

НАО «ЖЕТЫСУСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ ИЛЬЯСА ЖАНСУГУРОВА»



**КОМПЛЕКСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ
МАСШТАБОВ И ОСОБЕННОСТЕЙ
УЧАСТИЯ НАСЕЛЕНИЯ РЕСПУБЛИКИ
КАЗАХСТАН В АЗАРТНЫХ ИГРАХ**

ТАЛДЫКОРГАН, 2026



КОМПЛЕКСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ МАСШТАБОВ И ОСОБЕННОСТЕЙ УЧАСТИЯ НАСЕЛЕНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН В АЗАРТНЫХ ИГРАХ

Данное исследование финансируется Комитетом науки Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан (программа BR24992927 «Интегративное исследование лудомании в Казахстане и мультидисциплинарные стратегии ее минимизации»)

Авторы:

Килыбаев Талгат Берикказиевич – PhD, Директор Центра международного сотрудничества
НАО «Жетысуский университет имени И. Жансугурова»
t.kilybayev@gmail.com

Ламбекова Айгерим Нурлановна – PhD., ассоциированный профессор
НАО «Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика
Е.А.Букетова»
aigerim.lambekova@gmail.com

©НАО «Жетысуский университет имени Ильяса Жансугурова»

2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Методология исследования	4
Программа исследования	4
Цель и задачи исследования	5
Процедуры исследования	5
Этические вопросы	6
Результаты исследования	6
Анализ результатов количественного исследования на основе первой анкеты	6
Статистические результаты по ключевым вопросам	11
Обобщённый вывод по результатам количественного этапа исследования	38
Анализ результатов количественного исследования на основе второй анкеты	39
Статистические результаты по ключевым вопросам	44
Обобщённый вывод по результатам количественного этапа исследования	67

Введение

Азартные игры – явление, сочетающее в себе элементы досуга, риска и потенциальной зависимости. С распространением онлайн-гемблинга, легализацией отдельных форм игровой деятельности и усилением маркетингового давления, участие в азартных играх стало заметным социальным феноменом, затрагивающим значительные группы населения. Для Казахстана эта тема приобретает особую актуальность в связи с ростом вовлеченности молодежи, усилением рекламы в цифровых каналах и отсутствием комплексных эмпирических данных о масштабах и последствиях игровой активности.

В условиях недостаточной научной информации, регуляторная и профилактическая политика в сфере азартных игр основывается на ограниченных статистических и фрагментарных экспертных оценках. Отсутствие репрезентативных данных затрудняет выработку эффективных решений в области общественного здравоохранения, образования, молодежной политики и регулирования рынка азартных услуг.

В этой связи с апреля по май 2025 года Некоммерческий акционерное общество «Жетысуский университет им. И. Жансугурова» реализовал комплексное количественное социологическое исследование в рамках проекта «Интегративное исследование лудомании в Казахстане и мультидисциплинарные стратегии ее минимизации» (№ BR24992927), финансируемого МНВО РК по программно-целевому финансированию по научным, научно-техническим программам на 2024-2026 годы.

Исследование направлено на всесторонний анализ масштабов участия населения Республики Казахстан в азартных играх. В исследование был привлечен «Экспертный центр Qogam» для сбора данных в разных регионах Казахстана.

Целью исследования стало получение репрезентативной и статистически обоснованной информации о степени вовлеченности казахстанцев в игорную деятельность, мотивах участия, поведенческих стратегиях и связанных с этим рисках. Особое внимание было уделено социально-демографическим различиям, экспозиции рекламных воздействий, психологическим признакам зависимости, финансовым последствиям, а также общественному восприятию азартных игр.

Настоящий отчет включает описание методологических параметров исследования, основные количественные результаты, интерпретацию полученных данных и рекомендации, направленные на усиление профилактических и регуляторных механизмов в отношении азартных игр.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Программа исследования

Перед началом реализации проекта была разработана программа исследования, включающая взаимосвязанные компоненты, обеспечивающие последовательную организацию и контроль всех этапов его проведения. Структура программы охватывает следующие элементы:

- Формулировка цели, задач и определение объекта исследования;

- Выбор методологических подходов;

- Разработка инструментария (анкеты);

- Проектирование выборочной совокупности, охватывающей различные социально-демографические группы;

- Подготовка, организация и проведение полевых работ (посредством стандартизированного интервью по разработанной анкете);

- Обработка и верификация собранных эмпирических данных;

- Статистический анализ результатов.

В рамках данного исследования был применён количественный метод – индивидуальный стандартизированный опрос, который позволяет получить объективные, обобщаемые данные о масштабах и характеристиках изучаемого явления. Этот метод обеспечивает возможность выявления закономерностей в распределении ответов по различным переменным, а также позволяет проводить сравнительный и корреляционный анализ между отдельными социальными группами.

Количественное исследование целесообразно при необходимости оценки распространённости социального явления, определения долей, уровней и тенденций, а также при формировании оснований для статистических выводов, экстраполируемых на генеральную совокупность. Использование репрезентативной выборки и стандартизированного инструментария обеспечивает высокую степень надёжности и воспроизводимости полученных результатов.

Цель и задачи исследования

Цель исследования

Обеспечить репрезентативное измерение масштабов вовлеченности казахстанского населения в азартные игры через количественный анализ на основе выборочного опроса.

Исследовательские задачи

1. Количественная оценка уровня вовлеченности населения в различные виды азартных игр.
2. Классификация социально-демографических групп по степени участия и особенностям игровой активности.
3. Стратификация игроков по частоте участия, среднему объему денежных затрат, мотивам вовлеченности.
4. Идентификация ключевых поведенческих паттернов среди участников азартных игр.
5. Выявление латентных предикторов (скрытых предпосылок) участия в игровой деятельности.
6. Анализ общественных нарративов и моделей отношения казахстанцев к азартным играм.

Процедуры исследования

Процедуры реализации количественного социологического исследования были организованы в несколько этапов: подготовительный, полевой и аналитический. Каждый этап предусматривал строгое соблюдение методологических стандартов, обеспечивающих репрезентативность и надежность полученных данных.

Подготовительный этап (до 14 апреля 2025 года)

Была запущена подготовка методических и организационных компонентов:

- финализирована программа исследования;
- разработаны и протестированы тестовые анкеты;
- сформирована квотно-репрезентативная выборка с учетом стратификации по региону, полу, возрасту.
- проведен тренинг интервьюеров и техническая подготовка к полевому сбору данных с использованием цифрового инструмента Simple Forms.

Полевой этап (15 апреля – 15 мая 2025 года)

Полевой этап включал стандартизированное интервьюирование 1033 респондентов в возрасте от 18 до 60 лет и старше, имеющих опыт участия в азартных играх. Опрос проводился во всех 17 областях и трех городах республиканского значения Республики Казахстан.

Опрос был разделен на две части:

первая анкета – 527 респондентов;

вторая анкета – 504 респондента.

Интервью проводились в цифровом формате с использованием мобильного программного обеспечения Simple Forms. Средняя продолжительность одного интервью составила 10–15 минут.

Аналитический этап (вторая половина мая – начало июня 2025 года)

На данном этапе проводились:

- статистический анализ;
- визуализация данных в табличной форме;
- оформление аналитического отчета.

Финальный отчет с интерпретацией результатов подготовлен к 9 июня 2025 года. Обработка данных осуществлялась в программной среде SPSS и Excel.

Обеспечение качества полевых работ

В целях обеспечения высокого качества сбора первичных данных в ходе полевого этапа исследования были реализованы меры методологического и организационного контроля. Основное внимание было уделено соблюдению процедур интервьюирования, точности заполнения анкет и соблюдению требований к выборке.

Контроль качества

Для мониторинга достоверности собранных данных была организована система многоуровневого контроля:

100% прослушивание аудиозаписей интервью, с целью проверки соблюдения логики опроса, полноты зачитывания вопросов и корректности взаимодействия с респондентами;

100% проверка заполненных анкет – оценка на предмет корректности ответов, отсутствия технических ошибок и логических несоответствий.

Контроль осуществлялся супервайзерами и менеджерами проекта, имеющими опыт в проведении социологических исследований.

Подготовка интервьюеров

Перед началом полевых работ был проведен обучающий тренинг для всех интервьюеров, задействованных в проекте. Программа тренинга включала:

- подробное ознакомление с целью, задачами и логикой исследования;
- разбор структуры анкет и рекомендаций по формулировке уточняющих вопросов;
- обучение методике отбора респондентов по заданным квотам;
- отработка навыков корректного и этичного взаимодействия с респондентами.

Каждый интервьюер прошёл обязательное тестирование анкеты в цифровом интерфейсе (программа Simple Forms). Все возникшие вопросы обсуждались в рамках обучающей сессии и оперативно разъяснялись. По завершении тренинга интервьюеры прошли повторное пробное интервьюирование.

К полевым работам были допущены только опытные специалисты, ранее принимавшие участие в исследованиях подобного масштаба. Текущий контроль за их работой осуществлялся на протяжении всего полевого этапа.

Этические вопросы

Информированное согласие респондентов

В рамках проведения исследования соблюдены все этические нормы, принятые в международной и казахстанской социологической практике. Участие в опросе осуществлялось исключительно на добровольной основе.

Каждому потенциальному респонденту до начала интервью предоставлялась устная информация о цели исследования, характере вопросов, возможных рисках и преимуществах участия, а также о праве отказаться от участия в любой момент без объяснения причин. В форме устного информированного согласия была акцентирована конфиденциальность всех предоставляемых данных и гарантировано, что отказ или согласие никак не повлияет на получение респондентом каких-либо услуг или статус.

После разъяснения содержания согласия интервьюеры получали устное подтверждение согласия на участие. Ввиду низкого риска, связанного с участием (не превышающего обычные психологические и информационные нагрузки), письменное согласие не требовалось.

Конфиденциальность и защита данных

Для обеспечения полной анонимности каждому участнику был присвоен уникальный код. Анкеты не содержали персонализированных данных (ФИО, ИИН, контактной информации и т.п.).

Все собранные сведения были закодированы и представлены исключительно в обобщенном виде для статистического анализа. Индивидуальные аудиозаписи использовались только для контроля качества и не передавались третьим лицам. Хранение данных осуществлялось с соблюдением норм информационной безопасности, а доступ к массиву имели только уполномоченные члены исследовательской команды.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ КОЛИЧЕСТВЕННОГО ИССЛЕДОВАНИЯ НА ОСНОВЕ ПЕРВОЙ АНКЕТЫ

Региональное распределение респондентов

В исследовании приняли участие 527 респондентов, проживающих во всех 17 областях и 3 городах республиканского значения Республики Казахстан. Региональное распределение респондентов представлено в Таблице 1.

Наибольшее число респондентов зафиксировано в крупных мегаполисах Алматы, Шымкент и Астане (в совокупности 166 человек, или 31,5%), что отражает как демографическую структуру населения страны, так и особенности распределения доступности азартных игр. Все области представлены практически равномерно, в пределах 3,8%–4,9% от общего объема, что

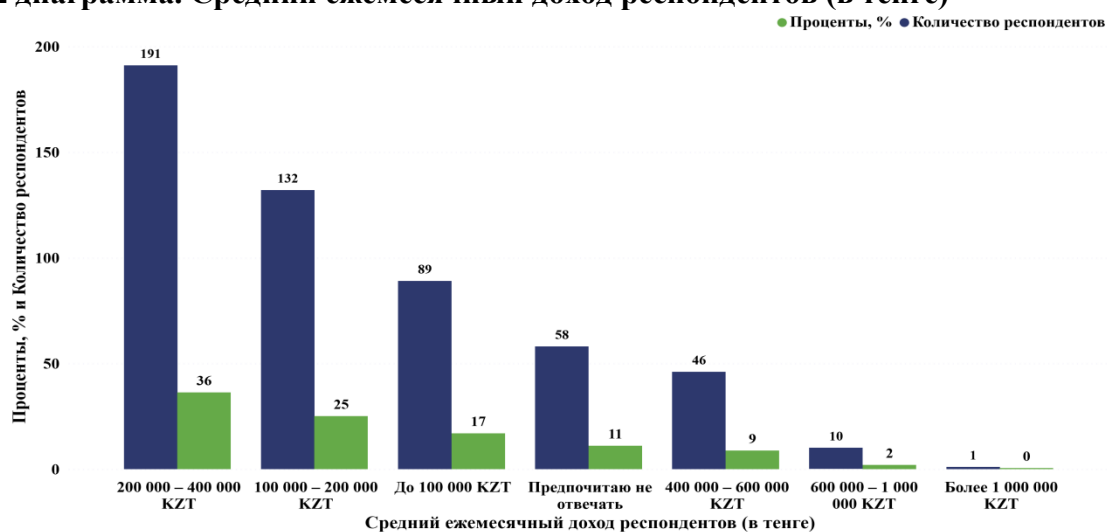
свидетельствует о соблюдении принципов **равномерного квотирования** и обеспечивает высокую географическую репрезентативность выборки (таблица 1).

Таблица 1. Распределение респондентов по регионам проживания (n = 527)

Регионы Казахстана	Количество респондентов	Процентные показатели
город Астана	51	9,7
город Алматы	63	12,0
город Шымкент	52	9,9
Абайская область	24	4,6
Акмолинская область	25	4,7
Актюбинская область	20	3,8
Алматинская область	21	4,0
Атырауская область	20	3,8
Восточно-Казахстанская область	21	4,0
Жамбылская область	20	3,8
Жетысуская область	26	4,9
Западно-Казахстанская область	20	3,8
Карагандинская область	20	3,8
Костанайская область	20	3,8
Кызылординская область	20	3,8
Мангистауская область	24	4,6
Павлодарская область	20	3,8
Северо-Казахстанская область	20	3,8
Туркестанская область	20	3,8
Улытауская область	20	3,8
Всего	527	100,0

Доход респондентов. Вопрос о среднем ежемесячном доходе позволяет оценить экономическое положение респондентов и выявить возможную связь между уровнем дохода и участием в азартных играх. Ответ на данный вопрос предоставили все 527 участников опроса (диаграмма №2).

№ 2 диаграмма. Средний ежемесячный доход респондентов (в тенге)



Структура доходов

Наиболее многочисленная группа – это респонденты с доходом от 200 000 до 400 000 тенге:

191 человек (36,2%) указали доход в этом диапазоне, что делает его медианным сегментом выборки.

Значительная часть респондентов относится к низкодоходным группам:

До 100 000 тенге – 89 человек (16,9%),

От 100 000 до 200 000 тенге – 132 человека (25,0%),

Совокупно: 221 человек (41,9%) зарабатывает менее 200 000 тенге в месяц.

Более высокие доходы имеют существенно меньшая доля респондентов:

От 400 000 до 600 000 тенге – 46 человек (8,7%),

От 600 000 до 1 000 000 тенге – 10 человек (1,9%).

Выводы: Почти 42% респондентов имеют доход ниже 200 000 тенге, что говорит о высокой доле экономически уязвимого населения в выборке. Лишь 10,6% респондентов сообщили о доходах выше 400 000 тенге. Данные могут свидетельствовать о том, что участие в азартных играх распространено в том числе и среди социально-экономически нестабильных групп, что требует дополнительного анализа с точки зрения уязвимости к игровой зависимости.

Сфера профессиональной занятости респондентов

Исследование охватывает широкий спектр социально-экономических групп, что позволило получить разностороннюю картину распределения участников по сфере деятельности. Все 527 респондентов ответили на вопрос о своей профессиональной принадлежности. Большинство из них указали одну из предложенных категорий, однако часть участников (4,9%) воспользовались опцией «Другое (укажите)», где обозначили нестандартные или смешанные формы занятости (диаграмма №3).

№3 диаграмма. Сфера профессиональной деятельности респондентов



Основные сферы деятельности

Наибольшее число респондентов заняты в сферах торговли и услуг – 110 человек (20,9%) и обучения (студенты, учащиеся) – 109 человек (20,7%). Существенная доля респондентов работает в промышленности и строительстве (65 человек, 12,3%), а также в транспорте и логистике (47 человек, 8,9%).

К другим крупным категориям относятся:

Безработные / временно не работающие – 36 человек (6,8%);

Образование и наука – 33 человека (6,3%);

Бизнес и управление – 31 человек (5,9%);

Медицина и здравоохранение – 20 человек (3,8%).

Меньшую долю составляют респонденты, занятые в таких сферах, как:

Финансы и туризм – 14 человек (2,7%);

Государственная служба – 12 человек (2,3%);

Информационные технологии – 12 человек (2,3%);

Культура, медиа и развлечения – 7 человек (1,3%);

Пенсионеры – 5 человек (0,9%).

Категория «Другое (укажите)»

26 респондентов (4,9%) выбрали опцию «другое» и указали свои формулировки. Среди них преобладают следующие типы:

Предпринимательская активность (включая формулировки: «бизнес», «бизнесмен», «жеке кәсіпкер», «самозанятый», «предприниматель») – 8 человек (около 1,5%);

Охрана и безопасность – 3 человека;

Сфера спорта – 3 человека;

Доставка, обслуживание, ЦОН – 3 человека;

Искусство / культура / творчество – 1 человек;

Строительно-сезонные и физические работы – 2 человека;

Юриспруденция – 1 человек;

Студент (повторная формулировка) – 1 человек;

Сельское хозяйство – 1 человек;

Безработные – 1 человек (повтор записи, дублирующий основную категорию).

Таким образом, категория «Другое» в основном отражает неформальную и гибкую занятость, предпринимательство и индивидуальную трудовую деятельность.

Вывод: Сфера торговли, услуг, а также молодежная студенческая группа являются ведущими по численности среди респондентов. Наряду с ними – физический труд, строительные специальности, логистика. Категория «другое» указывает на значительное присутствие самозанятых, частных предпринимателей и людей, вовлечённых в неформальные виды занятости. Это важно учитывать при анализе вовлеченности в азартные игры, поскольку нестабильный доход и гибкий график могут влиять на модели игровой активности.

Участие респондентов в различных видах азартных игр

В рамках исследования респондентам был задан вопрос о том, в какие виды азартных игр они играют. Поскольку вопрос допускал множественный выбор, общее количество упоминаний превышает количество самих участников ($n = 527$). Ответы были собраны по нескольким блокам анкетирования, и ниже представлены сводные обобщенные результаты.

Основные формы азартных игр

Наиболее популярными среди участников исследования оказались следующие виды азартных игр:

Букмекерские конторы (ставки на спорт) – 244 упоминания. Это самая распространённая форма азартных игр среди респондентов. Высокая доступность, возможность ставок как онлайн, так и офлайн, а также популярность спорта способствуют росту вовлеченности.

Онлайн-казино – 188 упоминаний. Цифровые платформы занимают второе место по частоте участия. Это может свидетельствовать о расширении онлайн-доступа к азартным играм, особенно среди молодёжи.

Лотереи – 148 упоминаний. Лотереи остаются популярными, особенно среди населения с низким и средним доходом. Этот тип азартной активности часто воспринимается как «социально приемлемая» форма участия.

Игровые автоматы – 158 упоминаний. Несмотря на ограниченный доступ (по сравнению с онлайн-формами), они сохраняют свою актуальность, особенно в офлайн-среде.

Классические казино (офлайн) – 58 упоминаний. Относительно низкая доля объясняется как территориальными ограничениями (казино расположены не во всех регионах), так и высокой стоимостью участия.

Альтернативные формы азартного поведения (категория «Другое»)

Отдельные респонденты (30 человек) указали иные формы участия в азартных играх, не включённые в основной перечень:

Карточные игры и покер (в том числе домашние) – «карта», «покер», «карты покер», «ақшаға карта ойнау с друзьями» – около 10 упоминаний;

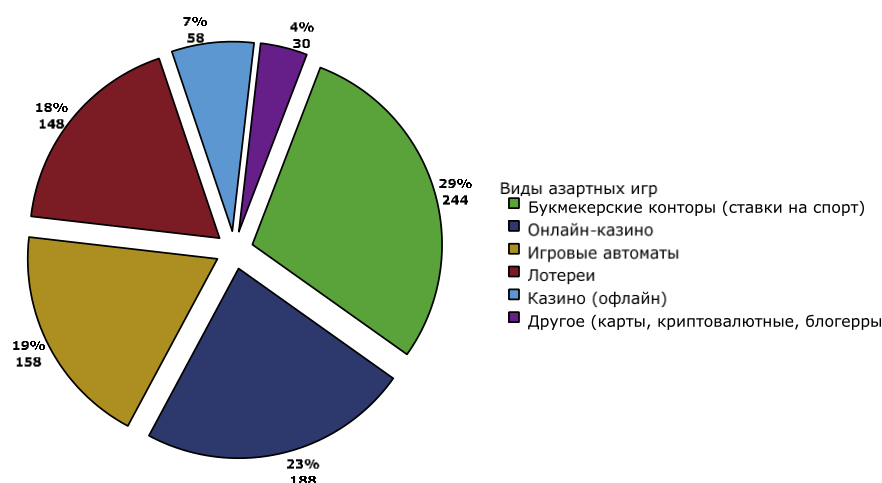
Онлайн-игры с элементами ставок – «интернет игры в соцсетях», «онлайн ойындар телефонда»;

Криптовалютные и цифровые ставки – «криптовалюта», «один эксперт», «CS2»;

Ставки среди друзей и в неформальной среде – «футболга тігемін», «моментальные лотереи у блогеров» и пр.

Эти данные подчеркивают важность учёта теневых и неформальных форм азартной активности, которые не всегда попадают под официальное регулирование, но активно практикуются (диаграмма №4).

№ 4 диаграмма. Участие респондентов в различных видах азартных игр



Выводы: Наибольшее вовлечение наблюдается в букмекерские ставки и онлайн-казино, что подтверждает цифровизацию азартного поведения. Высокая доля участников, играющих в лотереи и игровые автоматы, говорит о массовом и доступном характере этих форм. Карточные игры, криптовалютные ставки и игры в социальных сетях составляют альтернативный сегмент, часто игнорируемый официальной статистикой. Полученные результаты дают основание для дальнейшего анализа по социально-демографическим признакам (возраст, доход, пол) и формирования рекомендаций по регулированию и профилактике игровой зависимости.

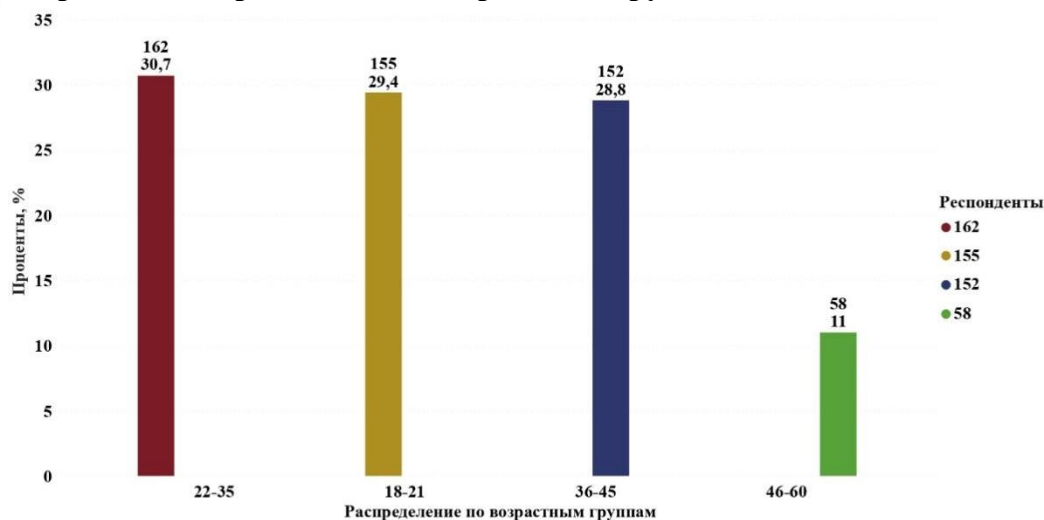
Возрастная структура респондентов

Возрастной профиль участников исследования является важным показателем, позволяющим оценить различия в игровом поведении в зависимости от жизненного этапа, уровня зрелости и цифровой вовлеченности. В опросе приняли участие 527 респондентов в возрасте от 18 до 60 лет, полностью охватывая целевую генеральную совокупность, определённую в техническом задании.

Фактическое распределение по возрастным группам:

- 18–21 год – 155 человек (29,4%)
- 22–35 лет – 162 человека (30,7%)
- 36–45 лет – 152 человека (28,8%)
- 46–60 лет – 58 человек (11,0%)

№ 5 диаграмма. Распределение по возрастным группам



Соответствие техническому заданию

Согласно ТЗ, выборка должна была быть стратифицирована по четырем возрастным группам в следующих долях:

18–21 лет - 30%

22–35 лет - 30%

36–45 лет - 30%

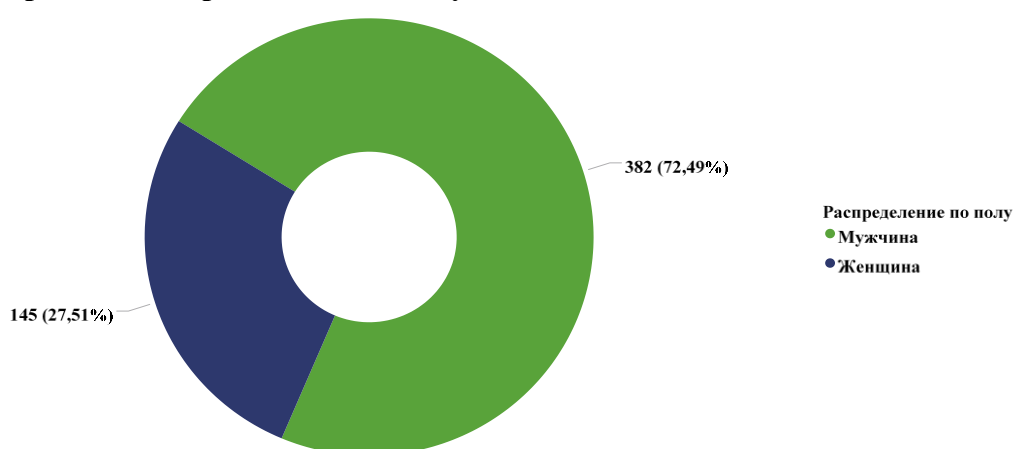
46–60 лет - 10%.

Фактические данные демонстрируют высокую степень соответствия установленным квотам. Отклонения по всем возрастным категориям не превышают одного процентного пункта, что подтверждает корректность реализации выборочного дизайна и делает результаты надёжными с точки зрения статистической репрезентативности.

Гендерный состав респондентов

Пол респондентов является ключевой демографической переменной, влияющей на поведенческие и мотивационные особенности участия в азартных играх. В исследовании приняли участие 527 человек, из которых мужчины – 382 человека (72,5%), женщины - 145 человек (27,5%).

№6 диаграмма. Распределение по полу



Распределение по полу в выборке не является симметричным: преобладающее большинство участников составляют мужчины. Доля мужской аудитории почти в три раза превышает долю женщин. Это может быть обусловлено несколькими факторами:

Более высокая вовлеченность мужчин в азартные игры, особенно в такие виды, как ставки на спорт, онлайн-казино и игровые автоматы;

Повышенная доступность и приемлемость азартного поведения среди мужчин в культурных и социальных контекстах;

При этом наличие почти трети женской аудитории (27,5%) делает возможным анализ различий по полу: например, женская вовлеченность может быть выше в лотереях или казуальных (случайных) форматах игр.

