

# ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄ

Առաջարկվող օրենքի նախագծի ընդունման անհրաժեշտությունը պայմանավորված է Հայաստանի Հանրապետությունում խաղային գործունեության, հատկապես՝ ինտերնետ շահումով խաղերի և առցանց խաղադրույքների ծավալների աննախադեպ աճով, գործող սահմանափակումների անբավարարությամբ, ինչպես նաև սոցիալական և ֆինանսական ծանր հետևանքներով, որոնք առավել սուր դրսևորվում են սոցիալապես խոցելի խմբերի շրջանում:

## 1. Խնդրի մասշտաբը և վիճակագրական հիմնավորումը

2017–2025 թվականների տվյալների վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ խաղադրույքների ընդհանուր ծավալը Հայաստանում աճել է ավելի քան 35 անգամ՝ 2017 թվականի մոտ 0.21 տրիլիոն դրամից հասնելով 2025 թվականի մոտ 7.41 տրիլիոն դրամի:

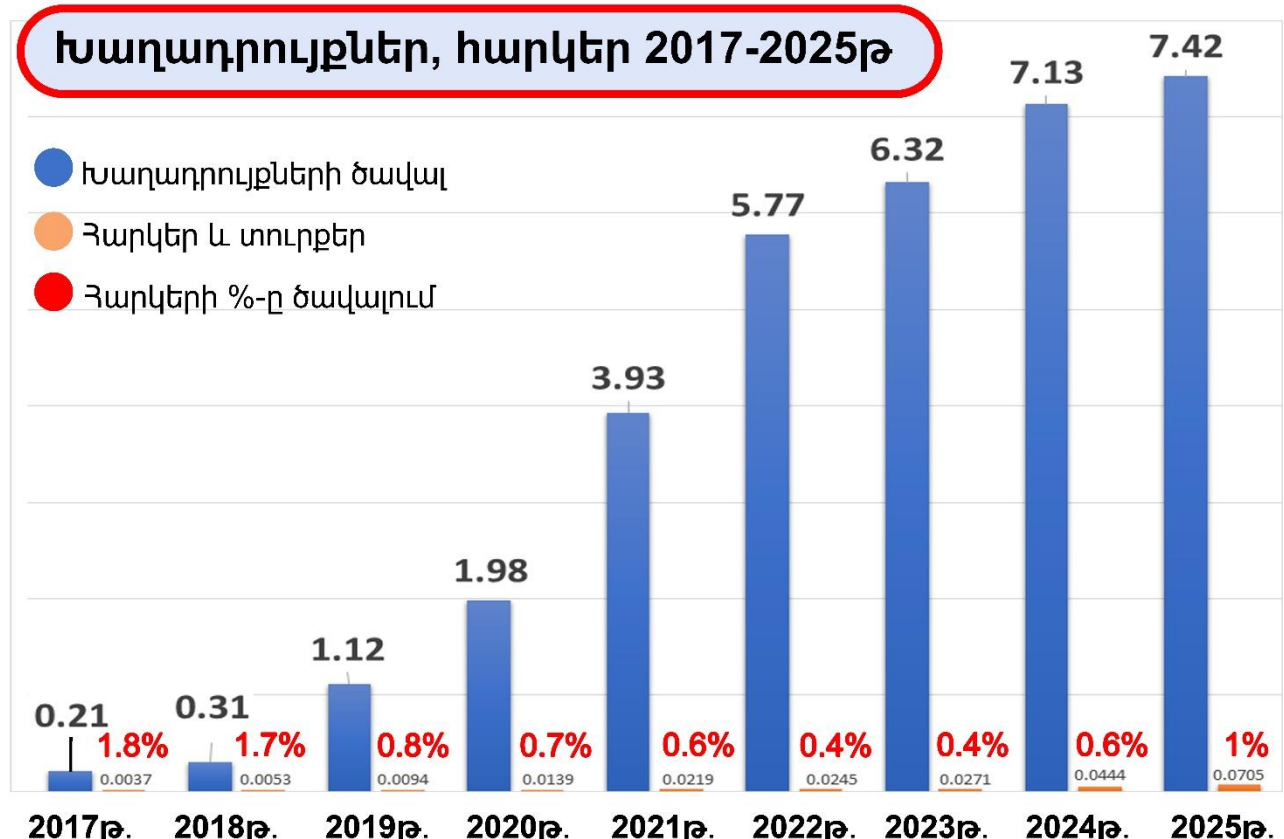
Ստորև ներկայացված գծապատկերում առավել տեսանելի է խաղադրույքների ծավալների կտրուկ և անհամաչափ աճը 2017–2025 թվականներին:

