadalījums uzskatāmi apliecina, ka interneta kafejnīcu apmeklētāju grupa daudz lielākā mērā aizraujas ar dažādiem datora lietošanas veidiem un šīs grupas pārstāvjiem krietni biežāk novērojami simptomi, izjūtas, kas liecina par datoratkarības risku.

Liela daļa interneta kafejnīcu apmeklētāju (salīdzinoši vidēji divas reizes biežāk nekā pārējie skolēni) savās atbildēs norāda, ka dažādi datora izmantošanas veidi ietekmē viņu psihi, emocionālo sfēru. Tā, piemēram, no domām vien par "čatošanu" un spēlēm pacilāti jūtas atbilstīgi 13% un 24% interneta kafejnīcu apmeklētāju, darbības internetā, "čatošana" un jo īpaši spēles tiek uzskatītas par labākajām zālēm pret depresiju un sliktu garastāvokli (atbilstīgi 16% skolēnu, 32% interneta kafejnīcu apmeklētāju). Interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā trīs reizes lielāka nekā skolēnu vidū ir to jauniešu daļa, kuri kļūst nervozi, neapmierināti, nomākti, ja ilgāku laiku nav varējuši darboties pie datora – "čatot" (6%) vai spēlēt (13%). Kopumā īpaši krasas atšķirības vērojamas, ja runa ir par izjūtām un simptomiem, ko izraisa datorspēļu spēlēšana. 16% kafejnīcu apmeklētāju izjūt nemieru un uzbudinājumu, mēģinot ierobežot pie datora pavadīto laiku, spēlējot spēles (t.i., 2,5 reizes biežāk izteikts simptoms nekā pārējiem jauniešiem), šie jaunieši cenšas slēpt pie datora pavadīto laiku divas reizes biežāk un mēdz melot, lai slēptu savu aizraušanos ar datoru, trīs reizes biežāk nekā pārējie skolēni.

Interneta kafejnīcu apmeklētāji vēl lielākā mērā atzīst, ka absolūti nejūt, kā paiet laiks, darbojoties pie datora, un uz pusi vairāk jauniešu kafejnīcu apmeklētāju

grupā paliek pie datora daudz ilgāk nekā to plānojuši (atbilstīgi 16% un 32%). Atbilstīgi K. Jangas testa kritērijiem (piecas un vairāk pozitīvas atbildes par izteiktajiem apgalvojumiem) interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā ir salīdzinoši lielāka to jauniešu daļa, kurus varam ieskaitīt datoratkarības riska grupā: tā interneta atkarība piemīt 4%, "čata" atkarība – 7%, bet spēļu atkarība – 17% aptaujāto jauniešu. Aprēķinot rezultējošo pazīmi kā piederību datoratkarības riska grupai, var secināt, ka interneta kafejnīcu apmeklētāju grupā datoratkarības risks piemīt 22% jauniešu. Tas ir ļoti augsts rādītājs, un, domājams, speciālistiem, kuri strādā pie šīs problēmas profilakses pasākumiem un seku novēršanas, būtu jāpievērš īpaša uzmanība tam jauniešu kontingentam, kas veido interneta kafejnīcu apmeklētāju loku.

Datoratkarības riska pazīmes izplatības raksturojums interneta kafejnīcu apmeklētāju lokā un šīs grupas portrets ir ļoti līdzīgs datoratkarības riska grupai skolēnu vidū. Datoratkarības risks lielākā mērā izplatīts zēnu/vīriešu un jaunāka vecuma apmeklētāju vidū. Tā datoratkarības riska grupai pieskaitāmi 30% interneta kafejnīcu apmeklētāju vecumā līdz 15 gadiem. Tai pašā laikā vecākajā apmeklētāju grupā tādu ir 14%.

Datoratkarības pazīmes ļoti cieši korelē ar interneta kafejnīcu apmeklējuma biežumu un regularitāti. Datoratkarības riska grupā to jauniešu daudzums, kuri kafejnīcas apmeklē vismaz četras – piecas reizes nedēļā vai gandrīz katru dienu, vairākkārt pārsniedz šādu apmeklētāju skaitu pārējā apmeklētāju grupā. To jauniešu skaits, kuri interneta kafejnīcā bijuši iepriekšējā dienā, ir divas reizes lielāks datoratkarības riska grupā.

Ārkārtīgi liela ir to jauniešu daļa, kuri apmeklē interneta kafejnīcas, lai spēlētu spēles, turklāt datoratkarības riska grupā tā sasniedz 74%. Otrs populārākais iemesls kafejnīcu apmeklējumam ir "čatošana". Savukārt pārējo apmeklētāju vidū kā otrs galvenais iemesls minēta sērfošana internetā, kā trešais – e-pasta nosūtīšana/ saņemšana. Zīmīgi, ka mācību vai darba jautājumu risināšanu kā interneta kafejnīcu apmeklēšanas iemeslu atzīmējuši jau izteikti mazāk jauniešu – 7% datoratkarības riska grupā un 15% pārējo apmeklētāju grupā.

Savstarpēji saistītas parādības ir pārmērīga datora lietošana, aizraušanās ar datorspēlēm u.tml. un azartspēļu spēlēšana. Pirmkārt, riska grupā ievērojami lielāka daļa respondentu uzskata sevi par ļoti azartiskiem vai vismaz reizēm azartiskiem cilvēkiem (atbilstīgi 53% riska grupā un 30% pārējo apmeklētāju

vidū). Arī lielāks atbalsts azartspēlēm tiek pausts datoratkarības riska grupā. Otrkārt, pastāv atšķirības azartspēļu vietu apmeklēšanā un apmeklēšanas biežumā. Interneta salonu apmeklētāju daļa, kas mēdz apmeklēt spēļu automātu zāles, ir lielāka to respondentu vidū, kurus varam pieskaitīt datoratkarības riska grupai. Azartspēļu vietas kaut reizi apmeklējuši 57% respondentu riska grupā un 37% no pārējo apmeklētāju vidus.

Interneta kafejnīcu izvēle un novērtējums

Interneta kafejnīcu apmeklētāju atbildes liecina, ka viņi parasti izvēlas kafejnīcu, kas atrodas tuvu mājām, – to atzinuši 43% aptaujāto. Gandrīz puse no nepilngadīgajiem kafejnīcu apmeklētājiem savu kafejnīcu izvēlas tieši pēc šī kritērija. Nākamais biežāk izmantotais izvēles kritērijs ir ieradums – tiek apmeklētas ierastas, pazīstamas vietas (24%). Nepilngadīgajiem kafejnīcu apmeklētājiem svarīgs ir arī draugu ieteikums (14%). Pilngadīgie biežāk interneta kafejnīcu izvēlas nejauši (17%) vai tuvāk darbavietai (9%).

Interneta kafejnīcu apmeklētāji tika lūgti norādīt, kādi, viņuprāt, ir galvenie šo vietu trūkumi. Lielākā daļa atzīmēja divas problēmas: nepatīkama publika (38%) un slikta ventilācija, pārāk piepīpētas telpas (37%). Tikai pēc tam seko ar interneta kafejnīcu specifiku saistītās problēmas: pārāk lēns interneta pieslēgums (29%) un pārāk augstas cenas (28%). Nākamā problēmu grupa attiecas uz kafejnīcu darbu: nemājīgas, nepiemērotas telpas (20%), pārāk ierobežots kafejnīcas sortiments (17%), nav garderobes, tualetes (17%).