Вывод. Половой состав выборки демонстрирует ожидаемое гендерное смещение в сторону мужчин, что отражает реальную картину участия в азартных играх в Казахстане. Тем не менее, наличие значимой доли женщин в выборке позволяет проводить гендерно-чувствительный анализ, включая сравнение мотиваций, видов азартной активности и восприятия рисков.

СТАТИСТИЧЕСКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО КЛЮЧЕВЫМ ВОПРОСАМ

В данном разделе представлены результаты ответов респондентов на серию утверждений, направленных на оценку восприятия рекламных материалов, связанных с азартными играми. Участникам было предложено выразить степень согласия с каждым утверждением по пятибалльной шкале, где:

1 - Полностью не согласен

2 - Скорее не согласен

3 - Нейтрально

4 - Скорее согласен

5 - Полностью согласен.

Формулировки утверждений были направлены на выявление эмоционального и поведенческого отклика на визуальные, звуковые и смысловые элементы рекламы. Честные и субъективные оценки респондентов позволяют исследователю получить более глубокое представление о механизмах воздействия рекламных посылов на аудиторию.

Вопрос: Музыка, графика и спецэффекты в рекламе вызывают у меня положительные эмоции. Данный вопрос направлен на выявление эмоционального отклика респондентов на визуальные и звуковые элементы рекламных материалов, связанных с азартными играми.

Ответы распределились следующим образом:

Скорее согласен – 224 респондента (42,5%)

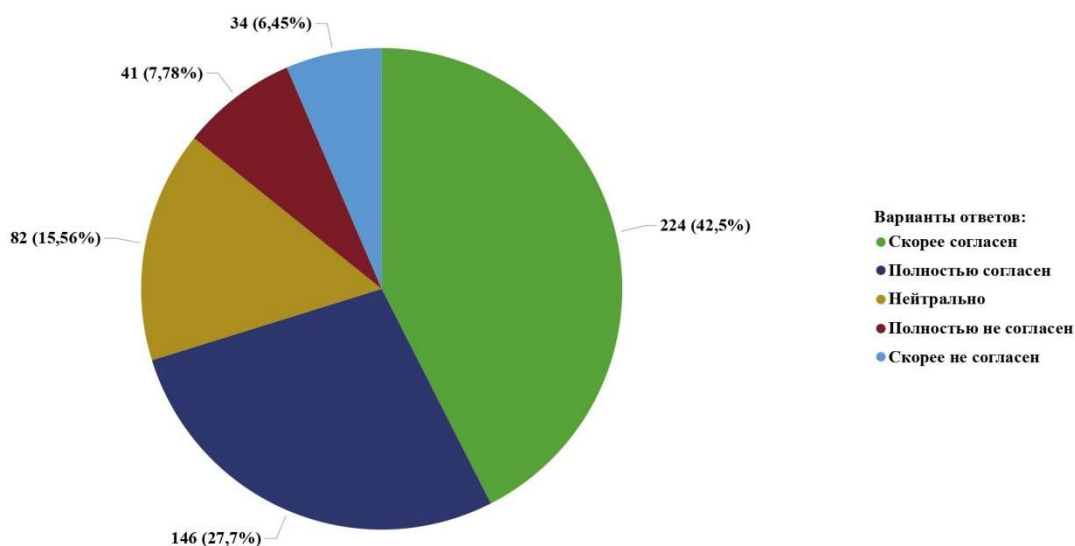
Полностью согласен – 146 респондентов (27,7%)

Нейтрально – 82 респондента (15,6%)

Скорее не согласен – 34 респондента (6,5%)

Полностью не согласен – 41 респондент (7,8%)

№7 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: «Музыка, графика и спецэффекты в рекламе вызывают у меня положительные эмоции»



Ключевые выводы: Совокупно, 70,2% участников (370 человек) выражают положительное отношение к креативным элементам рекламы, таким как музыка, графика и спецэффекты. Это указывает на высокий уровень эмоциональной восприимчивости к рекламной продукции. Лишь 14,3% респондентов продемонстрировали отрицательную реакцию, что подтверждает относительную эффективность визуально-аудиального оформления в формировании позитивного эмоционального фона. Остальные 15,6% заняли нейтральную позицию, возможно, не придавая особого значения внешним атрибутам рекламы или не фиксируя на них внимание.

Вопрос: Рекламные ролики создают ощущение легкости и удовольствия от игры. Данный вопрос направлен на оценку того, насколько реклама азартных игр формирует у респондентов позитивные ощущения, такие как лёгкость, удовольствие и расслабление. Это позволяет оценить влияние рекламных сообщений на поведенческие установки.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 209 респондентов (39,7%)

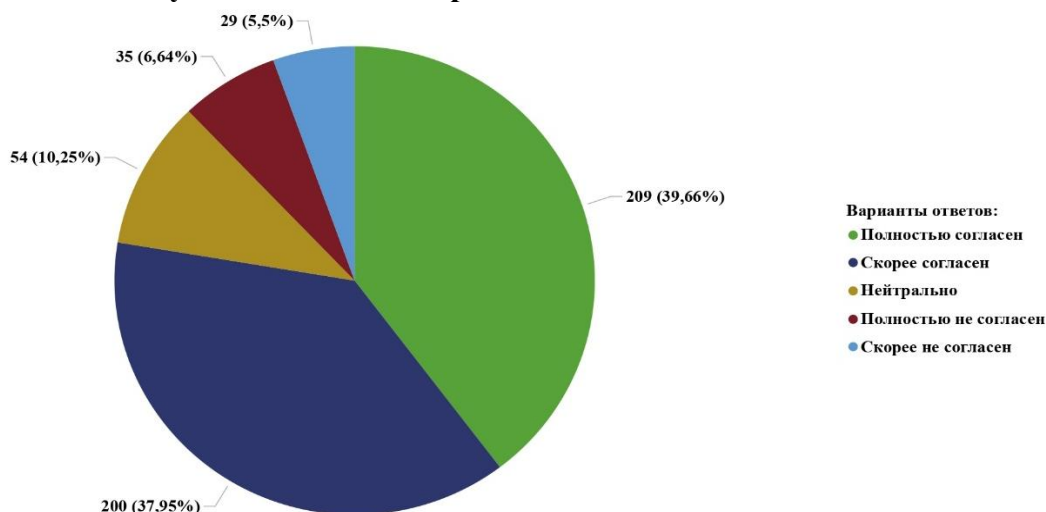
Скорее согласен – 200 респондентов (38,0%)

Нейтрально – 54 респондента (10,2%)

Скорее не согласен – 29 респондентов (5,5%)

Полностью не согласен – 35 респондентов (6,6%)

№ 8 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: «Рекламные ролики создают ощущение легкости и удовольствия от игры»



Ключевые наблюдения: Почти 80% участников (77,7%) подтверждают, что рекламные ролики действительно создают у них ощущение лёгкости и удовольствия. Это указывает на высокую эмоциональную эффективность рекламы. Лишь 12,1% респондентов выражают несогласие с данным утверждением, демонстрируя более критичное восприятие. Около 10% респондентов заняли нейтральную позицию, что может говорить о сдержанном или рациональном отношении к рекламе.

Вывод: Рекламные материалы, использующие позитивные эмоциональные образы, оказывают значительное влияние на восприятие азартных игр. Высокий уровень согласия с данным утверждением указывает на то, что реклама способна смягчать восприятие риска и формировать ассоциации с удовольствием, что особенно важно учитывать при анализе вовлеченности и потенциальной игровой зависимости.

Вопрос: «Бонусные предложения и акции делают азартные игры более привлекательными. Также формулировки типа «Твой шанс разбогатеть!» мотивируют меня задуматься об игре».

Распределение ответов:

Полностью согласен – 145 респондентов (27,5%)

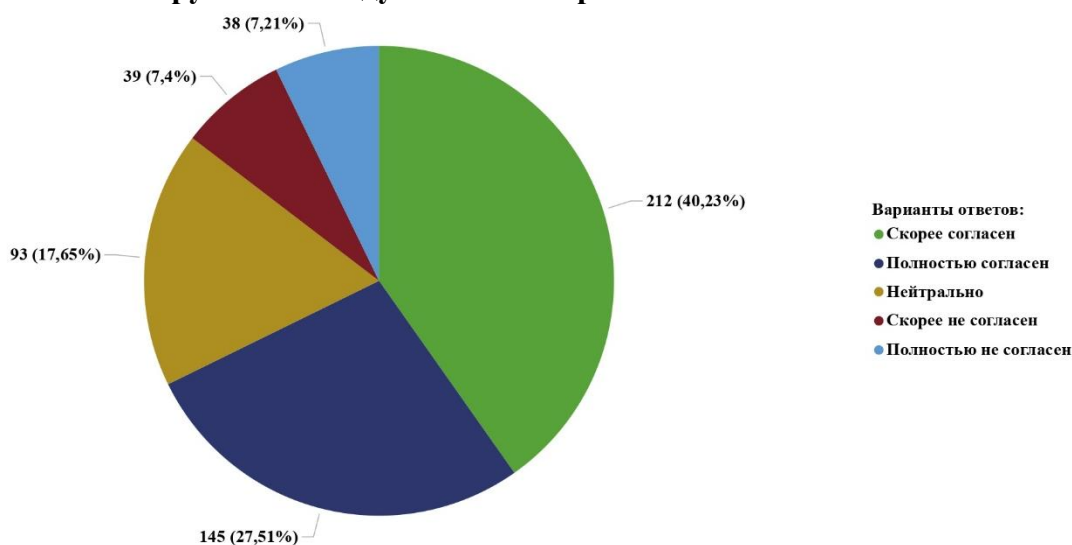
Скорее согласен – 212 респондентов (40,2%)

Нейтрально – 93 респондента (17,6%)

Скорее не согласен – 39 респондентов (7,4%)

Полностью не согласен – 38 респондентов (7,2%)

№ 9 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Бонусные предложения и акции делают азартные игры более привлекательными. Также формулировки типа «Твой шанс разбогатеть!» мотивируют меня задуматься об игре



Основные наблюдения: Совокупно 67,7% респондентов (357 человек) отмечают, что бонусы и рекламные акции действительно повышают привлекательность азартных игр. Только 14,6% опрошенных выразили несогласие с данным утверждением, демонстрируя критическое отношение к подобным рекламным приемам. Почти каждый шестой участник (17,6%) занимает нейтральную позицию, возможно, не придавая существенного значения бонусным механизмам или воспринимая их как стандартный элемент маркетинга.

Вывод: Большинство респондентов воспринимают бонусные предложения и рекламные формулировки как значимые триггеры, повышающие интерес к азартным играм. Это подтверждает эффективность стимулирующих инструментов в маркетинговых стратегиях игорных компаний и подчеркивает необходимость регуляторного внимания к подобным форматам продвижения – особенно в контексте уязвимых групп населения.

Вопрос: Если реклама обещает выигрыш, я верю, что у меня есть высокий шанс выиграть и я считаю, что информация в рекламе азартных игр правдива. Данное утверждение направлено на измерение степени доверия респондентов к содержанию рекламных сообщений азартных игр, в том числе к обещаниям выигрыша и эмоциональным акцентам на вероятности успеха. Вопрос позволяет оценить восприятие достоверности рекламы и ее способность формировать завышенные ожидания.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 124 респондента (23,5%)

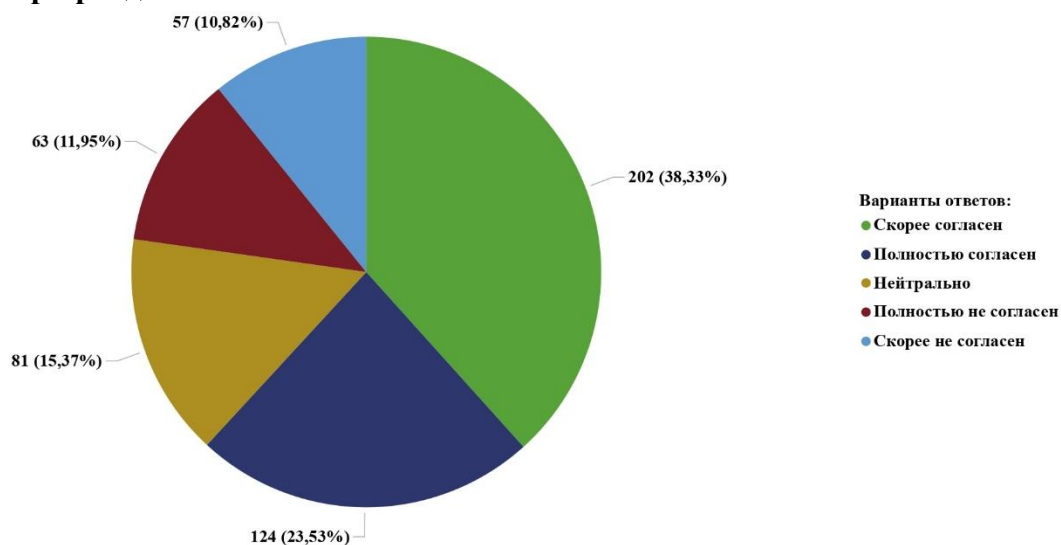
Скорее согласен – 202 респондента (38,3%)

Нейтрально – 81 респондент (15,4%)

Скорее не согласен – 57 респондентов (10,8%)

Полностью не согласен – 63 респондента (12,0%)

№10 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Если реклама обещает выигрыш, я верю, что у меня есть высокий шанс выиграть и я считаю, что информация в рекламе азартных игр правдива.



Основные наблюдения: Совокупно 61,8% участников (326 человек) проявляют согласие с утверждением, демонстрируя различную степень доверия к рекламным обещаниям и веру в шанс на выигрыш. Противоположную позицию заняли 22,8% респондентов, что может свидетельствовать о более критическом и рациональном восприятии содержания рекламных материалов. Почти каждый шестой респондент (15,4%) затруднился с оценкой или занимает нейтральную позицию.

Вывод: Большинство участников опроса воспринимают рекламу азартных игр как правдоподобную и вдохновляющую на участие, что говорит о наличии потенциальной уязвимости к манипулятивным рекламным посылам. Такие результаты подчеркивают необходимость более строгих стандартов прозрачности и информирования в игровой рекламе, особенно в части отображения реальных вероятностей выигрыша.

Вопрос: Реклама создает впечатление, что азартные игры – это безопасное развлечение. Данное утверждение позволяет оценить, насколько реклама формирует у респондентов восприятие безопасности и отсутствия рисков, связанных с участием в азартных играх. Подобное восприятие может существенно влиять на поведенческие установки и понижать уровень критичности к потенциальным негативным последствиям.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 151 респондент (28,7%)

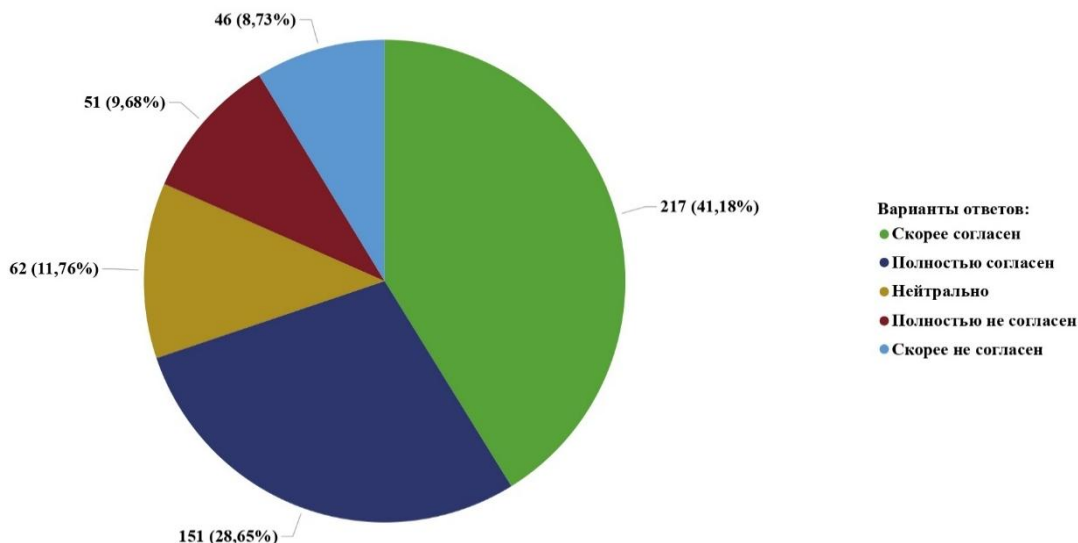
Скорее согласен – 217 респондентов (41,2%)

Нейтрально – 62 респондента (11,8%)

Скорее не согласен – 46 респондентов (8,7%)

Полностью не согласен – 51 респондент (9,7%)

№11 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Реклама создает впечатление, что азартные игры – это безопасное развлечение.



Основные наблюдения: Большинство респондентов – 69,9% (368 человек) – отмечают, что реклама действительно создаёт ощущение безопасности в отношении азартных игр. Лишь 18,4% выразили несогласие, что указывает на наличие критической позиции у меньшинства. Примерно каждый десятый (11,8%) занял нейтральную позицию, что может свидетельствовать о неосознанности рекламного воздействия.

Вывод: Результаты демонстрируют, что реклама азартных игр воспринимается значительной частью населения как формирующая представление о безопасности игрового поведения. Это важно учитывать при анализе механизмов формирования доверия к игровой индустрии и при разработке информационно-просветительских мер, направленных на повышение осведомлённости о потенциальных рисках.

Вопрос: После просмотра рекламы азартных игр у меня появляется желание сыграть. Этот вопрос оценивает, вызывает ли просмотр рекламы немедленную мотивационную реакцию – желание принять участие в азартных играх. Вопрос позволяет оценить поведенческое воздействие рекламного контента, что критически важно для анализа степени вовлечённости.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 173 респондента (32,8%)

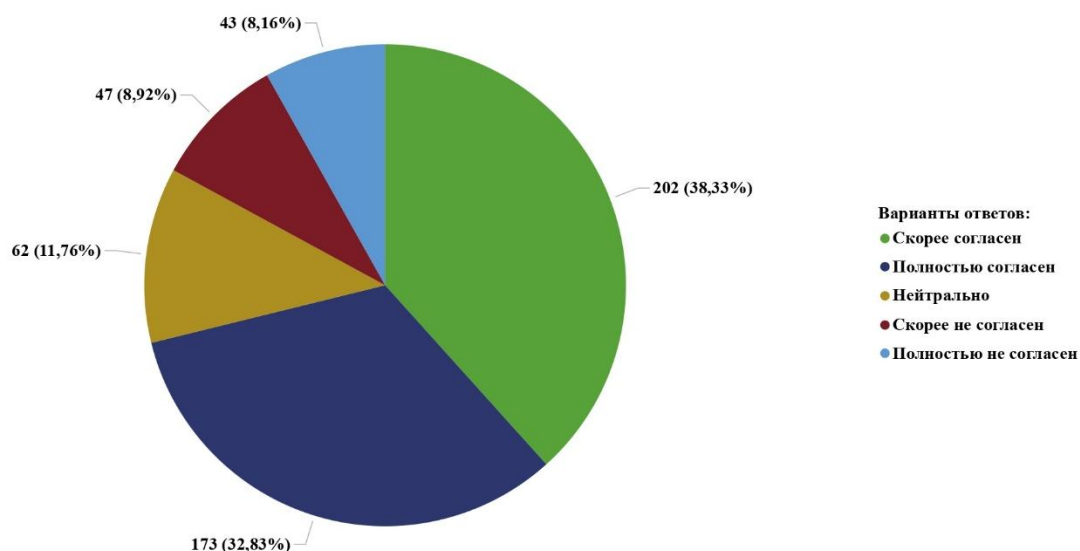
Скорее согласен – 202 респондента (38,3%)

Нейтрально – 62 респондента (11,8%)

Скорее не согласен – 47 респондентов (8,9%)

Полностью не согласен – 43 респондента (8,2%)

№ 12 диаграмма . Распределение ответов на утверждение: После просмотра рекламы азартных игр у меня появляется желание сыграть



Ключевые наблюдения: В целом, 71,1% опрошенных (375 человек) заявили, что реклама провоцирует у них желание сыграть. Это указывает на высокую степень поведенческой восприимчивости к рекламному содержанию. Лишь 17,1% респондентов высказали несогласие, что демонстрирует наличие более устойчивых установок у части аудитории. 11,8% участников заняли нейтральную позицию, возможно, не фиксируя у себя прямого импульса к действию, но не исключая косвенного влияния.

Вывод: Полученные данные свидетельствуют о значительном влиянии рекламы на формирование игрового мотива. Высокий процент респондентов, у которых возникает желание сыграть после просмотра рекламы, подчёркивает необходимость ограничений на стимулятивные и вызывающие форматы рекламы, особенно в онлайн-среде и среди молодёжной аудитории.

Вопрос: Я когда-либо играл в азартные игры после того, как увидел рекламу и я ловлю себя на мыслях о ставках после просмотра рекламы. Этот вопрос оценивает не только когнитивную, но и поведенческую реакцию респондентов на рекламу азартных игр. В отличие от вопросов, связанных с эмоциональной или эстетической оценкой, здесь зафиксированы прямые последствия воздействия рекламы: как в виде реальных игровых действий, так и в форме навязчивых мыслей о ставках.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 158 респондентов (30,0%)

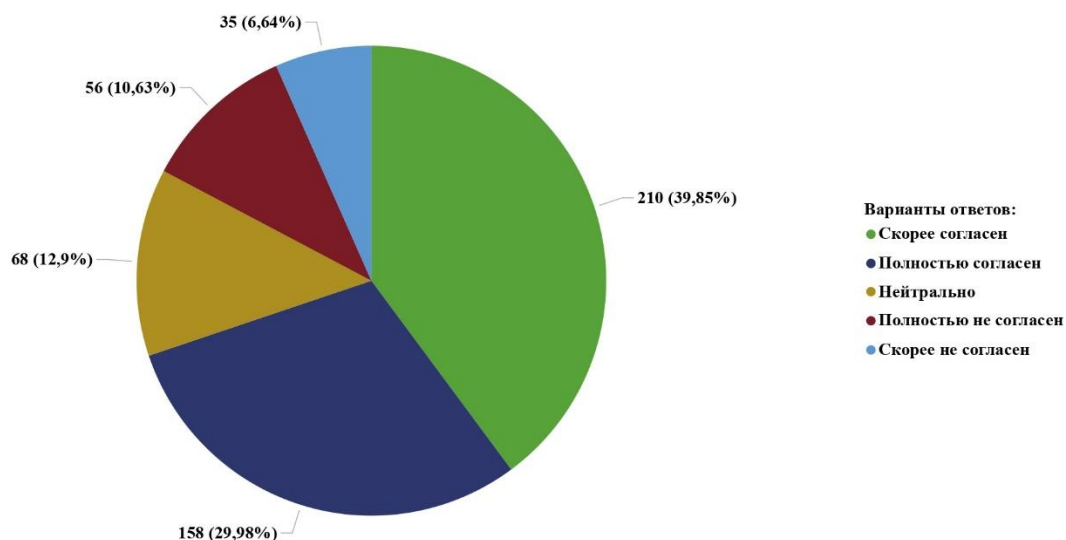
Скорее согласен – 210 респондентов (39,8%)

Нейтрально – 68 респондентов (12,9%)

Скорее не согласен – 35 респондентов (6,6%)

Полностью не согласен – 56 респондентов (10,6%)

№13 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я когда-либо играл в азартные игры после того, как увидел рекламу и я ловлю себя на мыслях о ставках после просмотра рекламы.



Ключевые наблюдения: В совокупности 69,8% респондентов (368 человек) подтвердили, что либо играли, либо испытывали мысли о ставках после просмотра рекламы азартных игр. Это подтверждает значительное поведенческое и психологическое влияние рекламных материалов. Только 17,2% опрошенных выразили несогласие, что указывает на меньшинство, обладающее более выраженным контролем или критическим отношением к рекламе. 12,9% респондентов остаются в нейтральной позиции, что может указывать на нерелефлексированное воздействие или слабую осознанность в отношении побуждающих факторов.

Вывод: Полученные данные фиксируют высокий уровень рекламно-индуцированного участия: около 7 из 10 человек либо реально сыграли после рекламы, либо мысленно вовлеклись. Это подтверждает, что реклама не только формирует интерес, но и запускает реальные игровые действия, что делает её одним из центральных факторов, подлежащих регуляции с точки зрения социальной ответственности и профилактики зависимости.

Вопрос: Реклама формирует представление, что азартные игры – это норма. Данное утверждение направлено на выявление того, насколько реклама способствует социальной нормализации азартных игр, то есть формированию у населения ощущения, что участие в подобных играх является естественной, общепринятой и допустимой практикой. Этот аспект важен для оценки культурного влияния рекламы и восприятия игровой деятельности как части повседневной жизни.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 151 респондент (28,7%)

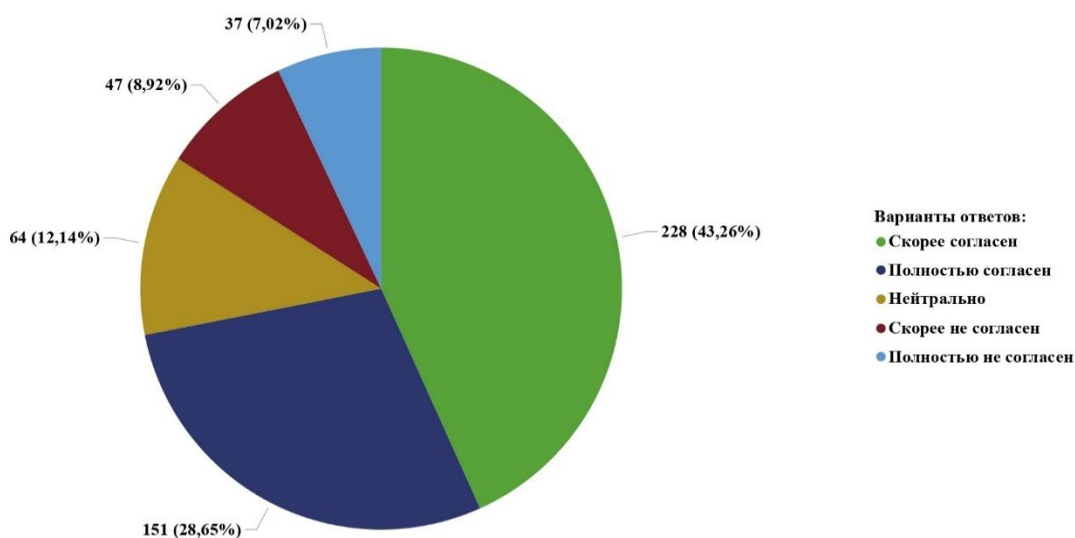
Скорее согласен – 228 респондентов (43,3%)

Нейтрально – 64 респондента (12,1%)

Скорее не согласен – 47 респондентов (8,9%)

Полностью не согласен – 37 респондентов (7,0%)

№ 14 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Реклама формирует представление, что азартные игры – это норма.



Основные наблюдения: 72,0% опрошенных (379 человек) считают, что реклама действительно формирует образ азартных игр как социальной нормы. Это может указывать на широкое проникновение игровой тематики в медиаполе и её восприятие как приемлемой части культуры досуга. Только 15,9% респондентов выразили несогласие, что говорит о наличии ограниченной доли аудитории, сохраняющей критическую установку. 12,1% участников выразили нейтральную позицию, возможно, не задумываясь осознанно о нормирующем эффекте рекламы.

Вывод: Большинство респондентов указывают на то, что реклама способствует легитимации азартных игр как нормального элемента общественной жизни. Это поднимает вопрос об ответственности медиаконтента и регулирующих органов в формировании общественного восприятия и необходимости внедрения ограничений на массовую пропаганду игровой деятельности, особенно среди молодёжи.

Вопрос: Я замечал, что мои друзья интересуются азартными играми после рекламы. Данное утверждение направлено на выявление внешне наблюдаемого эффекта воздействия рекламы азартных игр – через поведение друзей и знакомых. Оно позволяет косвенно оценить социальное распространение интереса к азартным играм под влиянием рекламы, а также уровень вовлечённости окружения респондента.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 161 респондент (30,6%)

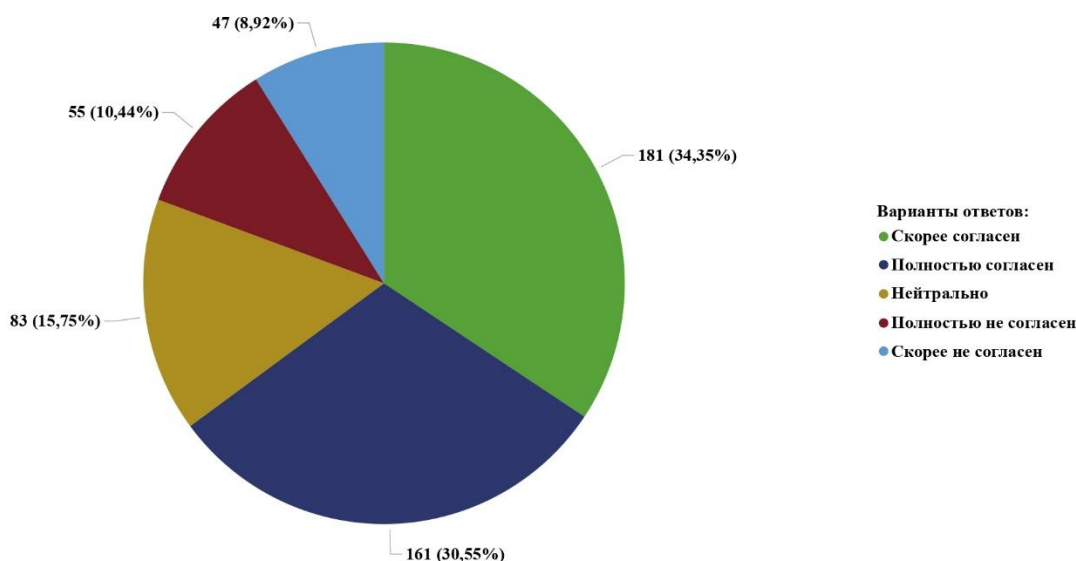
Скорее согласен – 181 респондент (34,3%)

Нейтрально – 83 респондента (15,7%)

Скорее не согласен – 47 респондентов (8,9%)

Полностью не согласен – 55 респондентов (10,4%)

№ 15 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я замечал, что мои друзья интересуются азартными играми после рекламы.



Основные наблюдения: В целом, 64,9% респондентов (342 человека) замечали, что их друзья начали интересоваться азартными играми именно после просмотра рекламы. Это подтверждает, что реклама оказывает влияние не только на индивидуальное восприятие, но и вовлекает через социальные связи. Лишь 19,3% респондентов отрицают наличие такого эффекта в своём окружении. 15,7% затруднились с оценкой, что может быть связано с отсутствием наблюдений или неосознанным влиянием.

Вывод: Данные подтверждают, что реклама азартных игр способствует социальному распространению интереса к игровой деятельности. Поведенческое вовлечение через друзей и знакомых делает рекламу особенно эффективной, усиливая эффект нормализации и снижая субъективную настороженность. Это подчёркивает важность регулирования рекламы не только с учётом индивидуального воздействия, но и её влияния на социальную среду.

Вопрос: Я играю в азартные игры чаще, чем раньше. Цель данного утверждения – выявить субъективную динамику игрового поведения респондентов, то есть определить, увеличилась ли частота участия в азартных играх по сравнению с прошлым опытом. Этот вопрос позволяет оценить тенденции вовлечённости и потенциальные признаки формирования зависимости или устойчивого игрового интереса.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 81 респондент (15,4%)

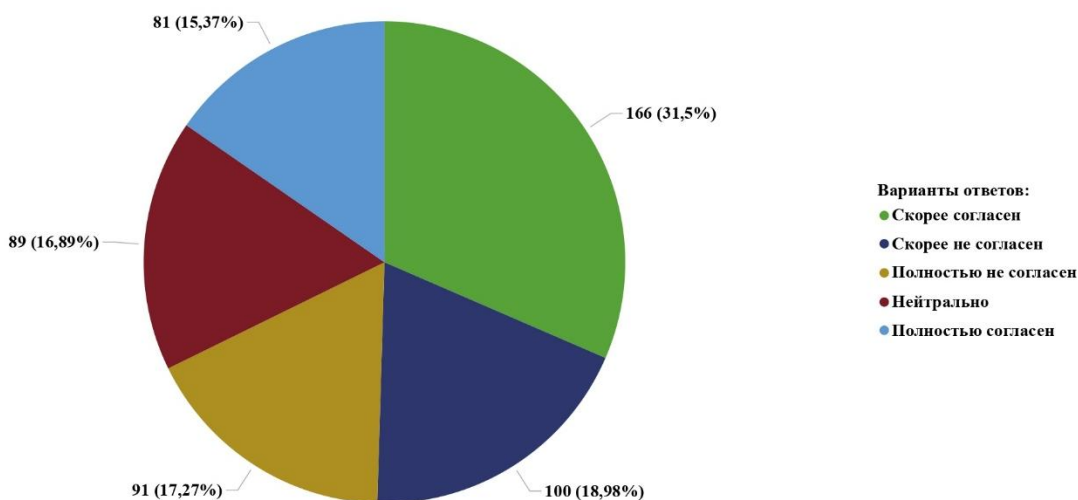
Скорее согласен – 166 респондентов (31,5%)

Нейтрально – 89 респондентов (16,9%)

Скорее не согласен – 100 респондентов (19,0%)

Полностью не согласен – 91 респондент (17,3%)

№16 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я играю в азартные игры чаще, чем раньше.



Основные наблюдения: Совокупно 46,9% респондентов (247 человек) указали, что стали играть чаще, чем раньше. Это может указывать на рост вовлечённости в азартное поведение и требует особого внимания в контексте профилактики игровой зависимости. В то же время 36,3% опрошенных (191 человек) сообщили об отсутствии роста игровой активности. Почти каждый шестой респондент (16,9%) занимает нейтральную позицию – возможно, не отслеживая изменения своего поведения или не придавая им значения.

Вывод: Почти половина опрошенных демонстрирует увеличение частоты участия в азартных играх, что может быть связано как с внешними факторами (например, доступность онлайн-форматов и реклама), так и с внутренними – психологическими или поведенческими причинами. Это подчёркивает необходимость анализа не только текущего уровня участия, но и динамики игровых практик как индикатора потенциальных рисков.

Вопрос: Мои игровые сессии стали более продолжительными. Утверждение направлено на выявление изменений в характере игрового поведения, в частности – увеличения продолжительности сессий. Рост продолжительности может свидетельствовать о формировании устойчивой привычки, повышении толерантности или даже переходе к рисковому игровому стилю, особенно если подобные изменения сопровождаются частым повторением игр.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 97 респондентов (18,4%)

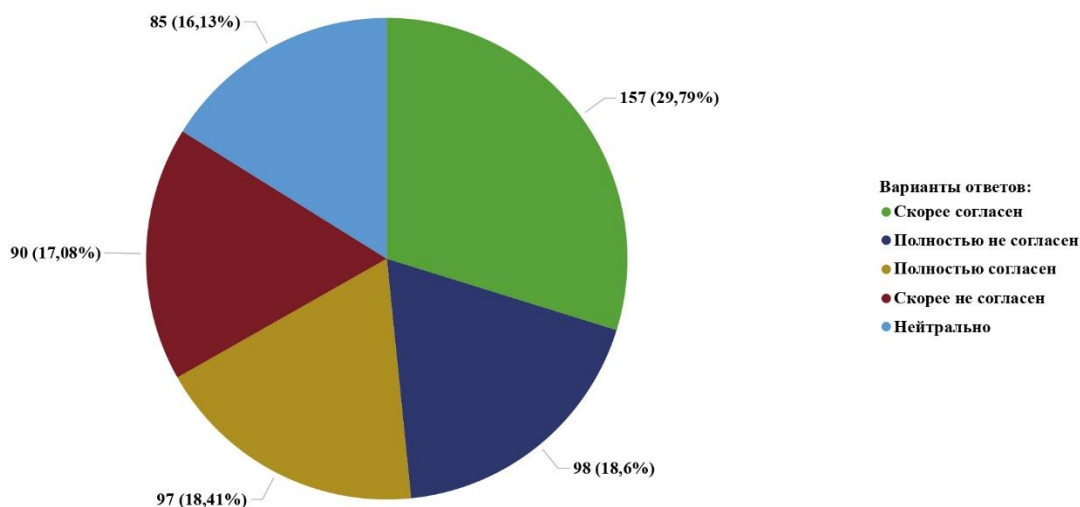
Скорее согласен – 157 респондентов (29,8%)

Нейтрально – 85 респондентов (16,1%)

Скорее не согласен – 90 респондентов (17,1%)

Полностью не согласен – 98 респондентов (18,6%)

№17 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Мои игровые сессии стали более продолжительными.



Основные наблюдения: Почти половина опрошенных (48,2%) – 254 человека – признают, что их игровые сессии стали длиннее, что может быть отражением повышенной вовлечённости и потери самоконтроля во времени. Почти равное количество респондентов (35,7%) сообщили об обратном – что продолжительность сессий не увеличилась. 16,1% участников исследования выразили нейтральную позицию – что может указывать либо на отсутствие чёткой самооценки, либо на колеблющееся игровое поведение.

Вывод: Результаты демонстрируют, что у значительного числа игроков наблюдается тенденция к удлинению продолжительности игровых сессий, что может быть потенциальным предиктором развития проблемного игрового поведения. Подобные данные целесообразно учитывать при разработке профилактических программ и при оценке уровня зависимости.

Вопрос: Я испытываю трудности с контролем времени, проведенного за игрой. Утверждение направлено на выявление одной из ключевых характеристик рискованного или проблемного игрового поведения – потери контроля над временем. Подобная трудность часто сопровождается увеличением вовлечённости и может быть первым проявлением формирующейся зависимости.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 105 респондентов (19,9%)

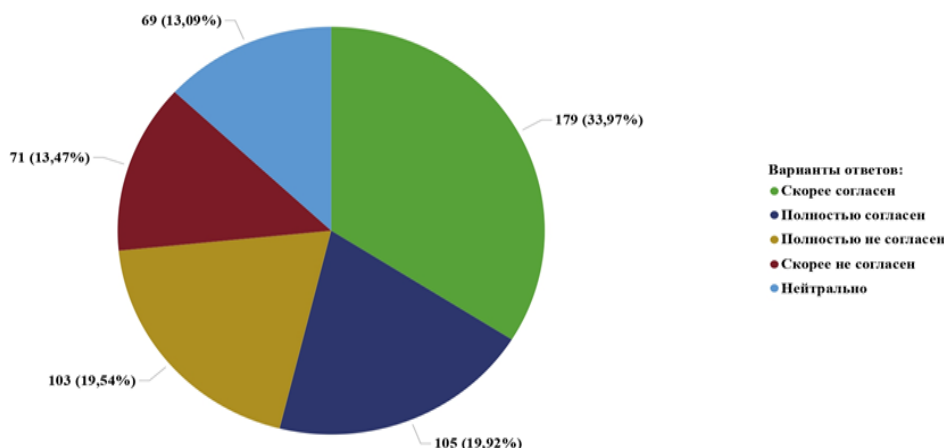
Скорее согласен – 179 респондентов (34,0%)

Нейтрально – 69 респондентов (13,1%)

Скорее не согласен – 71 респондент (13,5%)

Полностью не согласен – 103 респондента (19,5%)

№18 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я испытываю трудности с контролем времени, проведенного за игрой.



Основные наблюдения: В совокупности, 53,9% респондентов (284 человека) признались в наличии трудностей с контролем времени, что указывает на распространённость сниженного саморегуляторного контроля при участии в азартных играх. Лишь 33% участников опроса сообщили, что не испытывают таких трудностей, что может свидетельствовать либо о сознательном ограничении времени, либо о менее регулярной вовлечённости. Около 13% заняли нейтральную позицию, возможно, не осознавая степень потери контроля или не рефлексировав над этим аспектом поведения.

Вывод: Более половины респондентов отмечают трудности с контролем времени, проведённого за азартной игрой, что является тревожным индикатором развития поведенческих нарушений. Эти результаты подтверждают необходимость включения вопросов самоконтроля в программы психологической профилактики и мониторинга проблемного гемблинга в Казахстане.

Вопрос: У меня возникает сильное желание сыграть, несмотря на осознание рисков и я планировал(а) прекратить играть, но не смог(ла). Это утверждение комплексно отражает сразу два аспекта: наличие импульсивного желания играть несмотря на осознание негативных последствий, а также неуспешные попытки отказаться от участия в азартных играх. Оба элемента являются признаками развития психологической зависимости и нарушенного самоконтроля.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 116 респондентов (22,0%)

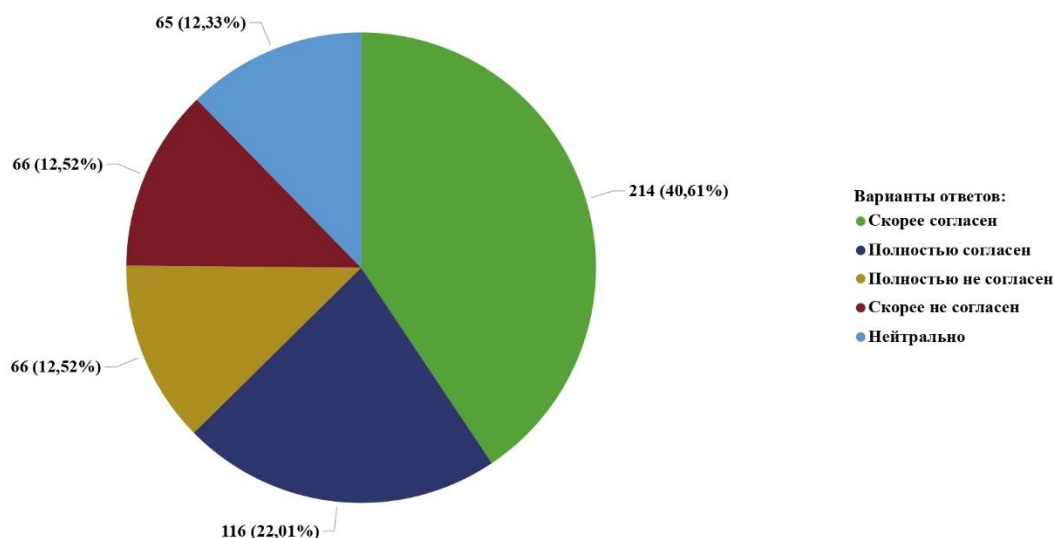
Скорее согласен – 214 респондента (40,6%)

Нейтрально – 65 респондентов (12,3%)

Скорее не согласен – 66 респондентов (12,5%)

Полностью не согласен – 66 респондентов (12,5%)

№19 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: У меня возникает сильное желание сыграть, несмотря на осознание рисков и я планировал(а) прекратить играть, но не смог(ла).



Основные наблюдения: 62,6% респондентов (330 человек) указали на то, что испытывали сильное желание играть, несмотря на понимание рисков, и не смогли реализовать намерение прекратить участие. Это существенный показатель, указывающий на широкое распространение признаков потери поведенческого контроля. Лишь 25% участников отметили, что не сталкивались с подобными трудностями – это может свидетельствовать о более устойчивом поведении или низкой игровой активности. 12,3% заняли нейтральную позицию – вероятно, из-за неустойчивости игровой практики или недостаточной осознанности поведения.

Вывод: Данные подчёркивают высокую распространённость признаков игровой зависимости, таких как невозможность прекратить участие в азартных играх, несмотря на знание рисков. Эти результаты подчёркивают необходимость разработки интервенционных и психопросветительских программ, а также указывают на важность дальнейшего мониторинга рисков зависимости в рамках национальной профилактической стратегии.

Вопрос: Я занимал(а) деньги или использовал(а) сбережения на ставки, на тотализатор, казино и иные азартные игры. Данное утверждение направлено на выявление признаков финансовой вовлечённости и поведения, связанного с повышенными рисками – таких как трата сбережений или заём средств ради участия в азартных играх. Подобные действия являются характерными симптомами финансово-деструктивной зависимости и требуют особого внимания в рамках оценки уровня игровой патологии.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 123 респондента (23,3%)

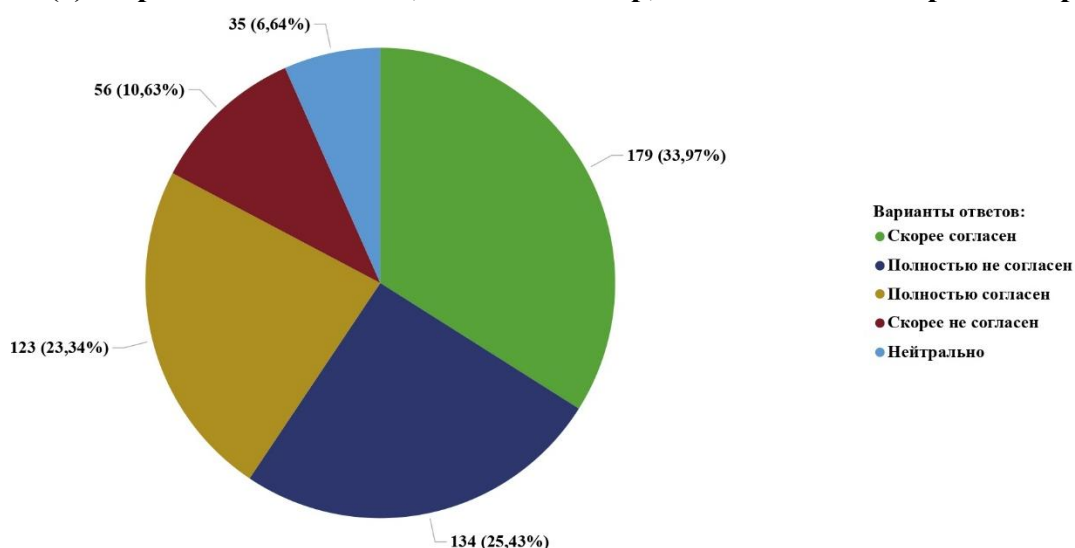
Скорее согласен – 179 респондентов (34,0%)

Нейтрально – 35 респондентов (6,6%)

Скорее не согласен – 56 респондентов (10,6%)

Полностью не согласен – 134 респондента (25,4%)

№ 20 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я занимал(а) деньги или использовал(а) сбережения на ставки, на тотализатор, казино и иные азартные игры



Основные наблюдения: В совокупности, 57,3% участников опроса (302 человека) признались в том, что занимали деньги или тратили личные сбережения на участие в азартных играх. Этот показатель говорит о высокой распространённости финансово-рискового поведения, характерного для игроков с проблемной или зависимой моделью участия. Только 36% респондентов однозначно отвергли подобную практику, что можно расценивать как относительный уровень финансовой сдержанности. 6,6% респондентов заняли нейтральную позицию – возможно, по причине нерегулярности поведения или неопределённости в оценке собственных действий.

Вывод: Более половины респондентов демонстрируют финансово-компромиссное поведение, что является важным индикатором потенциальных социальных и личных рисков. Эти данные подтверждают необходимость не только информационно-профилактических кампаний, но и финансовой грамотности в контексте игровой деятельности. Кроме того, они подчёркивают важность разработки реабилитационных и консультативных механизмов для игроков с признаками потери финансового контроля.

Вопрос: Я пытался(ась) отыграться после проигрыша. Данное утверждение направлено на выявление одного из ключевых признаков проблемного и компульсивного игрового поведения – стремления немедленно вернуть проигранные средства. Поведение "отыгрыша" (chasing losses) является характерным симптомом игровой зависимости и часто сопровождается усилением убытков, ухудшением финансового положения и эмоциональной нестабильностью.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 206 респондентов (39,1%)

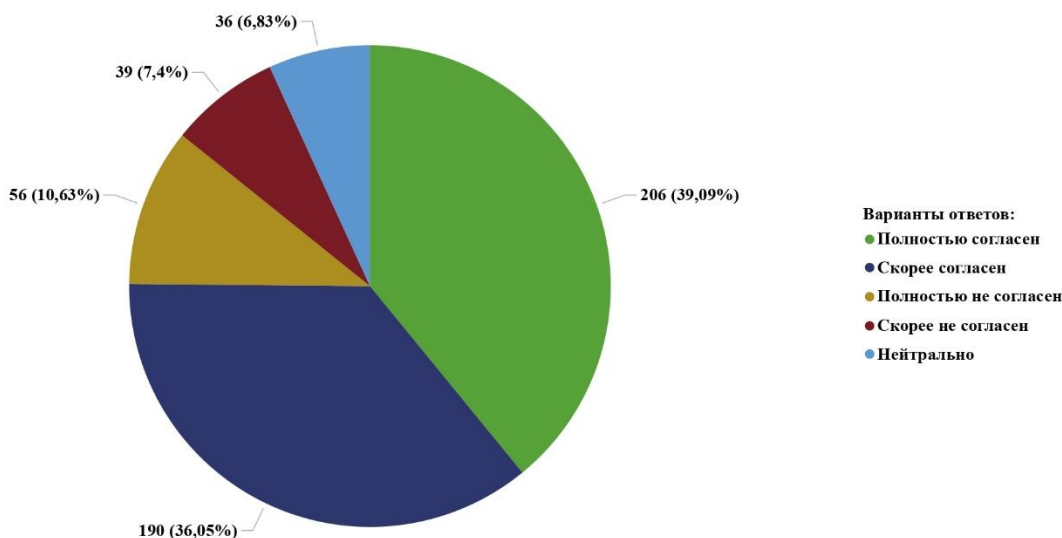
Скорее согласен – 190 респондентов (36,1%)

Нейтрально – 36 респондентов (6,8%)

Скорее не согласен – 39 респондентов (7,4%)

Полностью не согласен – 56 респондентов (10,6%)

№21 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я пытался(ась) отыграться после проигрыша.



Основные наблюдения: В совокупности, 75,2% участников исследования (396 человек) признались, что пытались отыграться после проигрыша. Это критически высокий показатель, отражающий широкую распространённость эмоционально-импульсивных реакций на проигрыш и указывающий на риск потери контроля. Только 18% респондентов (95 человек) сообщили об отсутствии таких попыток, что может свидетельствовать о более рациональном и контролируемом участии в игре. Нейтральную позицию заняли 6,8% опрошенных – возможно, в силу неустойчивого игрового опыта или неопределённого отношения к своему поведению.

Вывод: Ожидаемое поведение «отыгрыша» наблюдается у подавляющего большинства респондентов, что свидетельствует о высоком уровне эмоционального вовлечения в азартные игры и наличии рискованных паттернов поведения. Этот индикатор должен использоваться в качестве диагностического признака при оценке угрозы формирования зависимости и разрабатываемых интервенционных стратегий, включая консультационные и психотерапевтические меры.

Вопрос: Я использую азартные игры как способ снять стресс или уйти от проблем. Это утверждение направлено на выявление психологических мотивов, связанных с участием в азартных играх, в частности – использование игры в качестве копинг-стратегии (способа справляться с негативными эмоциями, стрессом или личными трудностями). Подобная мотивация характерна для проблемного и зависимого поведения и указывает на наличие эмоциональной зависимости от игрового процесса.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 97 респондентов (18,4%)

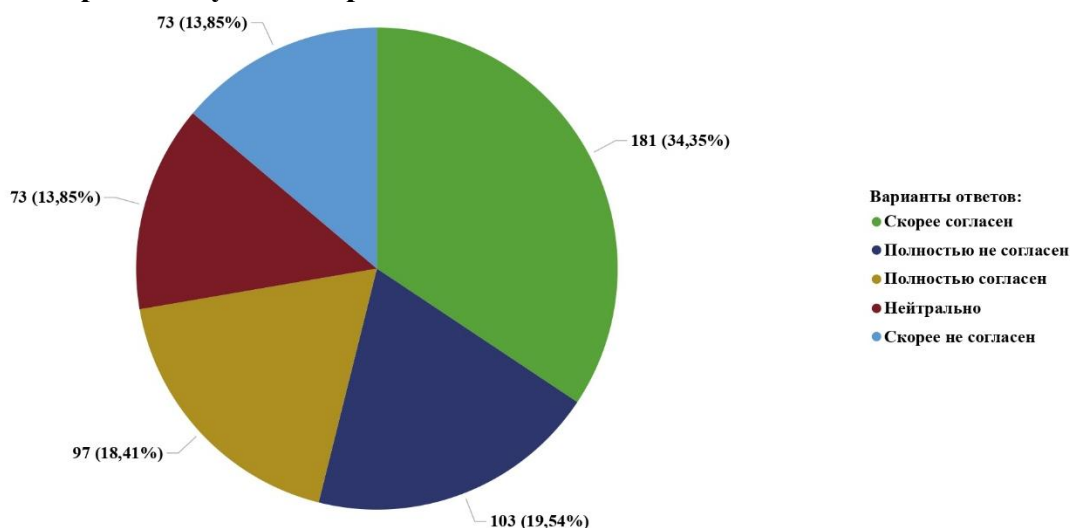
Скорее согласен – 181 респондент (34,3%)

Нейтрально – 73 респондента (13,9%)

Скорее не согласен – 73 респондента (13,9%)

Полностью не согласен – 103 респондента (19,5%)

№22 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я использую азартные игры как способ снять стресс или уйти от проблем.



Основные наблюдения: В сумме, 52,7% опрошенных (278 человек) указали на то, что используют азартные игры как способ справиться с эмоциональным напряжением, что может свидетельствовать о формировании эмоционально-компенсаторной зависимости. Около 27,8% респондентов (146 человек) отрицают использование азартных игр в целях эмоциональной разгрузки. Почти 14% участников заняли нейтральную позицию – что может указывать на отсутствие ярко выраженного осознания причин своей игровой активности.

Вывод: Результаты показывают, что более половины респондентов воспринимают азартные игры не только как форму досуга, но и как средство психологической разрядки, что указывает на высокий уровень эмоциональной вовлеченности. Это требует дополнительного внимания при разработке программ психологической профилактики и поддержки, особенно в группах риска, подверженных стрессу или нестабильному психоэмоциональному состоянию.

Вопрос: Я испытываю раздражение, если не могу играть. Данный показатель позволяет оценить наличие признаков эмоциональной зависимости от азартных игр. Чувство раздражения при невозможности участвовать в игре может свидетельствовать о формировании психологической привязанности, нарушении эмоционального баланса и возможном проявлении абстинентного синдрома, характерного для зависимого поведения.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 98 респондентов (18,6%)

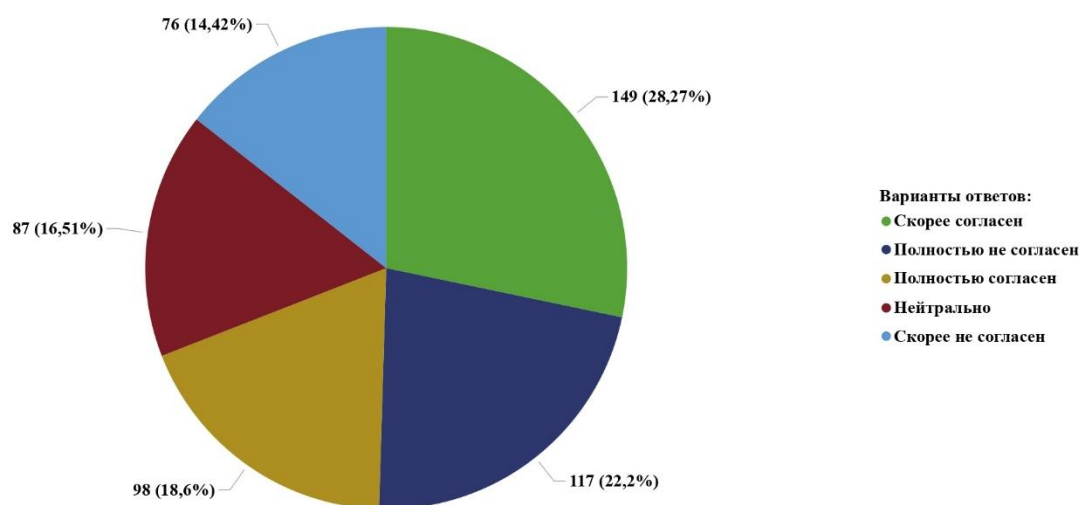
Скорее согласен – 149 респондентов (28,3%)

Нейтрально – 87 респондентов (16,5%)

Скорее не согласен – 76 респондентов (14,4%)

Полностью не согласен – 117 респондентов (22,2%)

№23 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я испытываю раздражение, если не могу играть.



Основные наблюдения: В сумме, 47% респондентов (247 человек) признают, что испытывают раздражение при невозможности играть. Это указывает на наличие эмоциональной зависимости и снижения толерантности к игровым ограничениям. 36,6% (193 человека) не согласны с данным утверждением, что может свидетельствовать либо о низком уровне вовлеченности, либо об устойчивом контроле над игровым поведением. Почти 17% заняли нейтральную позицию – что может говорить о нерефлексированном отношении к своим эмоциональным реакциям.

Вывод: Данные подтверждают наличие у значительной доли участников эмоциональной зависимости, проявляющейся через раздражительность и фрустрацию в отсутствии доступа к игре. Это один из ключевых тревожных маркеров, который должен учитываться при разработке программ ранней диагностики и профилактики игровой зависимости, особенно среди молодежи и лиц с высоким уровнем игровой активности.

Вопрос: Я скрываю свою игровую активность от окружающих. Скрытность в отношении участия в азартных играх – важный индикатор проблемного или патологического поведения. Как правило, стремление утаить игровую активность от семьи, друзей или коллег свидетельствует о внутреннем осознании негативных последствий, чувстве вины и страхе осуждения, что характерно для игроков с высокой степенью вовлечённости и зависимости.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 141 респондент (26,8%)

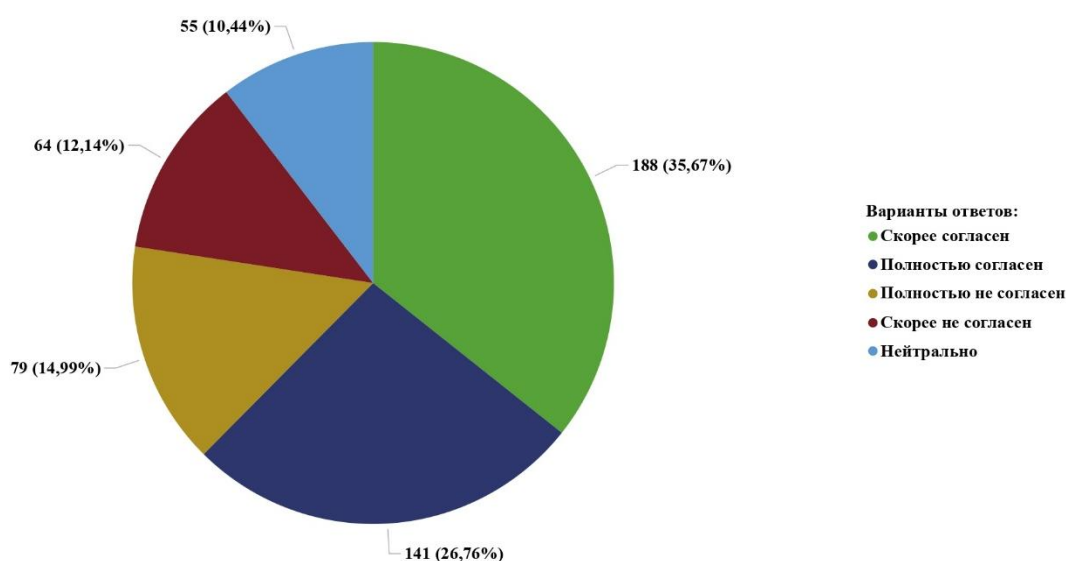
Скорее согласен – 188 респондентов (35,7%)

Нейтрально – 55 респондентов (10,4%)

Скорее не согласен – 64 респондента (12,1%)

Полностью не согласен – 79 респондентов (15,0%)

№ 24 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я скрываю свою игровую активность от окружающих.



Основные наблюдения: 62,5% участников (329 человек) в той или иной степени признают, что скрывают свою игровую активность, что может указывать на развитие зависимости, социальной тревожности или стыда. Только 27,1% (143 респондента) отрицают факт сокрытия, что может свидетельствовать либо о низком уровне вовлечённости, либо о социально приемлемом отношении в их окружении. 10,4% респондентов заняли нейтральную позицию – возможно, из-за затруднений в самооценке или нечастого игрового опыта.

Вывод: Превалирующее число респондентов демонстрирует тенденцию к утаиванию своей игровой активности. Это важный диагностический сигнал, отражающий повышенный уровень социальной чувствительности и потенциальной зависимости. Подобные результаты подчёркивают необходимость конфиденциального психологического консультирования и разработки программ дестигматизации игровой зависимости.

Вопрос: У меня возникали конфликты с близкими из-за азартных игр. Данный индикатор позволяет оценить уровень социального напряжения, возникающего вследствие участия в азартных играх. Конфликты с родственниками и близким окружением – типичный маркер проблемного или зависимого игрового поведения, особенно если оно приводит к потерям времени, денег или внимания к семье.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 139 респондентов (26,4%)

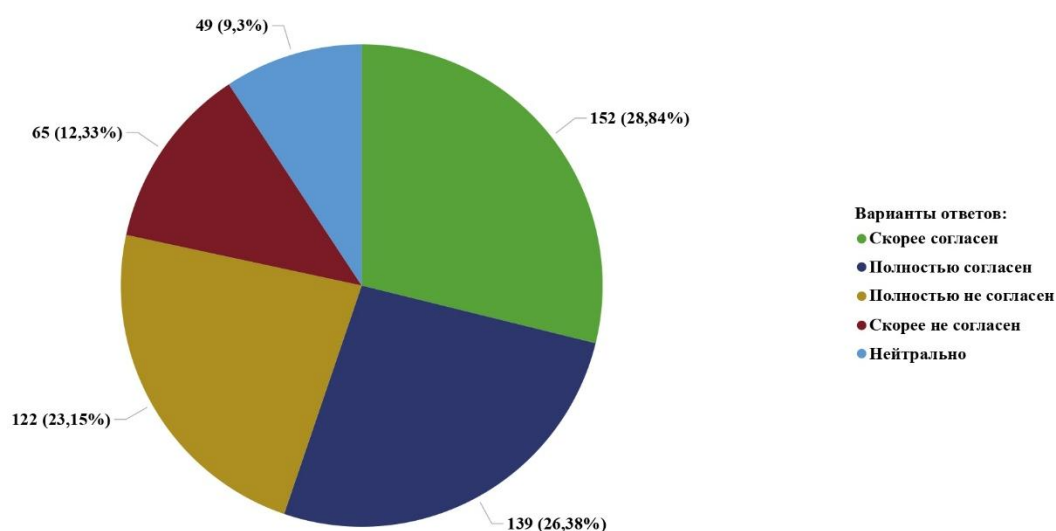
Скорее согласен – 152 респондента (28,8%)

Нейтрально – 49 респондентов (9,3%)

Скорее не согласен – 65 респондентов (12,3%)

Полностью не согласен – 122 респондента (23,1%)

№ 25 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: У меня возникали конфликты с близкими из-за азартных игр.



Основные наблюдения: Почти 55,2% участников опроса (291 человек) в той или иной степени подтверждают наличие конфликтов с близкими на фоне игровой активности. Это указывает на значительное влияние азартных игр на межличностные отношения. В то же время 35,4% респондентов отрицают наличие подобных ситуаций, что может говорить о более умеренном или контролируемом стиле игры. Почти 10% участников занимают нейтральную позицию, что может быть связано с нерешённостью ситуации или недостаточной рефлексией.

Вывод: Результаты демонстрируют, что более половины респондентов сталкиваются с социальной напряжённостью в кругу семьи или близких из-за своей игровой вовлечённости. Это является важным сигналом для разработки психосоциальных профилактических программ, направленных не только на самих игроков, но и на их ближайшее окружение. Семейные конфликты могут усугублять зависимость и способствовать её хронизации.

Вопрос: Я осознаю, что вероятность выигрыша в азартных играх очень низка. Данный показатель отражает уровень критического мышления и рационального восприятия риска у респондентов, участвующих в азартных играх. Высокий уровень осознания низкой вероятности выигрыша может служить защитным фактором, ограничивающим развитие игровой зависимости.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 158 респондентов (30,0%)

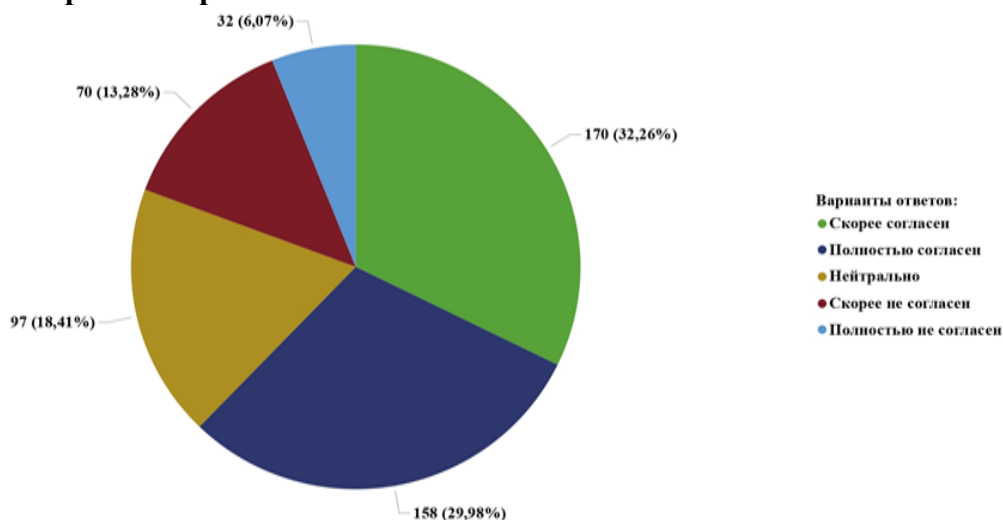
Скорее согласен – 170 респондентов (32,3%)

Нейтрально – 97 респондентов (18,4%)

Скорее не согласен – 70 респондентов (13,3%)

Полностью не согласен – 32 респондента (6,1%)

№26 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я осознаю, что вероятность выигрыша в азартных играх очень низка.



Основные наблюдения: 62,3% опрошенных (328 человек) в целом осознают низкую вероятность выигрыша, демонстрируя понимание игровых рисков и вероятностной природы азартных игр. Вместе с тем, почти 20% (102 человека) склонны не соглашаться с этим утверждением, что говорит о наличии иррациональных ожиданий или недостатке информированности. 18,4% участников занимают нейтральную позицию, что может указывать на колебания между логическим осознанием и субъективной надеждой на удачу.

Вывод: Большинство респондентов демонстрируют осознанное отношение к вероятности выигрыша, что является положительным фактором с точки зрения профилактики зависимости. Однако наличие почти пятой части участников, склонных переоценивать шансы на выигрыш, свидетельствует о необходимости информационно-просветительской работы, направленной на повышение финансовой и поведенческой грамотности в контексте азартных игр.

Вопрос: Я понимаю, что казино и букмекерские конторы, тотализаторы изначально устроены не в пользу игроков Данное утверждение позволяет выявить, насколько участники исследования обладают осознанным и критическим отношением к устройству игорного бизнеса. Понимание того, что азартные игры экономически сконструированы в пользу организаторов, а не игроков, является важным фактором защиты от иррационального вовлечения и формирования зависимости.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 201 респондент (38,1%)

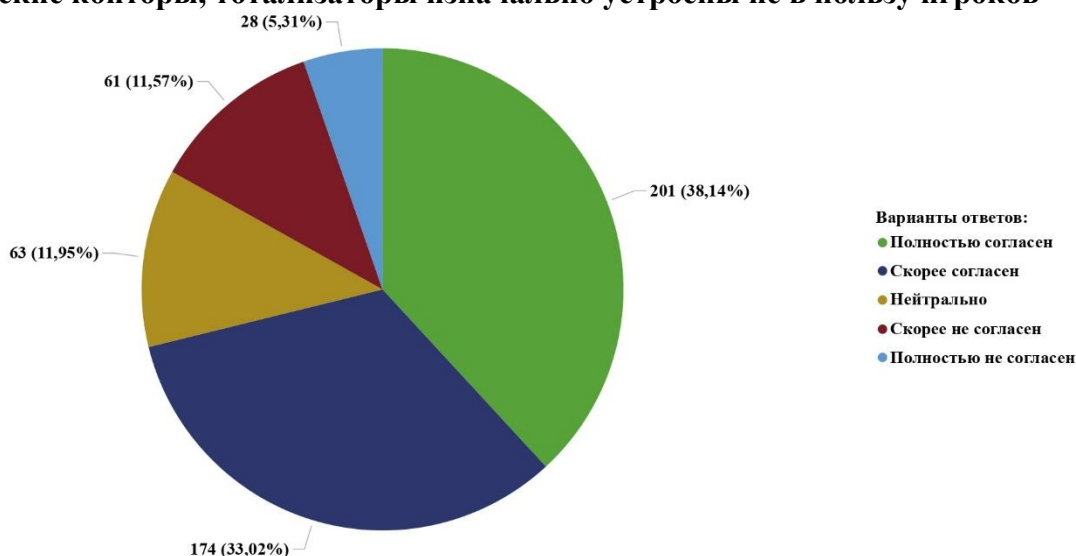
Скорее согласен – 174 респондента (33,0%)

Нейтрально – 63 респондента (12,0%)

Скорее не согласен – 61 респондент (11,6%)

Полностью не согласен – 28 респондентов (5,3%)

№27 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я понимаю, что казино и букмекерские конторы, тотализаторы изначально устроены не в пользу игроков



Основные наблюдения: В совокупности 71,1% опрошенных (375 человек) признают невыгодность игорных систем для игроков, что говорит о достаточно высоком уровне осведомлённости и здравого смысла среди респондентов. Почти 17% (89 человек) сомневаются в данной установке, либо не имеют чёткого мнения (нейтральные ответы). Около 16,9% (89 человек) в той или иной степени не соглашаются с утверждением, что может говорить о низкой финансово-поведенческой грамотности, или высокой степени вовлечённости, связанной с иллюзией контроля.

Вывод: Более двух третей респондентов демонстрируют реалистичное восприятие азартных игр как системы с заранее заложенным преимуществом в пользу организатора. Это свидетельствует о наличии потенциала для формирования ответственного отношения к игровому поведению. Однако доля неосведомлённых или заблуждающихся остаётся значимой и требует усиления образовательных и профилактических инициатив, особенно среди молодежи и частых игроков.

Вопрос: Я понимаю, что азартные игры могут привести к финансовым потерям. Данный вопрос направлен на оценку уровня осознания потенциальных финансовых рисков, связанных с участием в азартных играх. Понимание вероятности денежных потерь является важным индикатором ответственного отношения к игровой активности и потенциально снижает риск формирования зависимого поведения.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 275 респондентов (52,2%)

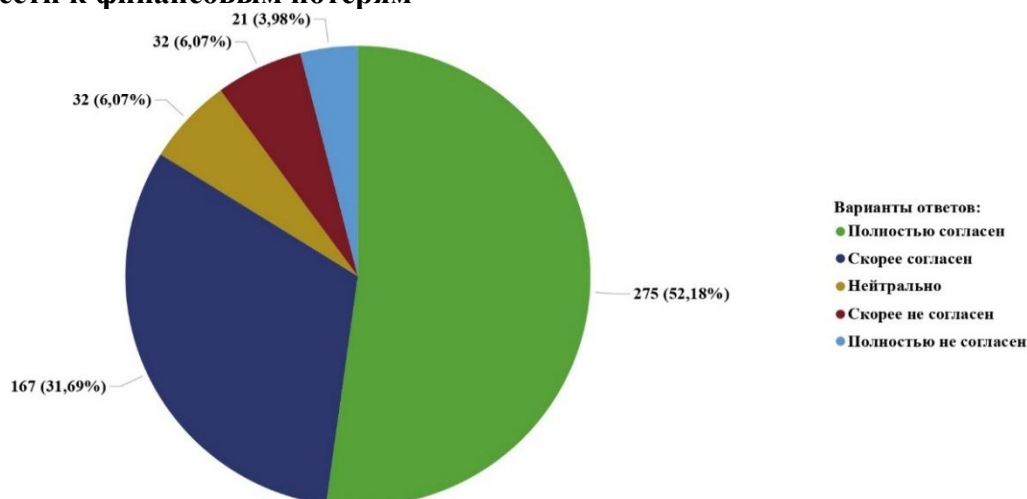
Скорее согласен – 167 респондентов (31,7%)

Нейтрально – 32 респондента (6,1%)

Скорее не согласен – 32 респондента (6,1%)

Полностью не согласен – 21 респондент (4,0%)

№28 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я понимаю, что азартные игры могут привести к финансовым потерям



Основные наблюдения: 83,9% (442 респондента) в той или иной степени осознают, что азартные игры могут привести к финансовым потерям. Только 10,1% (53 человека) не согласны с этим утверждением, что может отражать недостаток критического восприятия или искажение представлений о рисках. Нейтральную позицию заняли 6,1% респондентов – вероятно, среди них есть лица с ограниченным игровым опытом или без чёткого мнения.

Вывод: Большинство респондентов демонстрируют высокий уровень понимания финансовых рисков, что является положительным индикатором с точки зрения игровой гигиены и профилактики зависимости. Однако доля респондентов, склонных недооценивать возможные потери, остаётся значимой и требует внимания при разработке информационно-профилактических программ.

Вопрос: Я знаю случаи людей, потерявших большие суммы денег из-за азартных игр. Это утверждение направлено на выяснение, насколько респонденты сталкивались с реальными историями финансовых потерь в своём окружении. Наличие такого опыта (личного или опосредованного) может служить фактором предостережения и формирования более критического отношения к игровой деятельности.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 280 респондентов (53,1%)

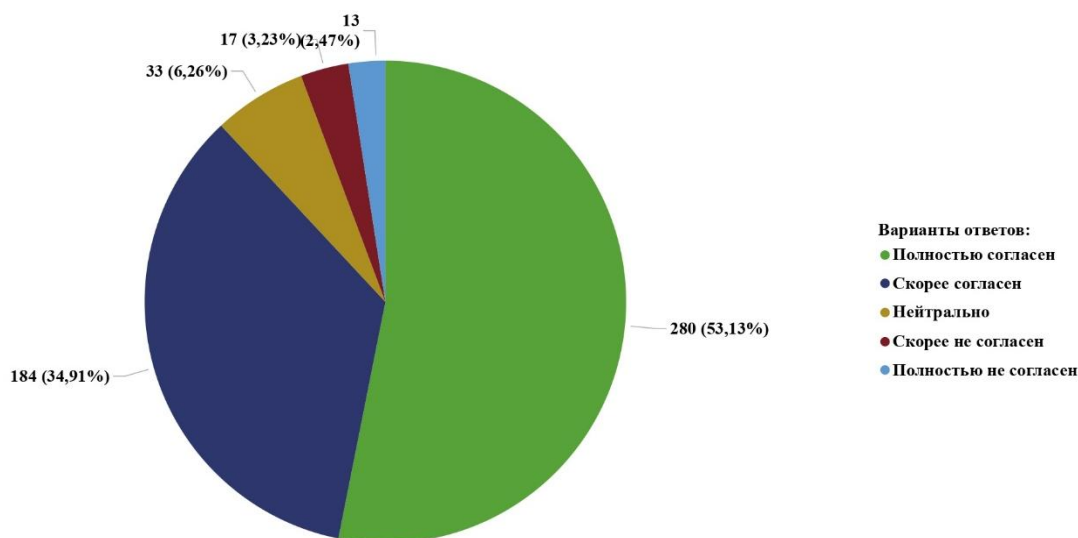
Скорее согласен – 184 респондента (34,9%)

Нейтрально – 33 респондента (6,3%)

Скорее не согласен – 17 респондентов (3,2%)

Полностью не согласен – 13 респондентов (2,5%)

№29 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я знаю случаи людей, потерявших большие суммы денег из-за азартных игр.



Основные наблюдения: В совокупности, 88% опрошенных (464 человека) подтверждают наличие знакомых или известных им людей, столкнувшихся с крупными денежными потерями из-за азартных игр. Доля сомневающихся или нейтральных – 6,3%, что может говорить о слабом информировании либо отсутствии тесного контакта с игроками. Лишь 5,7% респондентов не согласны с утверждением, что может свидетельствовать о более благополучной социальной среде или недостатке обсуждений таких тем.

Вывод: Результаты показывают, что большинство участников исследования осведомлены о реальных негативных последствиях азартных игр через опыт третьих лиц, что может способствовать формированию осторожного поведения и осознанного выбора. Такая личная или опосредованная осведомлённость представляет важный социальный ресурс для профилактики проблемной вовлечённости.

Вопрос: Я знаю случаи людей, потерявших большие суммы денег из-за азартных игр. Данное утверждение позволяет оценить уровень социальной информированности респондентов о случаях значительных финансовых потерь в результате участия в азартных играх. Такая осведомлённость играет важную роль в формировании критического отношения к игровой деятельности и может служить фактором сдерживания.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 161 респондент (30,6%)

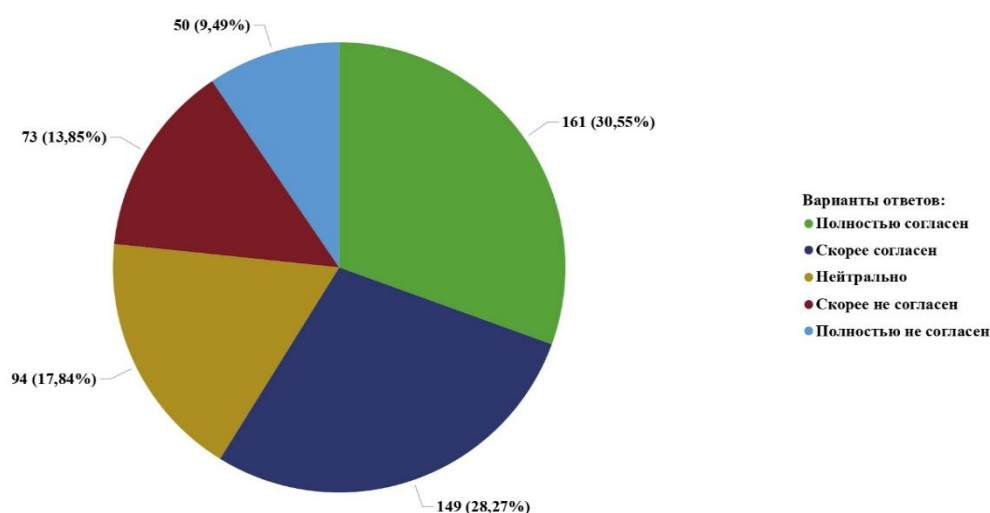
Скорее согласен – 149 респондентов (28,3%)

Нейтрально – 94 респондента (17,8%)

Скорее не согласен – 73 респондента (13,9%)

Полностью не согласен – 50 респондентов (9,5%)

№30 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я знаю случаи людей, потерявших большие суммы денег из-за азартных игр.



Основные наблюдения: В совокупности 58,9% опрошенных (310 человек) в той или иной степени подтверждают знание случаев крупных финансовых потерь от азартных игр.

Почти каждый шестой участник (17,8%) занимает нейтральную позицию, что может свидетельствовать о неопределённости или отсутствии обсуждения данной темы в их окружении. Почти четверть респондентов (23,4%) не согласны с утверждением, что может говорить о более отдалённом отношении к игровому поведению в социальной среде.

Вывод: Несмотря на то, что более половины респондентов осведомлены о негативных последствиях азартных игр среди знакомых или в медийном пространстве, доля неосведомлённых и нейтральных участников остаётся значительной. Это подчёркивает необходимость расширения информационно-просветительской работы о рисках игровой зависимости, особенно через реальные истории и кейсы.

Вопрос: Я понимаю, что азартные игры могут вызвать зависимость.

Данное утверждение направлено на выявление уровня осведомлённости и признания респондентами потенциальной опасности зависимости, связанной с участием в азартных играх. Это критически важный индикатор, отражающий уровень информированности населения о психоэмоциональных и поведенческих рисках игровой деятельности.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 255 респондентов (48,4%)

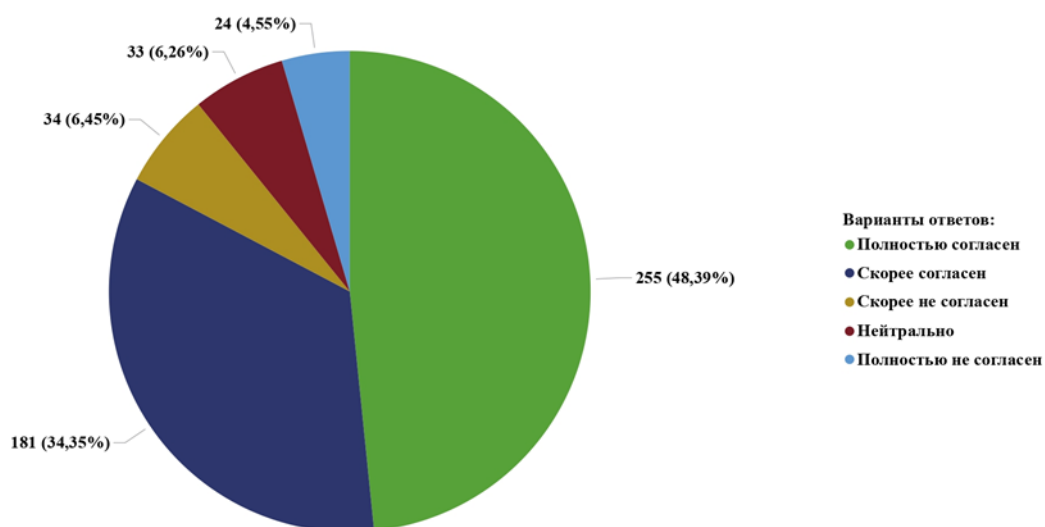
Скорее согласен – 181 респондент (34,3%)

Нейтрально – 33 респондента (6,3%)

Скорее не согласен – 34 респондента (6,5%)

Полностью не согласен – 24 респондента (4,6%)

№31 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я понимаю, что азартные игры могут вызвать зависимость.



Ключевые наблюдения: Более 82% участников исследования выразили согласие с тем, что азартные игры способны вызывать зависимость. Лишь около 11% (в совокупности) склонны не признавать или отрицают возможность возникновения зависимости. Нейтральную позицию заняли 6,3% респондентов, что может указывать как на отсутствие чёткого понимания, так и на недостаток информации о механизмах формирования игровой зависимости.

Вывод: Полученные данные свидетельствуют о высокой степени осознания рисков зависимости от азартных игр среди респондентов. Это может указывать на эффективность информационных кампаний, медиапокрытия или личного опыта, однако оставшаяся доля неосведомлённых или сомневающихся респондентов подтверждает необходимость продолжения образовательных и профилактических инициатив в данной сфере.

Вопрос. Я знаком(а) с методами самоконтроля в азартных играх. Цель данного утверждения – определить уровень осведомлённости респондентов о существующих способах саморегуляции при участии в азартных играх. Под методами самоконтроля подразумеваются стратегии ограничения времени, бюджета, самозапрет, использование таймеров и иных инструментов профилактики чрезмерной игровой активности.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 135 человек (25,6%)

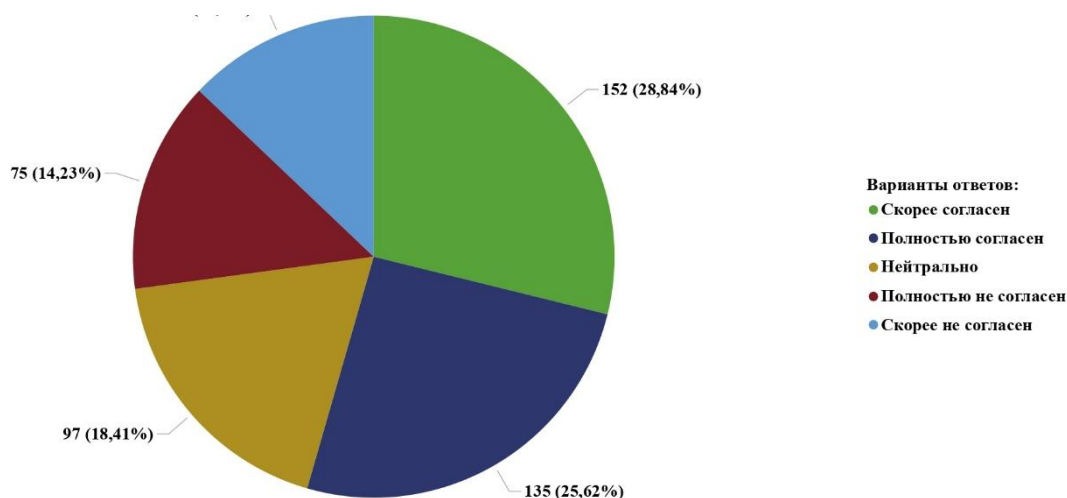
Скорее согласен – 152 человека (28,8%)

Нейтрально – 97 человек (18,4%)

Скорее не согласен – 68 человек (12,9%)

Полностью не согласен – 75 человек (14,2%)

№ 32 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я знаком(а) с методами самоконтроля в азартных играх.



Ключевые наблюдения: Почти 55% респондентов утверждают, что знакомы с методами самоконтроля, что свидетельствует о наличии у части населения определённых знаний в этой сфере. Однако свыше 27% выражают несогласие с данным утверждением, указывая на относительно низкий уровень информированности у значительной доли участников. Почти каждый пятый респондент занимает нейтральную позицию, что может свидетельствовать либо о поверхностном понимании, либо о недостатке уверенности в своей осведомлённости.

Вывод: Несмотря на то, что более половины опрошенных заявляют о знакомстве с методами самоконтроля, существенная доля респондентов не владеет или сомневается в своих знаниях в этой области. Это подчёркивает актуальность разработки и распространения доступных информационных материалов, ориентированных на популяризацию практик ответственной игры.

Вопрос: Я знаю о сервисах, которые помогают бороться с зависимостью. Данный вопрос направлен на оценку уровня осведомленности респондентов о существующих организациях, платформах или инициативах, предлагающих помощь в борьбе с игровой зависимостью, включая психологическую поддержку, анонимные консультации и службы профилактики.

Распределение ответов:

Полностью согласен – 84 респондента (15,9%)

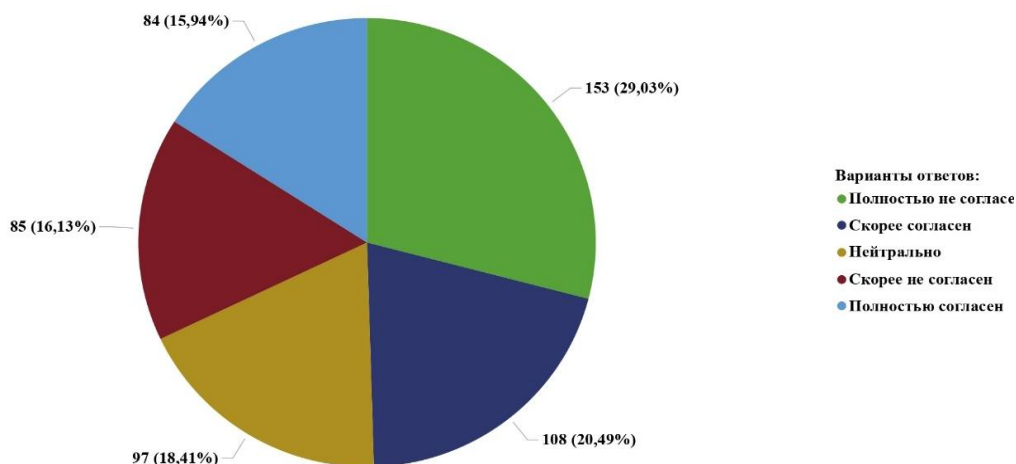
Скорее согласен – 108 респондентов (20,5%)

Нейтрально – 97 респондентов (18,4%)

Скорее не согласен – 85 респондентов (16,1%)

Полностью не согласен – 153 респондента (29,0%)

№33 диаграмма. Распределение ответов на утверждение: Я знаю о сервисах, которые помогают бороться с зависимостью.



Ключевые наблюдения: Только 36,4% респондентов в разной степени заявили об осведомлённости о таких сервисах. При этом почти половина (45,1%) участников исследования не знает о наличии подобных ресурсов, что свидетельствует о низкой видимости и доступности соответствующей информации. Дополнительно почти каждый пятый респондент (18,4%) затруднился с оценкой, что может указывать на отсутствие уверенности или ограниченные знания в данной теме.

Вывод: Полученные данные свидетельствуют о низком уровне информированности населения о существующих инструментах поддержки для лиц, испытывающих трудности с контролем игровой активности. Это подчёркивает необходимость в широком информационно-просветительском сопровождении, а также в интеграции сведений о таких сервисах в рекламу и интерфейсы азартных платформ.

Обобщённый вывод по результатам количественного этапа исследования

Проведённое количественное исследование среди 527 респондентов, охватившее все регионы Республики Казахстан, позволило получить комплексную картину масштабов и особенностей вовлечённости населения в азартные игры, а также проанализировать отношение к рекламной продукции, поведенческие паттерны и осведомлённость о рисках, связанных с игровой деятельностью.

Исследование показало, что значительная доля населения (особенно в возрасте от 18 до 35 лет и преимущественно мужчины) активно участвует в различных формах азартных игр. Наиболее популярными видами являются букмекерские ставки, лотереи, онлайн-казино и игровые автоматы. Молодёжь и жители мегаполисов демонстрируют более высокую вовлечённость в игорную активность.

Один из ключевых выводов – высокий уровень воздействия рекламной продукции на поведение респондентов. Большинство опрошенных согласны с тем, что яркие визуальные и аудиовизуальные эффекты рекламы создают положительный эмоциональный фон, формируют привлекательный образ азартных игр и стимулируют интерес к участию. Более половины

участников отметили, что бонусные предложения, акции и мотивационные слоганы (например, «твой шанс разбогатеть!») усиливают желание сыграть.

Влияние рекламы выражается не только в повышении интереса, но и в формировании определённых искажённых представлений: значительная часть респондентов верит в высокий шанс выигрыша, воспринимает азартные игры как безопасное развлечение и норму повседневной жизни. Кроме того, по мнению многих, азартные игры становятся социально приемлемыми и обсуждаемыми в кругу друзей и знакомых.

Поведенческий анализ выявил тревожные признаки зависимости и утраты контроля. Большая часть респондентов признали, что стали играть чаще, увеличили продолжительность игровых сессий, испытывают трудности с контролем времени, а также продолжают играть, несмотря на понимание рисков. Отдельные участники признались, что занимали деньги или тратили сбережения, стремясь отыграться, а также сталкивались с раздражением или конфликтами с близкими на фоне игровой активности.

В то же время, осведомлённость о рисках и негативных последствиях достаточно высока. Подавляющее большинство респондентов осознают, что азартные игры могут привести к финансовым потерям и зависимости, и знают о существовании людей, потерявших значительные средства. Однако знания о методах самоконтроля и доступных сервисах помощи остаются на низком уровне – почти половина респондентов затруднилась с ответом или заявила, что не знакома с такими мерами.

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ КОЛИЧЕСТВЕННОГО ИССЛЕДОВАНИЯ НА ОСНОВЕ ВТОРОЙ АНКЕТЫ

Региональное распределение респондентов

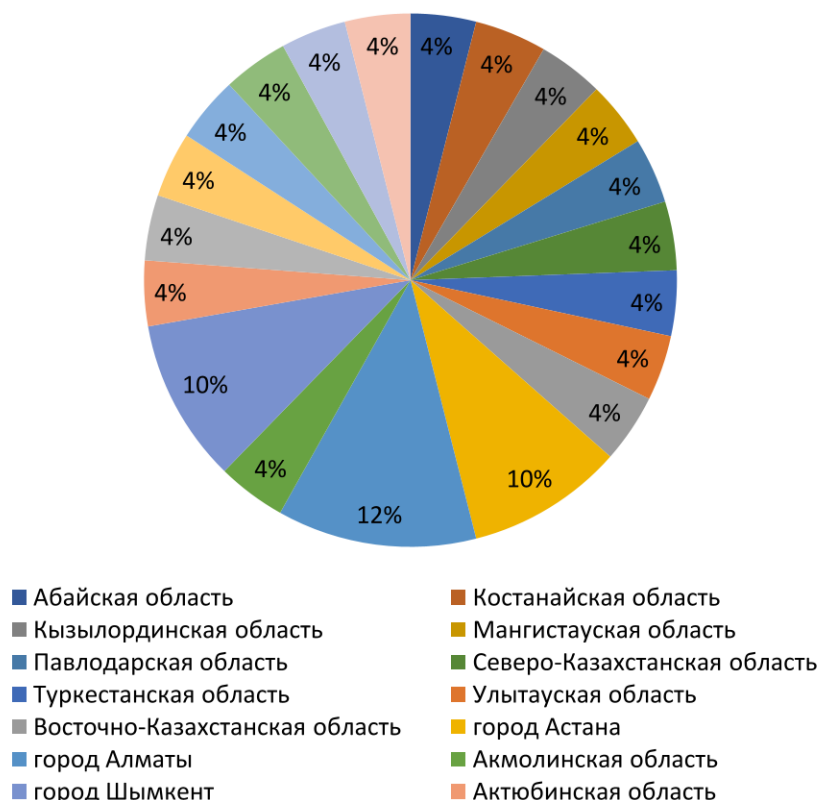
В рамках настоящего исследования были опрошены 504 респондента, все из которых имеют опыт участия в азартных играх. География опроса охватывает все 17 областей и три города республиканского значения Республики Казахстан: Астану, Алматы и Шымкент. Такое распределение обеспечивает региональную репрезентативность данных и позволяет отразить особенности восприятия азартных игр в различных частях страны.

Наибольшее количество участников опроса проживает в следующих городах: город Алматы – 61 человек (12,1%), город Шымкент – 50 человек (9,9%), город Астана – 48 человек (9,5%). Эти три мегаполиса в совокупности составляют почти третий всех респондентов (31,5%), что соответствует реальной плотности населения и концентрации игровых заведений и онлайн-сервисов в данных регионах.

В остальных регионах Казахстана число опрошенных варьируется от 20 до 22 человек, что соответствует примерно 4,0% выборки в каждом регионе. Это говорит о сбалансированной региональной структуре выборки. Среди них: по 20 респондентов зафиксировано в таких областях, как Абайская, Кызылординская, Мангистауская, Павлодарская, Туркестанская, Улытауская, Актюбинская, Алматинская, Атырауская, Западно-Казахстанская, Жамбылская, Жетысуская и Карагандинская; по 21 респонденту – в Северо-Казахстанской, Восточно-Казахстанской, Акмолинской областях; 22 респондента – в Костанайской области.

В опрос были включены представители всех регионов Казахстана, что позволяет сделать обоснованные обобщения по всей стране. Важно отметить, что выборка формировалась исключительно среди лиц, имеющих опыт участия в азартных играх, что делает исследование более целевым и позволяет анализировать особенности поведения, отношения и мотивации именно в этой аудитории (таблица 34).

№34 диаграмма. Региональное распределение респондентов



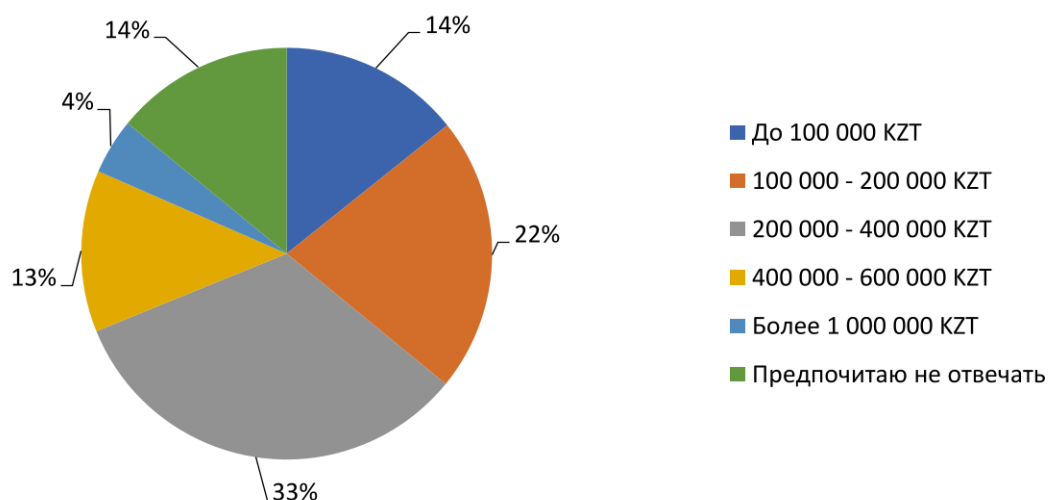
Доход респондентов

В рамках исследования респондентам – лицам с опытом участия в азартных играх – был задан вопрос о среднем ежемесячном доходе. Ответы распределились следующим образом:

Самая многочисленная категория – респонденты с доходом от 200 000 до 400 000 тенге, их 166 человек, что составляет 32,9% от всей выборки. Далее следуют те, чей доход находится в диапазоне 100 000 – 200 000 тенге – 109 человек (21,6%). До 100 000 тенге зарабатывают 72 человека (14,3%), что указывает на наличие в выборке участников с низким доходом. 400 000 – 600 000 тенге указывают как ежемесячный доход 64 респондента (12,7%). На уровне свыше 1 000 000 тенге – 22 человека (4,4%), что свидетельствует о наличии небольшой, но заметной группы высокодоходных игроков. 71 респондентов (14,1%), выбрали вариант "Предпочитаю не отвечать".

Большинство респондентов (более 54%) имеют доход в диапазоне 100 000–400 000 тенге, что можно отнести к условной категории низкого и среднего дохода в контексте Казахстана. Также важно отметить, что каждый седьмой респондент отказался указывать свой доход, что может быть связано с чувствительностью темы или стремлением сохранить анонимность.

№35 диаграмма. Уровень среднего ежемесячного дохода респондентов



Вывод: Азартные игры интересуют людей разных социальных слоёв, однако наиболее активная часть аудитории сосредоточена в среднедоходном сегменте. Это потенциально уязвимая категория, для которой участие в азартных играх может иметь более серьёзные последствия в случае проигрыша. Полученные данные дают возможность сопоставить поведенческие установки респондентов с их материальным положением в последующем анализе.

Сфера профессиональной занятости респондентов

Респондентам, имеющим опыт участия в азартных играх, был задан вопрос об их профессиональной принадлежности. Ответы распределились по следующим основным категориям:

Наибольшая доля участников исследования указала свою сферу как «Студент / Учащийся» – 91 человек (18,1%). Это говорит о высокой вовлечённости молодежи, находящейся в процессе обучения.

Вторую по численности группу составили занятые в торговле и сфере услуг – 89 человек (17,7%).

Промышленность и строительство – 64 респондента (12,7%), что свидетельствует об интересе к азартным играм среди представителей рабочих профессий.

В бизнесе и управлении заняты 46 человек (9,1%), а в сфере транспорта и логистики – 41 человек (8,1%).

Категория «Безработный / временно не работаю» охватывает 40 человек (7,9%), что может свидетельствовать о риске использования азартных игр как средства компенсации социальной нестабильности.

В медицине и здравоохранении работают 20 респондентов (4,0%), столько же – в сфере информационных технологий.

Остальные профессиональные группы представлены менее чем 5% выборки:

Образование и наука – 5,4%

Культура, медиа и развлечения – 2,6%

Государственная служба – 2,4%

Финансы и туризм – 3,0%

Пенсионеры – менее 1% (0,8%)

Категория «Другое (укажите)»

Дополнительно 22 респондента (4,4%) выбрали вариант «Другое» и дали собственные формулировки. Среди них встречаются как индивидуальные предприниматели, охранники, водители, так и представители социальной сферы, сферы недвижимости, спорта и самозанятости.

№36 диаграмма. Сфера деятельности респондентов



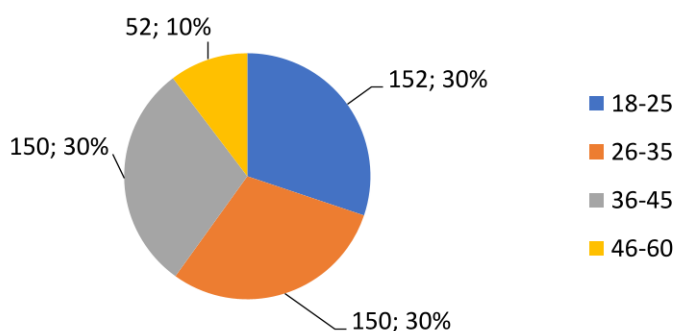
Вывод: Среди опрошенных наиболее представлена молодёжь и лица, занятые в сфере услуг, торговли, строительства и бизнеса. Это подтверждает тот факт, что азартные игры интересуют как учащихся, находящихся в поиске опыта и впечатлений, так и взрослых респондентов, вовлечённых в трудовую деятельность с различным уровнем дохода. Также выявлено участие в исследовании безработных и самозанятых лиц, что требует особого внимания в контексте уязвимости к игровым рискам.

Возрастная структура респондентов

В исследовании приняли участие 504 респондента, имеющих опыт участия в азартных играх. Возрастное распределение показало следующую картину:

- 18–25 лет – 152 респондента (30,2%)
- 26–35 лет – 150 респондентов (29,8%)
- 36–45 лет – 150 респондентов (29,8%)
- 46–60 лет – 52 респондента (10,3%)

№37 диаграмма. Возрастной состав респондентов



Соответствие техническому заданию

Согласно ТЗ, выборка должна была быть стратифицирована по четырем возрастным группам в следующих долях:

- 18-25 лет – 30%
- 26-35 лет – 30%
- 36-45 лет – 30%
- 46-60 лет – 10%.

Фактические данные демонстрируют высокую степень соответствия установленным квотам. Отклонения по всем возрастным категориям не превышают одного процентного пункта, что подтверждает корректность реализации выборочного дизайна и делает результаты надёжными с точки зрения статистической репрезентативности.

Гендерный состав респондентов

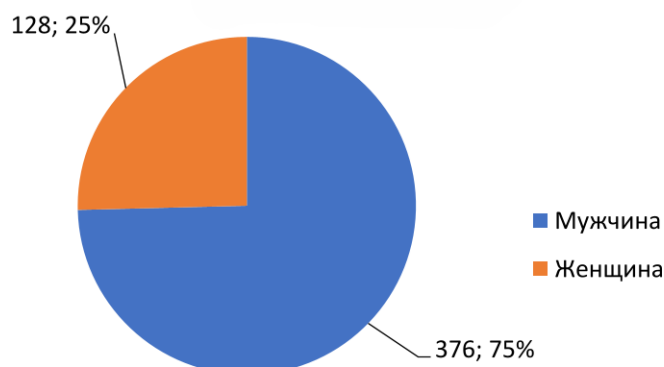
В исследовании приняли участие 504 респондента, из которых:

- Мужчины – 376 человек (74,6%)
- Женщины – 128 человек (25,4%).

Гендерное распределение участников демонстрирует значительное преобладание мужчин среди опрошенных, имеющих опыт участия в азартных играх. Почти три четверти выборки составляют мужчины, что может свидетельствовать о более высокой степени вовлеченности мужского населения в игровую активность, а также о большей склонности к рисковому поведению в данной сфере.

Женщины составляют лишь четверть выборки, что подтверждает наблюдаемую в ряде исследований тенденцию: азартные игры в Казахстане и других странах чаще воспринимаются как «мужское» поведение. Однако 25,4% – это не незначительная доля, что указывает на актуальность и для женской аудитории, особенно в контексте онлайн-игр и лотерей, где барьеры участия снижаются.

№38 диаграмма. Гендерный состав респондентов



Семейный статус респондентов

В исследовании приняли участие 504 человека, распределение по семейному положению выглядит следующим образом:

Холост / Не замужем – 242 человека (48,0%)

Женат / Замужем – 198 человек (39,3%)

Разведён / Разведена – 45 человек (8,9%)

Вдовец / Вдова – 3 человека (0,6%)

В гражданском браке – 12 человек (2,4%)

Проживают раздельно (в браке официально) – 3 человека (0,6%)

Другое (уточните) – 1 человек (0,2%)

№39 диаграмма. Семейный статус респондентов



Анализ семейного положения респондентов показывает, что почти половина участников (48%) находятся вне брака (холосты или не замужем). Это может указывать на то, что азартные игры более распространены среди людей без семейных обязательств, что потенциально связано с большей свободой времени, меньше социального контроля и рисковыми моделями поведения, более характерными для незамужних/неженатых лиц.

В то же время значительная доля респондентов (39,3%) – женатые или замужние, что указывает на присутствие азартной активности и среди семейных людей, возможно, в скрытой или эпизодической форме. Это важно учитывать при разработке программ помощи и профилактики, так как вовлеченность семейных людей может иметь более серьезные последствия (финансовые конфликты, напряжение в семье и т.д.).

Менее многочисленные группы – разведённые (8,9%), вдовы/вдовцы, а также сожительства и раздельное проживание – также присутствуют, но их влияние на общие тренды незначительно.

СТАТИСТИЧЕСКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО КЛЮЧЕВЫМ ВОПРОСАМ

Респондентам был задан вопрос: Как часто вы играете в азартные игры? Полученные ответы распределились следующим образом:

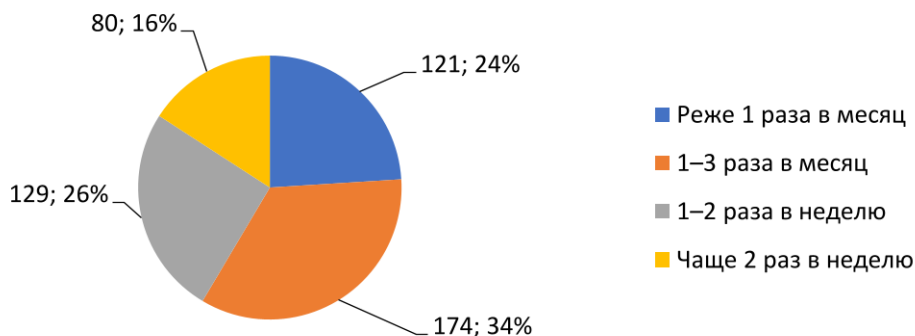
Реже одного раза в месяц – **121 человек (24,0%)**

1–3 раза в месяц – **174 человека (34,5%)**

1–2 раза в неделю – **129 человек (25,6%)**

Чаше двух раз в неделю – **80 человек (15,9%)**

№40 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Как часто вы играете в азартные игры?



Большинство респондентов играют в азартные игры от 1 раза в месяц до 2 раз в неделю – в эту категорию попадают 60,1% опрошенных (1–3 раза в месяц – 34,5% и 1–2 раза в неделю – 25,6%). Это говорит о достаточно высокой регулярности участия, что может свидетельствовать о устойчивой привычке или включенности в игровую деятельность как форме досуга или попытке заработка. Около четверти (24,0%) играют редко, то есть менее одного раза в месяц – вероятно, это те, кто участвует эпизодически, под влиянием внешних стимулов (реклама, социальное окружение, бонусные предложения).

Наиболее активная категория – это 15,9% респондентов, играющих чаще двух раз в неделю, что может быть потенциальным индикатором рискованного поведения, особенно в сочетании с другими факторами (потеря контроля, долги, конфликты и т.д.).

Респондентам был задан вопрос: Какие виды азартных игр вам наиболее доступны? Наиболее доступным видом азартных игр респонденты назвали букмекерские конторы (42,3%). Это отражает как широкое распространение таких заведений и онлайн-сервисов, так и популярность ставок на спорт в целом.

На втором месте по доступности – онлайн-казино (21,8%), что может свидетельствовать о высоком уровне цифровизации азартных игр и относительной легкости доступа через интернет.

Лотереи (14,7%) также занимают заметное место, вероятно, за счёт широкого присутствия в розничной сети (киоски, маркетплейсы и т.п.).

Менее доступными оказались игровые автоматы (7,3%), традиционные казино (6,9%) и покер (5,8%), что может быть связано с более строгим регулированием или ограниченным территориальным присутствием.

Категория «другое» (1,2%) включает индивидуальные или неформальные формы азартных игр, возможно – игры в кругу знакомых, неформальные онлайн-платформы и т.д.

№41 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Какие виды азартных игр вам наиболее доступны?



Вопрос: Какие виды азартных игр вам наиболее доступны? Данный вопрос направлен на выявление наиболее популярных и доступных форм азартных игр среди респондентов. Целью является определение каналов и форматов, через которые игорная деятельность полу.

Распределение ответов:

Букмекерские конторы (ставки на спорт) – 292 респондента (57,9%)

Казино – 54 респондента (10,7%)

Онлайн-казино – 51 респондент (10,1%)

Лотереи – 43 респондента (8,5%)

Игровые автоматы – 42 респондента (8,3%)

Покер (онлайн/офлайн) – 19 респондентов (3,8%)

Другое (укажите) – 3 респондента (0,6%)

№42 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Какие виды азартных игр вам наиболее доступны?



Среди упомянутых форм азартной активности вне основного перечня – карточные игры, биржевые операции, криптовалютные ставки и футбольные пари, что может свидетельствовать о гибридизации азартных практик и появлении новых нестандартных форм вовлечения. Открытые ответы подтвердили, что основная типология азартных игр охватывает подавляющее большинство поведенческих практик. Однако небольшая часть респондентов указала на неформальные или альтернативные формы, такие как карточные игры, биржа, ставки на футбол, что может быть полезно для будущих исследований и уточнения категорий в анкетах. Результаты подчеркивают необходимость мониторинга новых и гибридных форм азартной активности.

Ключевые наблюдения: Наиболее доступной формой азартных игр респонденты указали букмекерские конторы, что может быть связано с широкой представленностью данного сегмента как в онлайн, так и в офлайн-среде. Казино и онлайн-казино занимают приблизительно равные позиции (10,7% и 10,1%), что свидетельствует о растущем влиянии цифровых платформ. Относительно невысокая доступность лотерей (8,5%) и игровых автоматов (8,3%) может быть обусловлена ограничениями или менее привлекательным имиджем по сравнению с другими формами. Покер и особенно прочие форматы азартных игр демонстрируют наименьшую доступность.

Вывод: Результаты показывают доминирование ставок на спорт, а также значительную представленность онлайн-казино среди форм азартных игр, к которым респонденты имеют легкий доступ. Эти данные подчеркивают необходимость особого внимания к контролю за цифровыми платформами и деятельности букмекерских контор, а также к разработке целенаправленных просветительских стратегий в этих направлениях.

Вопрос: Насколько легко в вашем регионе получить доступ к азартным играм? Цель данного вопроса – выявить субъективную оценку респондентами доступности азартных игр в их регионе проживания. Этот индикатор отражает уровень распространённости игровой инфраструктуры, доступность онлайн-платформ, а также уровень контроля или его отсутствия.

Распределение ответов:

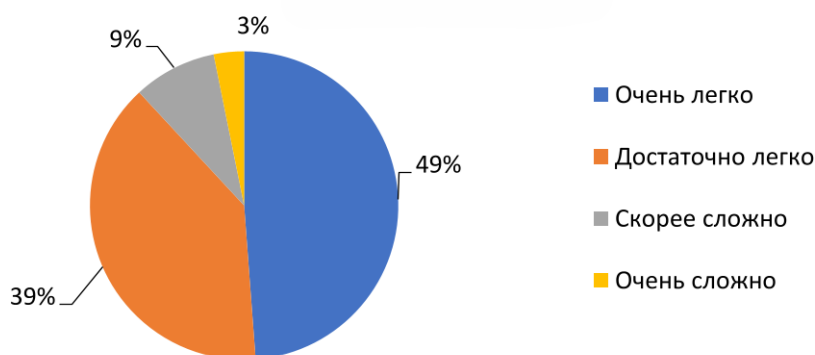
Очень легко – 246 респондентов (48,8%)

Достаточно легко – 198 респондентов (39,3%)

Скорее сложно – 44 респондента (8,7%)

Очень сложно – 16 респондентов (3,2%)

№43 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Насколько легко в вашем регионе получить доступ к азартным играм?



Ключевые наблюдения: 88,1% респондентов считают, что доступ к азартным играм в их регионе очень или достаточно лёгкий, что свидетельствует о высокой степени проникновения игровой индустрии. Только около 12% сталкиваются с трудностями при доступе к азартным играм, причём лишь 3,2% оценивают этот доступ как «очень сложный». Такой высокий уровень доступности может включать как физическую, так и онлайн-инфраструктуру – особенно в контексте букмекерских платформ и онлайн-казино.

Вывод: Полученные данные однозначно указывают на высокую доступность азартных игр в различных регионах Казахстана. Это создаёт условия для широкой вовлечённости населения в игорную деятельность и подчёркивает необходимость регуляторных мер, особенно в онлайн-сегменте. В то же время фиксируемое меньшинство, испытывающее сложности в доступе, требует дополнительного анализа, связанного с географическими или техническими ограничениями.

Вопрос: Встречались ли вам нелегальные игорные заведения (подпольные казино, игровые автоматы и т. д.)? Данный вопрос направлен на выявление уровня информированности респондентов о существовании нелегального игорного бизнеса. Это важно для понимания масштаба теневого сегмента азартных игр, особенно в условиях официального регулирования и ограничений.

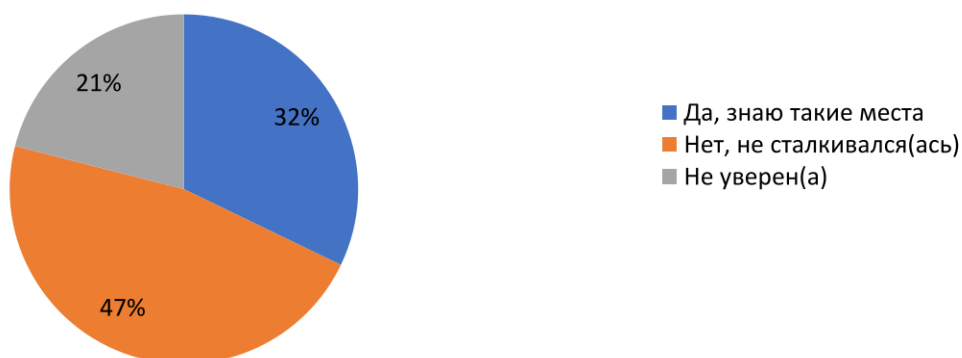
Распределение ответов:

Да, знаю такие места – 162 респондента (32,1%)

Нет, не сталкивался(ась) – 236 респондентов (46,8%)

Не уверен(а) – 106 респондентов (21,0%)

№44 вопрос. Распределение ответов на вопрос: Встречались ли вам нелегальные игорные заведения (подпольные казино, игровые автоматы и т. д.)?



Ключевые наблюдения: Почти треть респондентов (32,1%) заявили, что знают о существовании нелегальных игорных заведений, что может указывать на их значительное распространение. Почти половина опрошенных (46,8%) не сталкивались с такими объектами – это может говорить как об их отсутствии, так и о низкой заметности. 21% выразили неуверенность, что может отражать маскировку нелегальных заведений под другие форматы (интернет-клубы, кафе, точки с терминалами и пр.).

Вывод: Наличие 32,1% информированных респондентов свидетельствует о проблеме подпольного игорного бизнеса, который, несмотря на официальные запреты, продолжает функционировать. Это указывает на необходимость усиления мониторинга и правоохранительных мер. Неопределённые ответы также подчёркивают актуальность информационных кампаний по распознаванию нелегальных точек и возможности их анонимного сообщения компетентным органам.

Вопрос: Какие меры могут снизить уровень лудомании? (не более 3 ответов) Цель данного вопроса – определить общественные ожидания и предпочтения в части эффективных мер по снижению уровня игровой зависимости (лудомании). Ответы респондентов отражают уровень информированности, доверие к различным стратегиям и степень общественной поддержки потенциальных государственных решений.

Распределение ответов (объединённо по трём вариантам ответов):

Ограничение рекламы азартных игр – 295 упоминаний (58,5%)

Полный запрет онлайн-казино – 276 упоминаний (54,8%)

Создание программ профилактики игровой зависимости – 121 упоминание (24,0%)

Повышение налогов на игорный бизнес – 145 упоминаний (28,8%)

Другое (укажите) – 25 упоминаний (5,0%)

Таблица 45. Распределение ответов на вопрос: Какие меры могут снизить уровень лудомании? (не более 3 ответов)



Ключевые наблюдения: Ограничение рекламы азартных игр является наиболее поддерживаемой мерой (58,5% респондентов). Это подтверждает высокую чувствительность населения к влиянию рекламы как триггера игровой активности. Полный запрет онлайн-казино

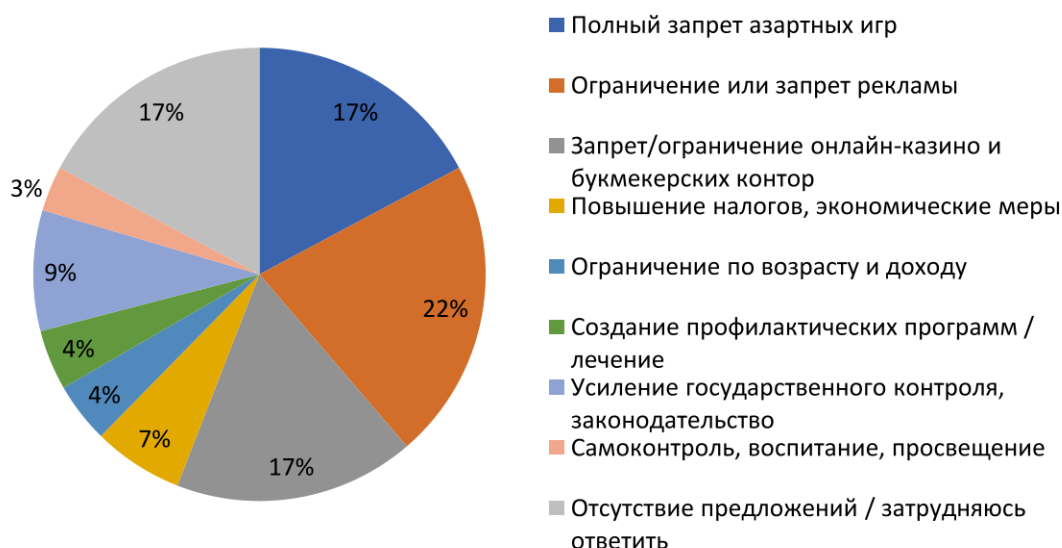
также получил существенную поддержку – более половины опрошенных (54,8%). Это отражает обеспокоенность распространённостью и доступностью онлайн-игр. Меньше всего поддерживают профилактические программы и налоговое регулирование, что может говорить о низком уровне осведомлённости о таких стратегиях или сомнениях в их эффективности. Среди альтернативных предложений (5%) встречались мнения о неэффективности любых мер, необходимости полного запрета, а также упоминания о коррупции и подпольных заведениях как системной проблеме.

Вывод: Большинство респондентов выступают за жёсткие меры ограничения – такие как запрет или контроль рекламы и онлайн-доступа к играм. Это указывает на высокий уровень общественного беспокойства и поддержку прямого государственного вмешательства. В то же время сравнительно низкая поддержка профилактических и образовательных инициатив подчеркивает необходимость разъяснительной работы, направленной на повышение доверия к мерам долгосрочного воздействия.

Вопрос: Ваши предложения по регулированию азартных игр (открытый вопрос)

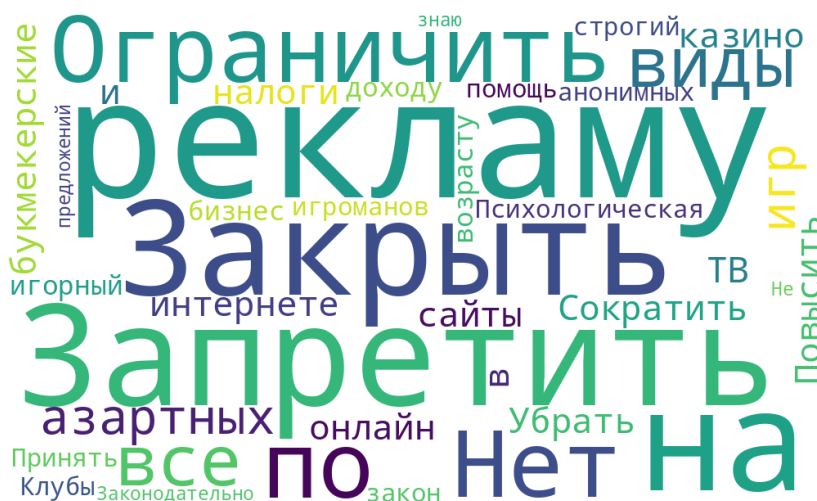
Цель вопроса – получить качественные, спонтанные предложения от респондентов по улучшению системы регулирования азартных игр. Это позволяет выявить глубинные настроения, инициативы и степень общественной тревоги по теме лудомании.

Таблица 46. Ключевые тематические категории (на основе содержательного анализа 504 ответов):



* Количественные оценки условные и основаны на просчитанной выборке.

Облако из слов 1. Наиболее частые предложения респондентов (фрагментарно)



Ключевые выводы:

Общественный запрос на жёсткие меры: Почти половина предложений сводится к полному запрету азартных игр или онлайн-казино, что отражает крайне негативное отношение к их присутствию в обществе.

Реклама – наиболее раздражающий фактор: Ограничение рекламы предложено даже чаще, чем запрет игр как таковых. Это указывает на её высокое влияние на вовлечение и зависимость, особенно среди молодёжи.

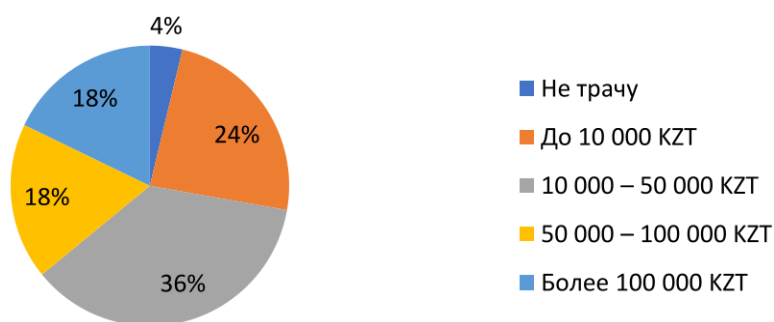
Проблема видится как системная: Респонденты часто упоминают коррупцию, необходимость закрытия нелегальных заведений, а также психологическую и образовательную работу, что говорит о понимании многоуровневой природы лудомании.

Низкая популярность мягких мер: Меры типа «повышения финансовой грамотности», «самоконтроля», «профилактики в школах» остаются на втором плане – требуется разъяснительная кампания для повышения их восприятия как эффективных.

Общий вывод по открытым ответам: Ответы респондентов подчеркивают высокий общественный запрос на запретительную и ограничительную политику в отношении азартных игр. Это может свидетельствовать либо о высоком уровне распространённости лудомании, либо о резком общественном неприятии такой формы досуга. При этом значительное число обращений к мерам в сфере рекламы и воспитания говорит о желании выстроить более защищённую и устойчивую среду, особенно для молодёжи.

Вопрос: Какую сумму денег вы или ваши знакомые тратите на азартные игры в месяц?

№47 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Какую сумму денег вы или ваши знакомые тратите на азартные игры в месяц?

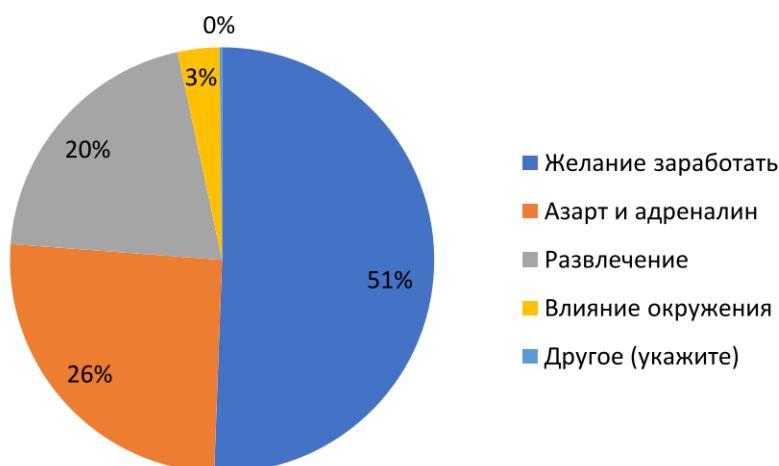


Около трети игроков (36,3%) тратят от 10 000 до 50 000 тенге в месяц на азартные игры – это наиболее частотный уровень расходов. 36% респондентов расходуют более 50 000 тенге в месяц: 18,1% – в пределах 50–100 тыс. 17,9% – более 100 тыс. тенге, что указывает на наличие финансово вовлечённой аудитории. Только 3,8% опрошенных заявили, что не тратят ничего. Более половины (54%) тратят от 10 000 до 100 000 тенге, что может говорить о том, что азартные игры регулярно влияют на семейный или личный бюджет.

Данные свидетельствуют о высоком уровне вовлечённости респондентов в азартные игры с существенными финансовыми затратами. Почти каждый третий тратит суммы, сопоставимые со средней зарплатой в Казахстане, что потенциально говорит о рисках зависимости и влиянии на качество жизни. Эти цифры могут служить основанием для усиления регуляторных мер и профилактических программ. Если хотите, могу рассчитать средние расходы на одного респондента или построить график распределения трат.

Вопрос: Каковы главные мотивы участия в азартных играх? (не более 2 ответов)

№48 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Каковы главные мотивы участия в азартных играх? (не более 2 ответов)



(Поскольку каждый мог выбрать до 2 ответов, всего получено 764 ответа от 504 респондентов.)

Главный мотив – желание заработать: его выбрала половина респондентов (50,6%) как первый выбор и ещё 14,5% как второй. Это подчёркивает, что азартные игры воспринимаются многими как способ дохода, а не просто развлечение. Азарт и адреналин – сильный драйвер: почти четверть (25,6%) указали это как основной мотив, и ещё 26,2% – дополнительный, что говорит о психологическом «подпитке» участия.

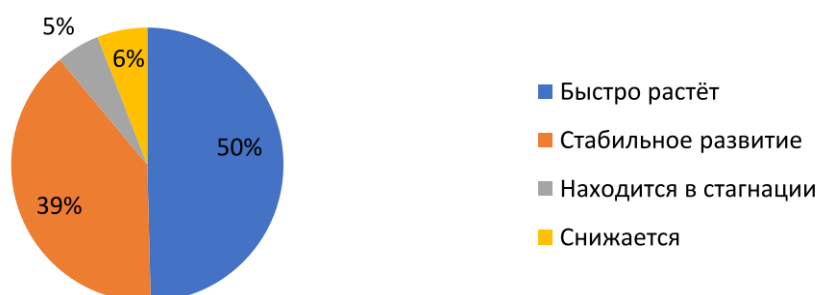
Развлечение занимает лишь третье место: несмотря на то что азартные игры часто позиционируются как «досуг», только 12,7% в сумме указали это как главный мотив.

Влияние окружения и прочие причины играют второстепенную роль.

Такой сильный перекоп в сторону «заработка» может свидетельствовать о низкой финансовой грамотности, высокой восприимчивости к рекламе и поиске «лёгких денег». Также важно отметить, что азарт и адреналин – это черта, связанная с психологической зависимостью, что требует внимания с точки зрения профилактики и помощи. Ответы в категории «Другое» тоже подтверждают эту тенденцию: «легкие деньги», «зависимость», «жеңіл ақша».

Вопрос: Как вы оцениваете развитие азартной игровой индустрии в Казахстане за последние 5 лет? Цель вопроса: Определить общественное восприятие динамики развития игровой индустрии в стране. Ответы респондентов позволяют выявить, насколько активно и в каком направлении развивается рынок азартных игр с точки зрения населения.

№49 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Как вы оцениваете развитие азартной игровой индустрии в Казахстане за последние 5 лет?



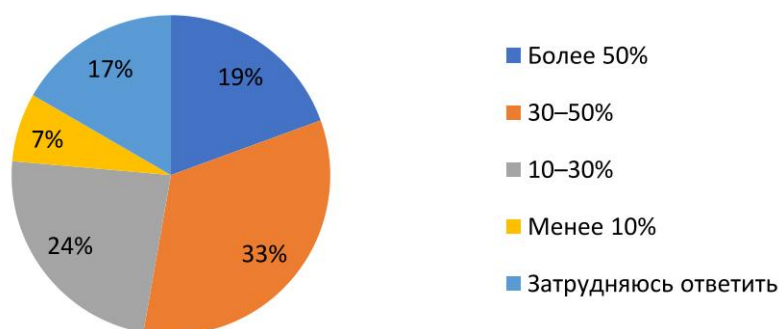
Ключевые наблюдения: Почти половина опрошенных (49,6%) считают, что индустрия азартных игр в Казахстане демонстрирует *быстрый рост*, а ещё 39,3% оценивают её развитие как *стабильное*. Таким образом, подавляющее большинство респондентов (88,9%) указывают на положительную или как минимум устойчивую динамику в сфере азартных игр. Только 11,2% видят признаки стагнации или снижения активности в отрасли. Такое распределение ответов может быть

связано с расширением онлайн-гемблинга, увеличением количества букмекерских контор, ростом рекламы и общим ростом вовлечённости населения в азартные игры.

Вывод: Большинство респондентов свидетельствуют о положительной динамике развития азартной индустрии в Казахстане за последние пять лет. Эти данные отражают тренд на экспансию сектора и могут указывать на слабый уровень ограничений и контроля со стороны государства. Полученные результаты подчёркивают необходимость пристального внимания к регулированию этой сферы, особенно в контексте онлайн-услуг, чтобы минимизировать возможные социальные риски.

Вопрос: Какую долю рынка, по вашему мнению, занимают нелегальные азартные игры в Казахстане? Цель вопроса: Получить субъективную оценку населения относительно масштабов теневого сектора в индустрии азартных игр. Это позволяет выявить общественное восприятие уровня правоприменения и распространённости нелегального игорного бизнеса.

№50 диаграмма. Распределение ответов на вопрос: Какую долю рынка, по вашему мнению, занимают нелегальные азартные игры в Казахстане?

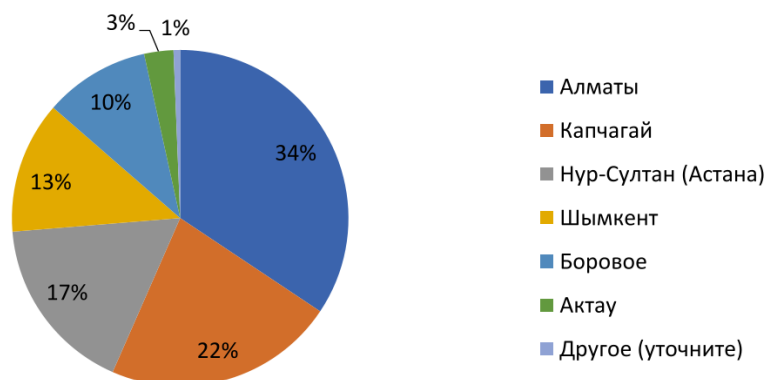


Ключевые наблюдения. Большинство респондентов (76,3%) считают, что доля нелегальных азартных игр в Казахстане составляет от 10% до более 50%, что свидетельствует о высоком уровне общественной настороженности в отношении «теневой» стороны игорной индустрии. Наиболее распространённая оценка – от 30% до 50% (33,3%). Почти пятая часть опрошенных полагает, что более половины рынка приходится на нелегальный сектор. Только 6,9% оценивают объём нелегальных игр как незначительный (менее 10%), и 16,7% затруднились дать ответ, что может свидетельствовать о недостатке информации или непрозрачности сектора.

Вывод: Общественное мнение указывает на существенное присутствие нелегальных азартных игр на рынке Казахстана. Это говорит о вероятной недостаточности механизмов контроля и правоприменения, а также о широкой доступности незарегистрированных или запрещённых платформ, особенно в онлайн-среде. Полученные данные подчеркивают необходимость усиления борьбы с теневым сектором, прозрачности и цифровой отслеживаемости игорной деятельности.

Вопрос: Какие регионы Казахстана, по вашему мнению, являются центрами азартной игровой индустрии? Цель вопроса: Определить восприятие респондентами географических «точек притяжения» азартных игр в стране. Результаты помогают выявить общественное мнение о концентрации игорной инфраструктуры, как легальной, так и потенциально нелегальной.

№51 диаграмма. Распределение ответов: Какие регионы Казахстана являются центрами азартной игровой индустрии?



(Примечание: общее количество превышает 504, поскольку допускалось до трёх ответов от одного респондента.)

Ключевые наблюдения:

Алматы безоговорочно лидирует как воспринимаемый центр игровой индустрии – три четверти респондентов (75,2%) указали этот город.

Капчагай, где официально разрешена деятельность казино, также занимает высокую позицию (48,6%), что подтверждает его статус законного центра азартных игр.

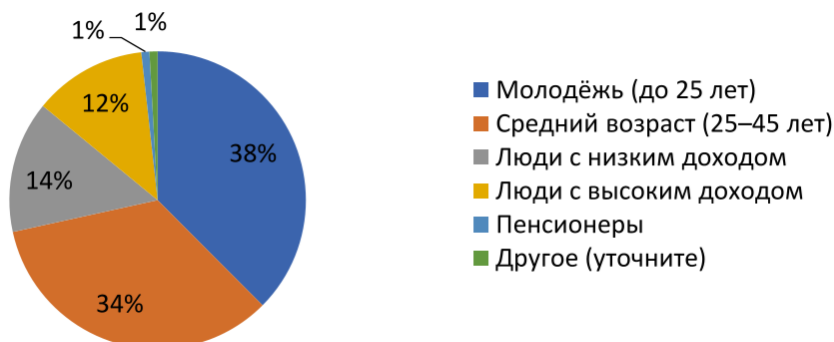
Нур-Султан (Астана) и Шымкент, несмотря на формальное отсутствие разрешённых игорных зон, также часто упоминаются, что может отражать наличие нелегальных заведений или онлайн-доступа.

Высокий уровень упоминаемости Борового (22,2%) интересен в контексте восприятия этого региона не только как курортной зоны, но и потенциального места азартных развлечений.

Вывод: Результаты показывают, что в общественном сознании сформировалось чёткое представление о географических точках сосредоточения азартных игр, где лидируют Алматы и Капчагай. Вместе с тем, значительное количество упоминаний регионов без официальных игорных зон (Шымкент, Астана) может указывать на возможное наличие нелегальных практик либо активное онлайн-участие жителей этих регионов в азартных играх. Это подчёркивает важность регионального анализа и надзора в сфере регулирования игровой деятельности.

Вопрос: Какую социальную группу вы считаете наиболее подверженной влиянию азартных игр в Казахстане? Цель вопроса: Определить общественное восприятие уязвимых категорий населения, наиболее подверженных влиянию азартных игр. Это позволяет выявить целевые группы для профилактических и информационных программ.

№52 диаграмма. Распределение ответов: Наиболее уязвимые к азартным играм социальные группы



(Примечание: участникам разрешалось выбрать до двух вариантов, поэтому сумма превышает 504.)

Ключевые наблюдения:

Молодёжь (до 25 лет) признана наиболее уязвимой категорией – почти 60% респондентов считают, что именно она наиболее подвержена игровой зависимости. Это подтверждает необходимость фокусировки профилактических мер именно на молодом населении.

Средний возраст (25–45 лет) также воспринимается как сильно вовлечённая группа – её указали 53,8% опрошенных. Это может быть связано с высокой финансовой активностью и вовлечённостью в онлайн-пространство.

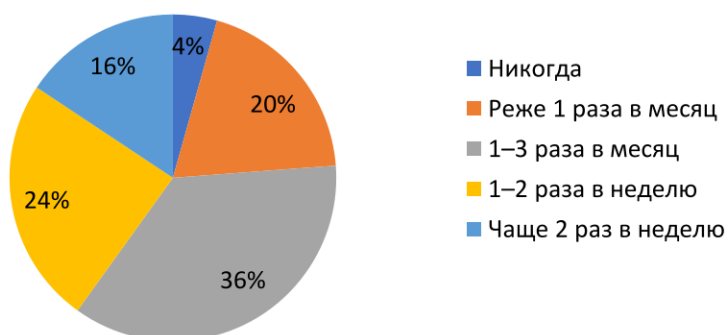
Интересно, что люди с низким и высоким доходом получают сопоставимое внимание – 22,6% и 19,4% соответственно, что говорит о том, что азартные игры воспринимаются как фактор, затрагивающий все экономические слои.

Пенсионеры практически не упоминаются как уязвимая группа – лишь 1,4%, что отражает либо реальное низкое вовлечение, либо стереотип об их отстранённости от современных форм азартных игр (особенно онлайн).

Вывод: Большинство респондентов считает, что молодёжь и представители среднего возраста являются наибольшими потребителями азартных игр в Казахстане. Это указывает на необходимость активной профилактической работы с этими группами, особенно в контексте онлайн-ставок и легкодоступных игровых платформ. Также стоит учитывать, что восприятие зависимости как проблемы, не связанной строго с уровнем дохода, подчёркивает универсальность риска – азартные игры воспринимаются как потенциальная угроза для широкого круга населения.

Вопрос: Как часто вы играете в азартные игры (казино, ставки, лотереи, покер и пр.)? Цель вопроса: Оценка частоты участия респондентов в азартных играх. Этот показатель позволяет судить о масштабах вовлечённости населения в игровую деятельность и рисках формирования зависимости.

№53 диаграмма. Распределение ответов: Частота участия в азартных играх

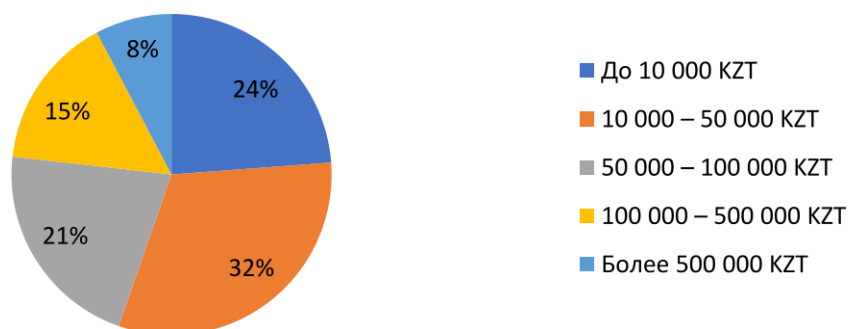


Ключевые наблюдения: Более 75% респондентов участвуют в азартных играх не реже одного раза в месяц, при этом 40% делают это еженедельно или чаще, что указывает на высокий уровень вовлечённости. Только 4,4% заявили, что никогда не играют – что логично, поскольку респондентами выступали люди с подтверждённым опытом участия в азартных играх. Категория «1–3 раза в месяц» оказалась самой распространённой (36,1%), что может свидетельствовать о регулярной, но не чрезмерной активности, хотя с точки зрения риска привыкания даже такая частота представляет потенциальную угрозу.

Вывод: Полученные данные свидетельствуют о значительном уровне вовлечённости казахстанцев в азартные игры. Особенно тревожен тот факт, что около 40% респондентов играют как минимум раз в неделю. Это может говорить о тенденции к формированию устойчивого игрового поведения и требует пристального внимания со стороны регуляторов и служб профилактики. Профилактические мероприятия должны быть ориентированы не только на предупреждение, но и на своевременное выявление рисков чрезмерной вовлечённости.

Вопрос: Какую максимальную сумму вы проигрывали за один раз? **Цель вопроса:** Оценка степени финансового риска, на который готовы идти респонденты при участии в азартных играх. Показатель отражает потенциальные масштабы потерь и может служить индикатором проблемного поведения.

№54 диаграмма. Распределение ответов: Максимальная сумма проигрыша за один раз

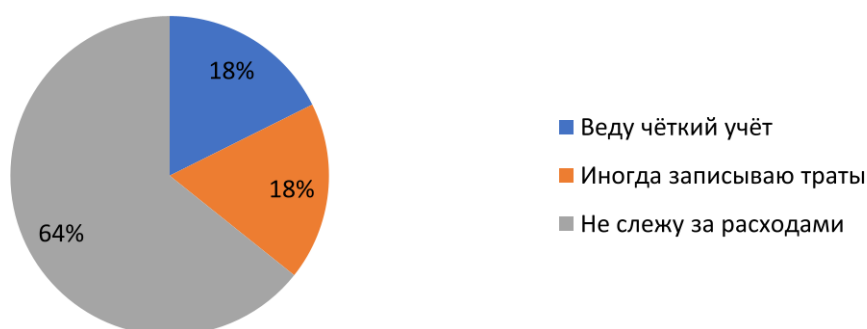


Ключевые наблюдения: Почти 1/3 респондентов (31,5%) сообщают, что за раз теряли от 10 000 до 50 000 тенге – сумма, которая может составлять значительную часть дохода для многих граждан. 7,7% проигрывали более 500 000 тенге за один раз – это крайне тревожный индикатор возможной зависимости или недостатка самоконтроля. Суммы проигрыша свыше 100 000 тенге зафиксированы у 23,2% респондентов, что говорит о высоком риске значительных финансовых потерь у значительной части игроков.

Вывод: Данные демонстрируют высокую финансовую вовлечённость участников азартных игр. Особенно важно отметить, что значительная часть респондентов проигрывала суммы, превышающие среднюю месячную зарплату в стране. Это указывает на потенциально разрушительные последствия азартных игр для личного и семейного бюджета и подчёркивает актуальность профилактики и помощи в ситуациях риска игровой зависимости. Разработка механизмов самоконтроля и ограничения потерь становится крайне необходимой.

Вопрос: Как вы отслеживаете свои расходы на азартные игры? **Цель вопроса:** Выяснить, насколько респонденты осознают и контролируют свои финансовые затраты, связанные с участием в азартных играх. Это один из ключевых индикаторов ответственного или, наоборот, рискованного игрового поведения.

№55 диаграмма. Распределение ответов: Отслеживание расходов на азартные игры



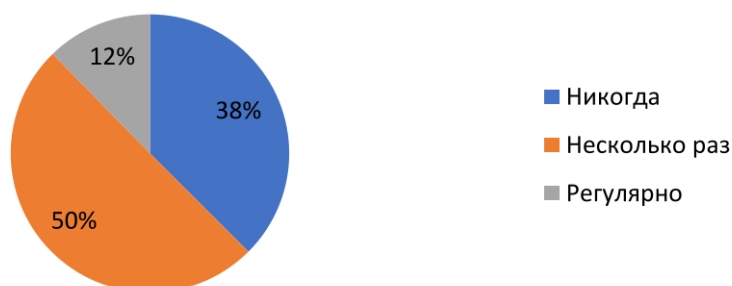
Ключевые наблюдения: Более 64% опрошенных не контролируют свои расходы на азартные игры. Это говорит о потенциальной потере финансовой осознанности и риске перерасхода. Лишь 17,7% респондентов ведут чёткий учёт своих затрат, что можно считать проявлением ответственного поведения. 18,1% заявили, что отслеживают траты эпизодически, что также указывает на отсутствие системного подхода к контролю бюджета.

Вывод: Большинство респондентов не контролируют свои расходы на азартные игры, что усиливает риск финансовых проблем и способствует развитию зависимости. Эта статистика подчёркивает необходимость просветительских кампаний и внедрения инструментов самоконтроля

(например, лимитов трат, уведомлений о расходах, автоматизированного учёта в приложениях). Продвижение идей ответственной игры должно стать одной из ключевых задач в сфере регулирования азартной индустрии.

Вопрос: Как часто вы брали деньги в долг или кредит для участия в азартных играх? Цель вопроса: Определить степень вовлечённости респондентов в рискованное финансовое поведение, связанное с заимствованием средств ради участия в азартных играх. Такой индикатор может указывать на наличие признаков игровой зависимости и неспособности контролировать игровой процесс.

№56 диаграмма. Распределение ответов: Заимствование денег для азартных игр



Ключевые наблюдения: Почти две трети опрошенных (62,5%) хотя бы раз занимали деньги или оформляли кредиты для участия в азартных играх. Каждый восьмой респондент (12,3%) делает это на регулярной основе, что является потенциальным индикатором тяжёлой зависимости. Лишь 37,5% заявили, что никогда не прибегали к заимствованию, участвуя в азартных играх.

Вывод: Полученные данные демонстрируют высокий уровень финансовой вовлечённости в азартные игры, в том числе за счёт заимствованных средств. Факт регулярного или эпизодического взятия в долг более чем у 60% респондентов говорит о возможных признаках компульсивного поведения и финансового стресса. Такая ситуация требует системного подхода к профилактике: просвещения о рисках, ограничения доступа к займам для игроков и расширения служб поддержки при игровой зависимости.

Вопрос: Верите ли вы в то, что определённые ритуалы или стратегии могут увеличить шансы на выигрыш? Цель вопроса: Оценить распространённость иррациональных убеждений и ложных представлений среди участников азартных игр. Вера в возможность «контролировать удачу» нередко ассоциируется с искажённым восприятием случайности и может способствовать формированию зависимости.

№57 диаграмма. Распределение ответов: Вера в ритуалы и стратегии в азартных играх



Ключевые наблюдения: Более половины респондентов (51%) допускают, что ритуалы или стратегии могут повлиять на исход азартной игры, хотя и не всегда. Ещё 15,5% опрошенных убеждены, что могут управлять результатами, что может свидетельствовать о когнитивных искажениях, типичных для лудоманского поведения. Лишь одна треть участников (33,5%) придерживается рационального взгляда на азартные игры как на форму случайности.

Вывод: Преобладающее количество респондентов демонстрирует наличие тех или иных иррациональных представлений о контроле над случайными событиями. Это говорит о слабом уровне критического отношения к природе азартных игр и повышенном риске вовлечения в зависимость. В рамках профилактики и образования необходимо акцентировать внимание на объяснении принципа случайности, особенностей вероятности и механизмов формирования когнитивных искажений у игроков.

Вопрос: Как вы относитесь к серии проигрышей? Цель вопроса: Оценить уровень понимания участниками природы случайных событий, в частности – наличие или отсутствие у них так называемой «ошибки игрока» (гемблерской ошибки), когда человек считает, что после серии проигрышей шанс выигрыша якобы увеличивается.

№58 диаграмма. Распределение ответов: Отношение к серии проигрышей

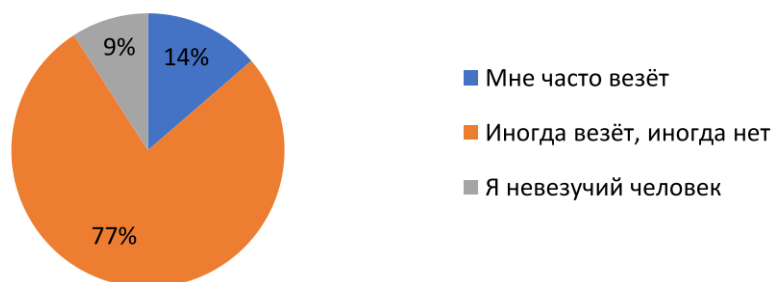


Ключевые наблюдения: Только 43,7% респондентов осознают, что каждый розыгрыш – независим и не зависит от предыдущих исходов, что отражает базовое понимание теории вероятностей. Почти 15,1% попадают под влияние ошибки игрока, предполагая, что проигрыши как бы "накапливают шанс" на выигрыш в будущем. Значительная доля – 41,3% – никогда не задумывалась над этим вопросом, что может свидетельствовать о недостаточной финансовой или игровой грамотности.

Вывод: Более половины респондентов (56,3%) либо ошибочно воспринимают закономерности случайных событий, либо вовсе не рефлексируют над этим. Это указывает на важность просветительской работы в области вероятностного мышления и поведенческой экономики. Распространённость «ошибки игрока» может усиливать вовлечённость в азартные игры, увеличивать проигрыши и препятствовать формированию критического отношения к собственному игровому опыту.

Вопрос: Как вы оцениваете свою «везучесть» в азартных играх? Цель вопроса: Определить субъективное восприятие респондентами своей удачливости, что может влиять на их мотивацию к участию в азартных играх и степень вовлечённости в рискованное поведение.

№59 диаграмма. Распределение ответов: Оценка собственной везучести в азартных играх



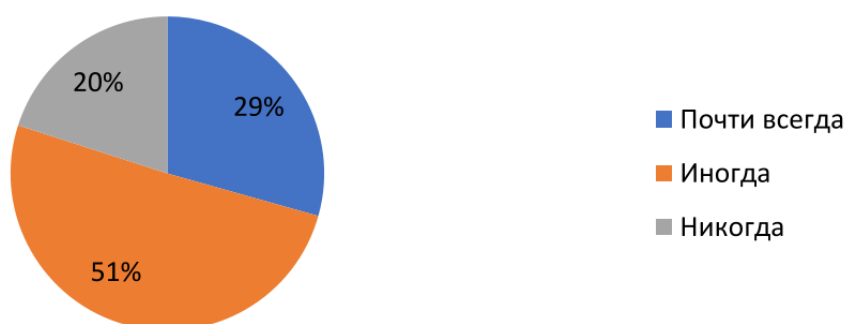
Ключевые наблюдения: Подавляющее большинство – 77,2% – оценивают свою удачливость как переменчивую, что говорит о реалистичном восприятии вероятностей и непредсказуемости

исходов. 13,7% респондентов считают себя везучими, что потенциально может способствовать избыточному участию в играх в надежде на выигрыш. Лишь 9,1% признают себя невезучими, что может снижать мотивацию к участию, либо наоборот – вызывать стремление «доказать» обратное, особенно в сочетании с игровыми искажениями.

Вывод: Субъективное восприятие везения у большинства участников носит умеренный, рациональный характер. Однако наличие группы, склонной переоценивать свою удачливость, указывает на потенциальные поведенческие риски. Важно учитывать этот психологический фактор при разработке профилактических программ: избыточная вера в «везение» может способствовать формированию зависимости и финансовым потерям.

Вопрос: Как часто вы пытаетесь «отыграться» после проигрыша? Цель вопроса: Оценить склонность респондентов к повторному участию в азартных играх с целью компенсировать понесённые потери – один из ключевых признаков развития проблемного или зависимого игрового поведения.

№60 диаграмма. Распределение ответов: Частота попыток «отыграться»



Ключевые наблюдения: 80% респондентов иногда или постоянно стремятся «отыграться» после проигрыша, что указывает на наличие эмоциональной или психологической реакции на проигрыш. Почти треть – 29,4% – почти всегда стремятся вернуть проигранное, что может свидетельствовать о тревожной тенденции к зависимому поведению. Лишь 20% респондентов не прибегают к попыткам «отыгрыша», демонстрируя осознанное или контролируемое отношение к проигрышу.

Вывод: Результаты показывают высокую распространённость компенсаторного поведения среди игроков – 4 из 5 респондентов прибегают к повторной игре в надежде вернуть проигранное. Это является одним из центральных механизмов формирования игровой зависимости. Данные подчёркивают необходимость целенаправленного информирования населения о рисках «погони за проигрышем» и важности развития навыков самоконтроля.

Вопрос: Как вы оцениваете свою финансовую грамотность? Цель вопроса: Определить уровень субъективной финансовой осведомлённости респондентов, что может иметь прямое влияние на их отношение к азартным играм и управлению игровыми расходами.

№61 диаграмма. Распределение ответов: Самооценка финансовой грамотности

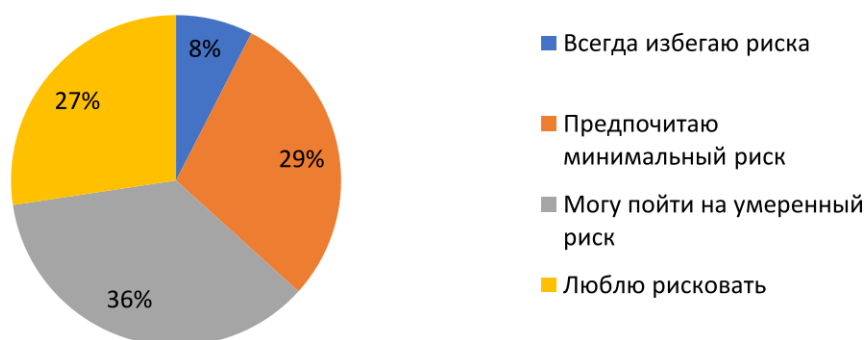


Ключевые наблюдения: Преобладающее большинство – почти 70% – оценивают свою финансовую грамотность как среднюю, признавая наличие базовых навыков и одновременно ошибок в управлении финансами. Только 11,9% респондентов считают себя финансово грамотными на высоком уровне, что говорит о достаточно ограниченной уверенности в сложных финансовых вопросах. 18,5% открыто признают низкий уровень финансовой грамотности, что делает их потенциально уязвимыми перед игровой индустрией и связанными рисками.

Вывод: Уровень финансовой грамотности среди респондентов в целом остаётся средним, что может объяснять импульсивные траты, в том числе на азартные игры, и недостаточное понимание последствий. Низкая и средняя грамотность усиливают риск развития финансовых трудностей, особенно в сочетании с участием в азартных играх. Полученные данные подчёркивают необходимость системных программ по повышению финансовой осведомлённости – особенно среди тех, кто активно вовлечён в игорную деятельность.

Вопрос: Какое отношение к финансовому риску вам ближе? Цель вопроса: Выявить склонность респондентов к финансовому риску, что может служить поведенческим индикатором при анализе вовлечённости в азартные игры и принятии решений, связанных с деньгами.

№62 диаграмма. Распределение ответов: Отношение к финансовому риску

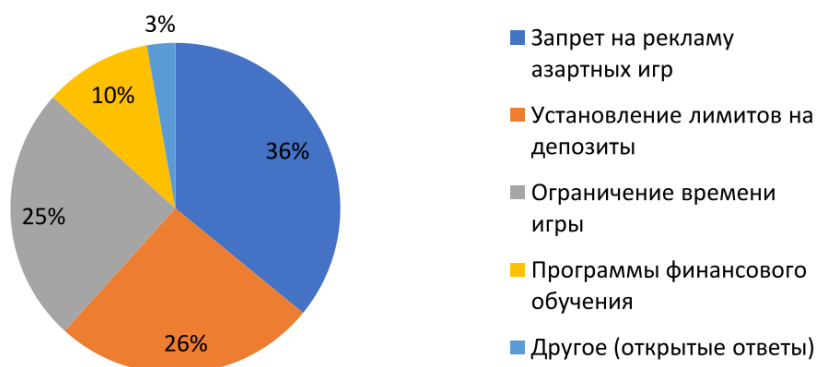


Ключевые наблюдения: Наиболее популярным ответом стало «могу пойти на умеренный риск» – такую позицию заняли 35,9% респондентов. Почти трети опрошенных (27,4%) любят рисковать, что коррелирует с вовлечённостью в азартные игры. Лишь 7,5% респондентов полностью избегают риска, а 29,2% стараются минимизировать его.

Вывод: Данные демонстрируют высокую толерантность к риску среди опрошенных: более 63% участников допускают или приветствуют умеренный и высокий уровень финансового риска. Это поведение типично для игроков, вовлечённых в азартные игры, и может объяснять популярность высокорисковых стратегий, таких как ставки, онлайн-казино или покер. Выраженная склонность к риску подчёркивает необходимость акцента в профилактике лудомании на поведенческое самосознание и обучение управлению рисками.

Вопрос: Какие меры могут помочь людям лучше контролировать свои траты в азартных играх? Цель вопроса: Определить предпочтения респондентов в отношении профилактических и ограничительных механизмов, способствующих снижению вредных последствий азартной игры за счёт улучшения контроля за расходами.

№63 диаграмма. Распределение ответов: Меры для контроля трат в азартных играх



Ключевые наблюдения: Запрет на рекламу азартных игр оказался наиболее популярной мерой – её поддерживали более трети респондентов (35,9%). Это может говорить о восприятии рекламы как провоцирующего фактора. Ограничительные технические меры – лимиты на депозиты (25,8%) и временные ограничения (25,0%) – также получили значимую поддержку, что подчёркивает востребованность «механизмов самозащиты» на уровне платформ. Программы финансового обучения получили сравнительно низкую поддержку (10,5%), что может свидетельствовать о недооценке влияния финансовой грамотности в контексте игровой дисциплины.

В ответах категории «другое» часто встречались скептические или фаталистичные позиции, например: «не поможет», «самоконтроль», «только сила воли».

Вывод: Респонденты в большинстве своём предпочитают жёсткие внешние ограничения (запрет рекламы, технические лимиты) в качестве инструмента контроля над тратами в азартных играх. Меньше внимания уделяется образовательным подходам, что указывает на потребность в популяризации программ финансовой грамотности, объясняющих их реальное влияние. Результаты подчеркивают необходимость комплексного подхода, сочетающего законодательные, технические и образовательные меры, для повышения самоконтроля игроков и снижения риска лудомании.

Предложения респондентов по снижению риска лудомании

В рамках исследования респондентам был предложен открытый вопрос: «Ваши предложения по снижению риска лудомании», с целью выявить их личное мнение, инициативы и возможные пути решения проблемы игровой зависимости. Открытый формат позволил участникам свободно выразить своё отношение к данной теме, предложить меры регулирования, профилактики и контроля. Ответы охватывают широкий спектр тем – от законодательных инициатив и ограничения рекламы до повышения финансовой грамотности, психологической помощи и личной ответственности.

Общее количество ответов: 504 Из них содержательных открытых предложений – около 70% (ориентировочно 350+), остальные – «не знаю», «нет предложений» и аналогичные.

Ключевые категории предложений респондентов:

1. Запрет и ограничения

Наиболее часто упоминаемая группа предложений – это жёсткие меры ограничительного характера:

Полный запрет азартных игр: «всё закрыть», «жабу керек», «құмар ойындарға тыйым салу».

Запрет рекламы: «убрать рекламу», «жарнаманы жою», «запрет на рекламу азартных игр».

Возрастные ограничения: предложения ограничить доступ к играм с 21–25 лет.

Запрет онлайн-казино и букмекерских контор.

Примерная доля таких предложений: ~40–45% от всех содержательных ответов.

2. Просвещение и профилактика

Многие респонденты предлагали обучающие и превентивные меры:

Финансовая грамотность: «обучение финансовой грамотности», «преподавать в школе», «қаржылық сауаттылық».

Работа с молодежью и родителями: «лекции», «ата-ананың бақылауы», «тәрбие керек».

Антиреклама: «жарнамада лудоманияның зардаптарын көрсету», «психологиялық көмек».

Ориентировочная доля: ~20% от всех содержательных ответов.

3. Контроль и лимиты

Часть предложений касалась технических и финансовых ограничений:

Установление лимитов: на депозиты, проигрыши, время.

Идентификация пользователей: «вход по удостоверению личности», «биометрия».

Ограничение доступа к играм и платформам.

Примерно 15–20% от ответов.

4. Медицинские и психологические меры

Некоторые респонденты предложили лечение и реабилитацию:

«Психологическая помощь», «открытие реабилитационных центров», «лечение как болезни».

Поддержка со стороны семьи и общества.

Оценочно 5–10%.

5. Скепсис и фатализм

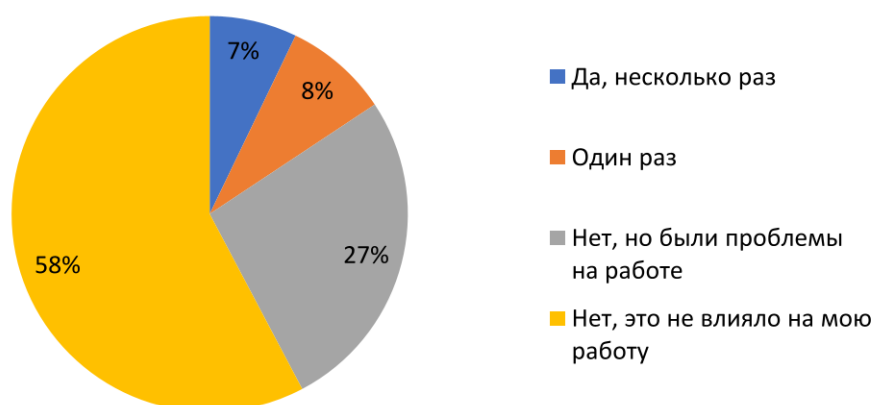
Около 10% респондентов выразили неверие в эффективность каких-либо мер:

«Ничего не поможет», «всё зависит от человека», «только сила воли», «ешкандай», «шарасыз».

Выводы: Наиболее массовая реакция – это требование полного запрета: как самих азартных игр, так и их рекламы, особенно в онлайн. Вместе с тем, значимая часть предложений фокусируется на образовании, ограничении доступа и психологической поддержке – что указывает на потенциальную поддержку профилактических программ. Фатализм некоторых ответов требует отдельного внимания: это сигнал о низком уровне веры в возможность изменения ситуации без жёстких санкций.

Вопрос: Вы когда-либо теряли работу из-за азартных игр? Цель вопроса: Оценить степень влияния азартных игр на профессиональную деятельность респондентов, включая прямые последствия (потеря работы) и косвенные (проблемы на работе).

№64 диаграмма. Распределение ответов: Потеря работы из-за азартных игр



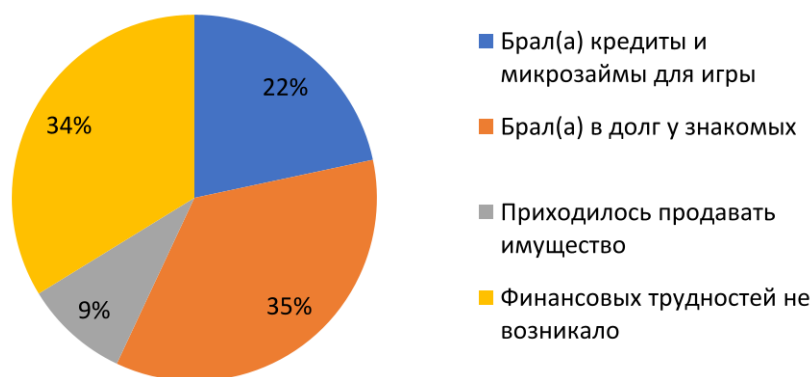
Ключевые наблюдения: Почти каждый шестой респондент (15,6%) терял работу по причине вовлечённости в азартные игры, при этом 7,1% заявили о повторяющихся случаях увольнения. Это тревожный сигнал, указывающий на возможную хроническую форму игровой зависимости, способную разрушительно влиять на профессиональную сферу. Дополнительно 26,6% участников опроса отметили, что испытывали трудности на работе, связанные с азартными играми – например, конфликты с руководством, снижение продуктивности или дисциплинарные меры. Лишь немногим более половины (57,7%) утверждают, что азартные игры не оказывали никакого влияния на их трудовую деятельность. Этот результат указывает, что у значительной части опрошенных присутствует либо прямой, либо косвенный конфликт между азартной игрой и профессиональными обязанностями.

Вывод: Более 40% респондентов так или иначе испытали негативное влияние азартных игр на свою трудовую деятельность. Потеря работы и профессиональные проблемы могут не только ухудшать качество жизни игроков, но и усугублять их зависимость, создавая замкнутый круг – игра → проблемы → стресс → новая игра. Данные подчеркивают необходимость внедрения

работодателями и государством программ раннего выявления игровой зависимости, а также реабилитационных инициатив для тех, чья трудовая занятость оказалась под угрозой.

Вопрос: Возникали ли у вас финансовые трудности из-за азартных игр? Цель вопроса: Оценить распространенность различных видов финансовых проблем среди респондентов, вызванных азартными играми – включая долги, кредиты, продажу имущества и др.

№65 диаграмма. Распределение ответов: Возникали ли у вас финансовые трудности из-за азартных игр?

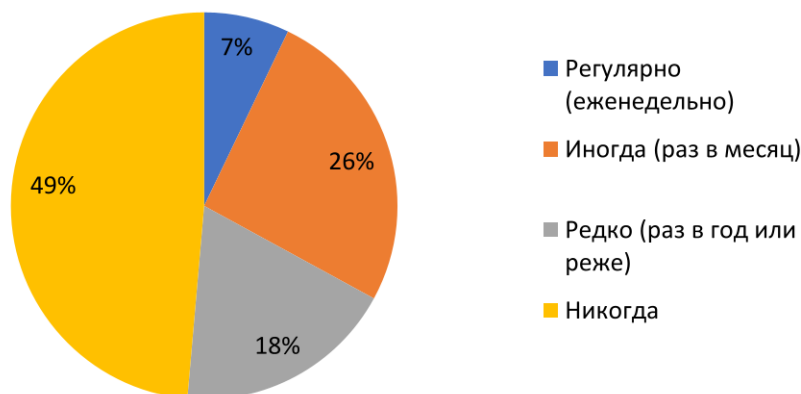


Ключевые наблюдения: Наиболее частая трудность – занимание у знакомых (44,6%), что свидетельствует о том, что у значительной части игроков азартное поведение перешло границы «контролируемого досуга». 27,4% респондентов влезали в долги через кредиты и микрозаймы – это тревожный индикатор перехода от бытового гемблинга к зависимости. 11,7% участников признались, что продавали имущество – яркий маркер критической стадии финансовой дестабилизации. Несмотря на это, 42,7% утверждают, что не испытывали финансовых последствий, что может говорить о низкой интенсивности вовлеченности либо о недостаточной рефлексии по поводу причин своих трудностей. Категория «другое» содержит единичные указания вроде «проигрывал сбережения», «соңғы акшамды салдым» (вложил последние деньги), что указывает на то, что фактический уровень проблем может быть ещё выше, чем отражают закрытые ответы.

Вывод: Почти 57% респондентов (объединяя всех, кто упомянул хотя бы один вид затруднений) сталкивались с финансовыми проблемами из-за азартных игр. Это говорит о значительной степени риска, связанного с гемблингом. Наиболее уязвимые формы последствий – это неформальные долги, микрозаймы и потеря имущества, что указывает на неконтролируемое игровое поведение. Даже при наличии официального отрицания ("не было трудностей") остаются подозрения, что часть респондентов недооценивают или склонны скрывать негативные последствия. Это подчёркивает актуальность профилактических мер – как в части финансовой грамотности, так и в направлении психологической поддержки и ограничения доступа к азартным играм.

Вопрос: Как часто азартные игры приводили к конфликтам на работе? Цель вопроса: Выявить влияние увлечения азартными играми на профессиональную сферу жизни респондентов – в частности, на их взаимоотношения в рабочем коллективе, производительность и дисциплину.

№66 диаграмма. Распределение ответов: Как часто азартные игры приводили к конфликтам на работе?



Ключевые наблюдения: Почти половина респондентов (48,6%) указала, что азартные игры никогда не становились причиной конфликтов на работе. Однако более половины (51,4%) признались, что сталкивались с конфликтами в той или иной форме: 7,1% – регулярно, каждую неделю, что может свидетельствовать о сильной зависимости и потере контроля. 25,8% – ежемесячно, что указывает на устойчивое, но ещё не критическое влияние гемблинга. 18,5% – редко, но такие эпизоды всё же фиксируются.

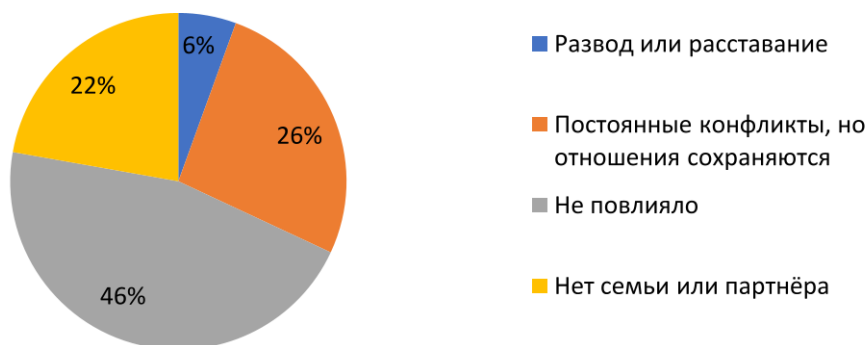
Вывод: Факт того, что у каждого второго респондента азартные игры вызывали профессиональные трудности, говорит о серьёзных социальных последствиях игромании. Регулярные и периодические конфликты могут включать:

- опоздания и прогулы;
- ухудшение отношений с коллегами и руководством;
- снижение производительности;
- эмоциональную нестабильность.

Эти данные подчёркивают необходимость интеграции программ профилактики игровой зависимости в корпоративную среду: тренинги по самоконтролю, психологическая поддержка и внедрение корпоративной этики, ограничивающей игровые активности в рабочее время.

Вопрос: Как азартные игры повлияли на ваши отношения с партнёром или семьёй? Цель вопроса: Определить степень влияния гемблинга на семейную и партнёрскую сферу респондентов – один из ключевых индикаторов социального ущерба, наносимого азартными играми.

№67 диаграмма. Распределение ответов: Как азартные игры повлияли на ваши отношения с партнёром или семьёй?

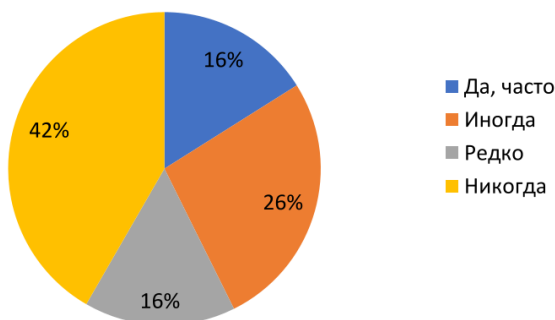


Ключевые наблюдения: Почти одна треть респондентов (32%) столкнулась с серьёзными последствиями в личной жизни из-за азартных игр: 5,6% – развод или расставание; 26,4% – постоянные конфликты в семье, несмотря на сохранение отношений. Почти половина (45,8%) не ощутила негативного влияния гемблинга на отношения – что может указывать либо на сдержанное участие в азартных играх, либо на терпимость партнёров. 22,2% указали, что на момент опроса не имели семьи или партнёра, поэтому влияние не может быть оценено напрямую.

Вывод: Ответы демонстрируют, что более чем у каждого третьего участника азартные игры стали источником напряжённости или распада личных отношений. Это подтверждает социальную деструктивность гемблинга, особенно при отсутствии контроля и поддержки. Учитывая, что даже 5,6% респондентов связывают с азартными играми расторжение отношений, важно: внедрять психологическую помощь для игроков и их близких; развивать партнёрские программы поддержки; повышать осведомлённость о рисках, связанных с семейными конфликтами на фоне игровой зависимости.

Вопрос: Возникали ли в вашей семье финансовые конфликты из-за азартных игр? Цель вопроса: Оценить влияние азартных игр на внутрисемейные отношения, особенно в контексте финансовых трудностей – одного из наиболее частых последствий лудомании.

№68 диаграмма. Распределение ответов: Возникали ли в вашей семье финансовые конфликты из-за азартных игр?



Ключевые наблюдения: Более половины (58,3%) респондентов отметили, что в их семье были конфликты из-за финансов, вызванных азартными играми: 16,1% – частые конфликты; 26,6% – периодические; 15,7% – редкие. Только 41,7% сообщили, что таких конфликтов никогда не возникало.

Вывод: Данные свидетельствуют о существенном негативном влиянии азартных игр на семейную финансовую стабильность. Почти 3 из 5 участников сталкивались с конфликтами, что указывает на следующие риски: Лудомания становится причиной ухудшения доверия между членами семьи. Повышается вероятность семейных кризисов и разрыва отношений. Ситуация требует вмешательства специалистов – психологов, финансовых консультантов и служб поддержки. Для минимизации этих последствий необходимы: Информационные кампании о финансовых рисках гемблинга; Доступ к семейной психотерапии; Законодательные ограничения на участие в азартных играх при наличии долговых или семейных проблем.

Вопрос: Ваша семья предпринимала попытки ограничить вашу игровую зависимость? Цель вопроса: Определить, насколько члены семьи вовлечены в решение проблемы азартной зависимости, а также выяснить, какие стратегии вмешательства применялись и насколько распространено игнорирование проблемы.

№69 диаграмма. Распределение ответов: Ваша семья предпринимала попытки ограничить вашу игровую зависимость?



Ключевые наблюдения: Наиболее распространённая реакция семьи – игнорирование проблемы (37,7%), что может говорить о: отсутствии понимания механизма зависимости; недостатке поддержки и инструментов реагирования; стыде или избегании конфронтации. Тем не менее, 53,6% участников отметили, что семья пыталась вмешаться: 30,8% – через ограничение доступа к деньгам; 22,8% – через убеждение обратиться за помощью. 8,7% респондентов не участвуют в азартных играх, что подтверждает, что данный вопрос охватывает как активных игроков, так и тех, кто не вовлечён в гемблинг.

Вывод: Полученные данные демонстрируют противоречивую динамику семейного участия в ситуации игровой зависимости: С одной стороны, почти каждая вторая семья пыталась предпринять действия – ограничение финансов или моральное воздействие. С другой – наиболее частой реакцией остаётся игнорирование, что повышает риск усугубления зависимости и изоляции игрока.

Вопрос: Как азартные игры повлияли на ваш круг общения? Цель вопроса: Оценить социальные последствия вовлечённости в азартные игры, включая возможную изоляцию, ухудшение социальных связей и изменение круга общения.

№70 диаграмма. Распределение ответов: Как азартные игры повлияли на ваш круг общения?

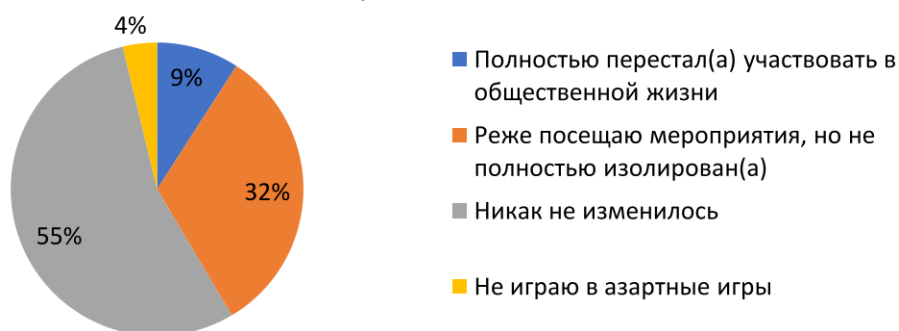


Ключевые наблюдения: Более 44% участников отметили негативное влияние азартных игр на социальные связи: 11,9% полностью потеряли часть круга общения; 32,9% указали на частичное сокращение контактов. Более половины респондентов (52%) **не** зафиксировали изменений в общении, что может указывать на устойчивую социальную среду или скрытую зависимость, не отражающуюся на внешних отношениях. 3,2% отметили, что не участвуют в азартных играх, и, соответственно, не испытывали влияния на круг общения.

Вывод: Результаты демонстрируют, что влияние азартных игр на социальную сферу затрагивает значительное число игроков. Почти каждый второй респондент сталкивался с ухудшением социальных связей – как полным разрывом, так и ограничением общения. Это подчёркивает, что азартные игры способны не только влиять на финансовое или профессиональное положение, но и ослаблять социальные связи, усиливая чувство изоляции и потенциально способствуя углублению зависимости.

Вопрос: Как изменилась ваша активность в общественной жизни из-за игровой зависимости? Цель вопроса: Выяснить, насколько участие в азартных играх влияет на социальную вовлечённость респондентов и их повседневную активность в обществе. Данный показатель отражает потенциальную степень социальной изоляции и нарушения привычного образа жизни.

№71 диаграмма. Распределение ответов: Как изменилась ваша активность в общественной жизни из-за игровой зависимости?

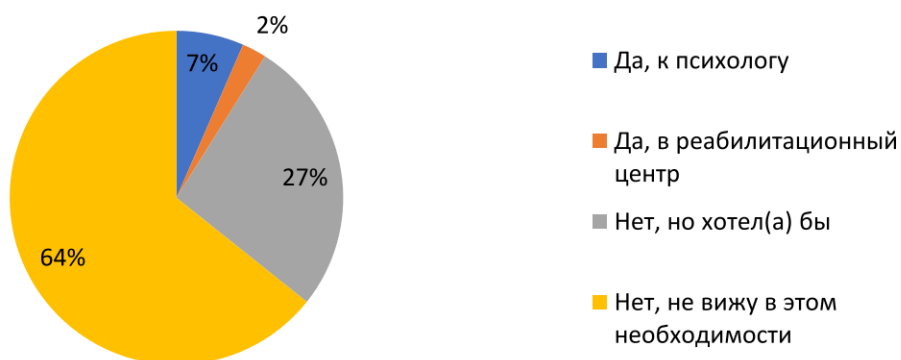


Ключевые наблюдения: Более 41% респондентов отметили снижение своей общественной активности: 9,1% полностью исключили участие в общественной жизни; 32,3% начали реже посещать мероприятия. У 54,8% участие в азартных играх не отразилось на их социальной активности. Лишь 3,8% сообщили, что не играют в азартные игры вообще.

Вывод: Участие в азартных играх оказывает заметное влияние на вовлечённость в общественную жизнь: каждый десятый полностью отказывается от социальной активности, а каждый третий – ограничивает участие. Это указывает на риск социальной изоляции, возможного ухода в себя и нарушения баланса между игрой и жизнью. Такая тенденция подчёркивает необходимость психологической поддержки и программ реинтеграции для лиц с признаками игровой зависимости, а также профилактических мер, направленных на сохранение социального взаимодействия как защитного фактора.

Вопрос: Обращались ли вы за профессиональной помощью из-за игровой зависимости? Цель вопроса: Определить уровень обращения респондентов за специализированной помощью при наличии признаков или осознании игровой зависимости. Это важно для оценки уровня стигматизации, доступности и востребованности психологических и медицинских сервисов.

№72 диаграмма. Распределение ответов: Обращались ли вы за профессиональной помощью из-за игровой зависимости?(не более 2 ответов)



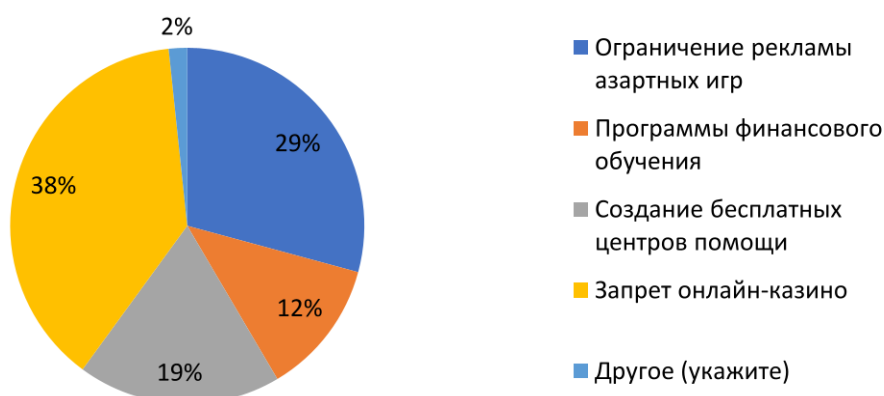
Только 8,9% респондентов обращались за профессиональной помощью: 6,5% – к психологу; 2,4% – в реабилитационные центры. 26,8% выразили потенциальную готовность обратиться за помощью, но пока этого не сделали. Основная доля – 64,3% – не видит в этом необходимости, что может говорить как об отсутствии осознания проблемы, так и о недоверии к помощи извне.

Вывод: Результаты демонстрируют низкий уровень обращаемости за профессиональной помощью при наличии признаков или осознании игровой зависимости. Это может быть связано с рядом факторов: стигматизацией зависимости; недостаточной осведомлённостью о существующих службах поддержки; уверенностью в самостоятельном контроле над ситуацией.

Факт, что почти треть респондентов хотела бы обратиться, подчёркивает потребность в расширении доступных, анонимных и неосуждающих сервисов помощи, а также информационных кампаний, направленных на снижение барьеров при обращении за поддержкой.

Вопрос: Какие меры могут помочь людям справиться с игровой зависимостью? Цель: выявить общественное мнение относительно наиболее эффективных стратегий борьбы с игровой зависимостью, включая ограничения, просвещение и доступ к профессиональной помощи.

№73 диаграмма. Распределение ответов: Какие меры могут помочь людям справиться с игровой зависимостью?(не более 3 ответов)



Ключевые наблюдения:

Наиболее популярной мерой респонденты считают запрет онлайн-казино – её отметили почти 68% участников. Это говорит о высоком уровне обеспокоенности доступностью цифровых форм азартных игр.

Ограничение рекламы азартных игр заняло второе место (51,8%), что подчёркивает влияние маркетинга на поведение игроков и запрос на ограничение стимулов.

Создание бесплатных центров помощи поддержано третью респондентов (32,9%), что указывает на осознание важности профессиональной помощи.

Программы финансового обучения отмечены в меньшей степени (21,8%), что может свидетельствовать как о недооценке просвещения, так и о предпочтении более жёстких запретительных мер.

В категории «Другое» встречаются мнения вроде: *«дело каждого»*, *«неэффективны»*, *«не знаю»*, *«поможет только полный запрет»*, что указывает на разочарование в эффективности мер или на индивидуалистскую позицию («сам виноват – сам справляйся»).

Вывод: Мнения респондентов в первую очередь склоняются к ограничительным мерам (запрет и реклама), что отражает тревогу общества относительно широкой доступности азартных игр и возможной неэффективности существующих механизмов контроля. Вместе с тем, интерес к мерам помощи (психологические и образовательные инициативы) также прослеживается, хотя и в меньшей степени.

ОБОБЩЁННЫЙ ВЫВОД ПО РЕЗУЛЬТАТАМ КОЛИЧЕСТВЕННОГО ЭТАПА ИССЛЕДОВАНИЯ

Это исследование сфокусировано на глубинных последствиях азартной активности: влиянии на финансовое положение, трудовую занятость, семейные отношения, социальные связи и психологическое состояние участников. Особое внимание уделено вопросам игровой зависимости, попыткам её преодоления и восприятию доступных мер поддержки со стороны общества и государства.

Результаты исследования позволяют сделать ряд значимых выводов, указывающих на широкую распространённость негативных последствий азартных игр в различных сферах жизни респондентов. Ниже представлены ключевые наблюдения и интерпретации:

1. Финансовые последствия

Почти 60% респондентов испытывали финансовые трудности, связанные с азартными играми: 22,6% брали кредиты и микрозаймы, 30,6% занимали деньги у знакомых, 5,4% продавали имущество. Более 37% регулярно или несколько раз занимали деньги специально для участия в играх. 64,3% участников признались, что не контролируют свои траты, что свидетельствует о низком уровне финансовой самодисциплины. Только 11,9% оценили свою финансовую грамотность как высокую, в то время как 18,5% признали её низкой.

Ключевой вывод. Наблюдается обратная корреляция: крайне низкий уровень финансовой дисциплины (64,3%) на фоне высокого процента закредитованности (более половины опрошенных). Проблема усугубляется тем, что каждый третий занимает деньги специально «под ставку», что переводит финансовый риск в категорию системного кризиса.

2. Трудовая занятость и профессиональная сфера

15,6% респондентов теряли работу (один раз или несколько) из-за игры. Более 48% указали, что азартные игры никогда не приводили к конфликтам на работе, однако 32,9% сталкивались с ними хотя бы раз в месяц или чаще. Эти данные говорят о существенном влиянии азартной зависимости на трудовую стабильность и производительность труда.

Ключевой вывод. Игровая зависимость выступает мощным деструктивным фактором, который вымывает квалифицированные кадры из экономики и создает токсичную среду внутри коллективов, подрывая трудовую дисциплину и стабильность бизнеса.

3. Влияние на семью и личные отношения

У 32% участников игры вызвали постоянные конфликты в семье, у 5,6% привели к разрыву отношений. Более 41% сообщили о финансовых конфликтах в семье из-за игровой зависимости. Семьи в 30,8% случаев пытались ограничить доступ к деньгам, а 22,8% убеждали респондента обратиться за помощью. Однако 37,7% признали, что проблему игнорировали.

Ключевой вывод. Социальная цена зависимости выражается в утрате базовой ячейки общества. Семья игрока проходит путь от попыток спасения до жесткого контроля и, в конечном итоге, к эмоциональному отчуждению или разводу. Высокий процент «игнорирования» проблемы (37,7%) указывает на то, что огромная часть семей находится в латентном кризисе, который может в любой момент привести к социальному взрыву.

4. Социальная изоляция и круг общения

Почти 45% отметили, что азартные игры негативно повлияли на их круг общения – от полного разрыва с друзьями (11,9%) до снижения уровня общения. 41,4% участников указали, что их участие в общественной жизни снизилось, в том числе 9,1% – полностью прекратили участие в социальных мероприятиях.

Ключевой вывод. Азартные игры запускают процесс «социального сужения». Сначала человек теряет качество общения, затем — интерес к обществу, и в итоге оказывается в полной изоляции. Это создает опасный замкнутый круг: чем меньше у игрока социальных связей и поддержки друзей, тем глубже он погружается в игру как в единственный доступный способ эмоциональной стимуляции.

5. Запрос на помощь и осознание проблемы

Только 8,9% обращались за профессиональной помощью (к психологу или в реабилитационный центр). Однако 26,8% выражают готовность обратиться, что свидетельствует о высоком скрытом спросе на квалифицированную помощь. Более 64% считают её ненужной, что говорит о недостаточном осознании зависимости и её последствий.

Ключевой вывод. Главный барьер на пути к преодолению зависимости – отсутствие критического мышления у 2/3 игроков. Однако наличие 26,8% «сомневающихся» открывает огромные возможности для превентивных мер. Ключом к решению проблемы является не просто наличие центров помощи, а агрессивное просвещение, которое поможет перевести игрока из состояния «мне это не нужно» в категорию «я готов обратиться».

6. Предпочтительные меры регулирования

Наиболее поддерживаемые меры борьбы с игровой зависимостью: Запрет онлайн-казино (44,2%), Ограничение рекламы (35,1%), Создание бесплатных центров помощи (11,7%). Поддержка финансового образования пока остаётся низкой (7,1%), что может свидетельствовать о недостаточной информированности о его значении.

Ключевой вывод. Общественный запрос смещен в сторону запретительных мер, а не созидательных. Люди хотят, чтобы искушение было устранено извне, но при этом критически недооценивают важность превентивного обучения и психологической поддержки. Эффективная государственная стратегия должна сочетать ожидаемые «запреты» с активным внедрением тех мер, которые игроки пока игнорируют, то есть финансовой грамотности и доступной реабилитации.

Это исследование демонстрирует, что азартные игры оказывают существенное влияние на финансовое состояние, профессиональную деятельность, социальные связи и психоэмоциональное состояние части населения Казахстана. Несмотря на это, наблюдается недостаточная осознанность проблемы и ограниченное обращение за профессиональной помощью, что требует: активизации просветительской и профилактической работы, расширения доступа к бесплатной помощи, и усиления регулирования онлайн-игр и рекламы.

Разработка и реализация национальной стратегии по снижению последствий игромании становится актуальной задачей в области общественного здоровья и социальной стабильности.

Внедрение программ профилактики на уровне высшего образования

Для внедрения эффективных мер противодействия лудомании на уровне высших учебных заведений необходимо трансформировать среду из пассивного наблюдателя в активного защитника. Учитывая, что только 7,1% опрошенных осознают важность финансового образования, вузы должны внедрять обязательные модули по управлению личным бюджетом и математической грамотности. Студентам важно на цифрах показывать механизмы работы алгоритмов казино, где математическое ожидание всегда отрицательно для игрока. Исследовательская группа считает, что это позволит разрушить иллюзию «легкого заработка» и заменить её прагматичным пониманием финансовых рисков, купируя проблему еще на этапе возникновения первых долгов.

Параллельно с образованием должна работать система психологической безопасной зоны. Статистика показывает, что 26,8% нуждающихся готовы обратиться за помощью, но часто не находят доступного и анонимного канала. Вузам следует усилить службы психологической поддержки специалистами по аддикциям и проводить регулярные анонимные скрининги среди студентов. Важно создать культуру, в которой признание проблемы не ведет к автоматическому отчислению или общественному порицанию, а становится первым шагом к реабилитации. Предположительно это позволит перехватить те 15,6% молодых людей, которые в будущем могут потерять работу из-за зависимости.

На административном уровне необходима жесткая политика «чистого кампуса». Данная мера включает техническую блокировку гемблинг-ресурсов в университетских сетях Wi-Fi и полный запрет на любую скрытую рекламу букмекеров в студенческих сообществах. Поскольку 41,4% зависимых постепенно выпадают из общественной жизни, вуз должен активно вовлекать группы риска в альтернативные виды досуга как спорт, научную деятельность или волонтерство. Инвестиции в социальную интеграцию студентов обходятся учебному заведению дешевле, чем борьба с последствиями академической задолженности, краж в общежитиях и массовых отчислений, вызванных игроманией.