**Կապույտ գույնով** ներկայացված են խաղադրույքների ընդհանուր ծավալները:

**Նարնջագույն գույնով**՝ ոլորտի ընկերությունների կողմից վճարված հարկերն ու տուրքերը::

**Կարմիր գույնով**՝ հարկերի տեսակարար կշիռը խաղադրույքների ընդհանուր ծավալում:

Գծապատկերն ակնհայտորեն ցույց է տալիս, որ խաղադրույքների ծավալների բազմակի աճին զուգահեռ հարկերի հարաբերական բաժինը նվազել է՝ ընդգծելով ոլորտի անհամաչափ զարգացումը:



Միևնույն ժամանակ, ոլորտի կողմից վճարված հարկերի և տուրքերի տեսակարար կշիռը խաղաղույթների ընդհանուր ծավալում չի աճել համաչափ կերպով: Ընդհակառակը՝ մինչև 2024 թվականը այն նվազել է՝ 2017 թվականի շուրջ 1.8 տոկոսից հասնելով 2022–2023 թվականներին մոտ 0.4 տոկոսի, իսկ 2025 թվականին կազմելով մոտ 1 տոկոս:

Այս իրավիճակը ցույց է տալիս, որ ոլորտը զարգացել է ծայրահեղ արագ և անհամաչափ կերպով. խաղաղույթների ծավալները բազմապատկվել են, մինչդեռ դրանց սոցիալական հետևանքների կանխարգելման և ռիսկերի զսպման պետական գործիքակազմը չի զարգացել նույն չափով: Սա նշանակում է, որ խաղային գործունեության հասանելիության աճը շատ ավելի արագ է եղել, քան դրա նկատմամբ վերահսկողության, կանխարգելման և սոցիալական պաշտպանության միջոցառումների զարգացումը:

Փաստացի, այսօր խաղային միջավայրը տեղափոխվել է յուրաքանչյուր քաղաքացու հեռախոս, այսինքն՝ **կազմինոն հայտնվել է յուրաքանչյուր մարդու գրպանում**: Եթե նախկինում խաղային գործունեությանը մասնակցելու համար անհրաժեշտ էր այցելել որոշակի վայր, ապա այժմ խաղաղույթ կատարել հնարավոր է ցանկացած պահի, ցանկացած վայրից, նույնիսկ տնային պայմաններում՝ անկողնում պառկած, մի քանի վայրկյանի ընթացքում: Այս հասանելիությունը կտրուկ բարձրացնում է կախվածության, ֆինանսական կործանման և սոցիալական ճգնաժամի ռիսկը:

## **2. Սոցիալական պաշտպանության և սոցիալական արդարության հիմնավորումը**

Առաջարկվող սահմանափակումները հիմնված են ոչ թե պատժիչ մոտեցման, այլ սոցիալական պաշտպանության, սոցիալական արդարության և պետական միջոցների նպատակային օգտագործման սկզբունքների վրա:

Այն խմբերը, որոնց համար առաջարկվում է խաղերին մասնակցության սահմանափակում, սոցիալապես առավել խոցելի շերտերն են, որոնց եկամուտները կամ ձևավորվում են պետական աջակցության հաշվին, կամ ունեն սահմանափակ և անբավարար բնույթ, կամ արդեն իսկ գտնվում են ծանր ֆինանսական դրության մեջ:

### **ա) Սուբսիդավորվող ծրագրերից օգտվող անձինք**

Պետության կողմից սուբսիդավորվող կամ համաֆինանսավորվող ծրագրերը նախատեսված են որոշակի հանրային, սոցիալական կամ տնտեսական խնդիրների մեղմման, քաղաքացիների կենսապայմանների բարելավման և սոցիալական աջակցության համար: Եթե այդ միջոցներից օգտվող քաղաքացիները միաժամանակ ներգրավվում են բարձր ռիսկայնությամբ խաղային գործունեության մեջ, ապա առաջանում է ակնհայտ հակասություն՝ պետական միջոցների սոցիալական նպատակադրումն անուղղակիորեն կարող է վերաձվել խաղային շրջանառության աղբյուրի: Պետական աջակցությունը չի կարող և չպետք է ծառայեցվի խաղային միջավայրի սնուցմանը:

### **բ) Նպաստառուներ**

Նպաստառուներին պետական աջակցություն է տրամադրվում անապահովության, անաշխատունակության կամ այլ սոցիալական հանգամանքներով պայմանավորված: Այդ աջակցությունը կոչված է ապահովելու նվազագույն կենսապայմաններ, այլ ոչ թե մասնակցություն բարձր ռիսկայնությամբ խաղային գործունեությանը: Նպաստի շահառուների մասնակցությունը խաղերին հակասում է սոցիալական աջակցության տրամաբանությանը և խորացնում է նրանց սոցիալական խոցելիությունը, քանի որ վերջին հաշվով այդ միջոցները դուրս են գալիս ընտանիքի կենսական կարիքների սպասարկումից և վերաձվում խաղային կորուստների:

### **գ) Սնանկության վարույթում գտնվող անձինք**

Սնանկության վարույթում գտնվող քաղաքացին արդեն իսկ գտնվում է ֆինանսական ծանր վիճակում: Նման անձի մասնակցությունը խաղային գործունեությանը ոչ միայն չի լուծում նրա պարտքային խնդիրները, այլև մեծացնում է ֆինանսական ճգնաժամի խորացման, պարտավորությունների ավելացման և հետագա սոցիալական անկայունության ռիսկը: Խաղային գործունեությունը այս խմբի համար առանձին վտանգ է ներկայացնում, քանի որ խոցելի ֆինանսական վիճակում գտնվող անձինք առավել հաճախ են ընկնում «կորուստը հետ բերելու» վտանգավոր վարքային ծուղակը:

### **դ) Բարձր վարկային բեռ ունեցող անձինք**

Այն քաղաքացիները, որոնց սպառողական վարկային պարտավորությունները գերազանցում են տարեկան եկամտի 40 տոկոսը, արդեն իսկ ունեն բարձր ֆինանսական ռիսկայնություն: Նրանց կողմից խաղային գործունեությանը մասնակցելը կարող է բերել նոր պարտքերի, վարկերի վերաֆինանսավորման, վճարունակության կորստի և ընտանիքի սոցիալական վիճակի կտրուկ վատթարացման: Խաղային գործունեության սահմանափակումը այս խմբի համար հիմնավորված է հենց ֆինանսական ինքնապաշտպանության տրամաբանությամբ:

## **ե) Միայն կենսաթոշակով ապրող կենսաթոշակառուներ**

Կենսաթոշակը սոցիալական պաշտպանության գործիք է և տրամադրվում է այն հիմքով, որ քաղաքացին, որպես կանոն, այլևս չի աշխատում կամ ունի սահմանափակ աշխատունակություն: Եթե տվյալ անձի եկամտի միակ աղբյուրը կենսաթոշակն է, ապա այդ միջոցները պետք է ծառայեն կենսական կարիքների բավարարմանը՝ սնունդ, դեղորայք, կոմունալ վճարումներ, կենցաղային ապահովում: Տրամաբանական և արդարացված չէ, որ գործող աշխատող քաղաքացիների կողմից վճարվող հարկերով ձևավորված միջոցները վերածվեն բարձր ռիսկայնությամբ խաղային գործունեության ֆինանսավորման աղբյուրի:

## **զ) Տարեկան եկամտի 20 տոկոսի սահմանաչափ**

Քաղաքացիների կողմից խաղերին մասնակցության առավելագույն շեմի կապակցումը հայտարարագրված տարեկան եկամտի հետ ունի պատասխանատու խաղի սկզբունքից բխող տրամաբանություն: Այն թույլ է տալիս նվազեցնել անհամաչափ կորուստների, չհիմնավորված ֆինանսական ռիսկերի և ընտանեկան բյուջեների կործանման հավանականությունը: Երբ խաղային մասնակցությունը բոլորովին անջատված է անձի իրական ֆինանսական կարողությունից, ստեղծվում է միջավայր, որտեղ խաղը դառնում է ոչ թե ժամանցի տարր, այլ ինքնակործանման մեխանիզմ:

Այսպիսով, առաջարկվող սահմանափակումները միտված են ոչ թե քաղաքացիներին պատժելուն կամ նրանց ազատությունը սահմանափակելուն, այլ՝

- պաշտպանելու սոցիալապես խոցելի խմբերին,
- կանխելու նրանց ֆինանսական վիճակի հետագա վատթարացումը,
- պահպանելու պետական աջակցության սոցիալական նպատակադրումը,
- և նվազեցնելու խաղամոլությամբ պայմանավորված ընտանեկան ու հասարակական վնասները:

## **3. Ինքնաարգելափակման պարտադիր մեխանիզմի հիմնավորումը**

Առաջարկվող նախագծի առանցքային նորամուծություններից է ինտերնետ շահումով խաղերի կազմակերպիչների համար **պարտադիր ինքնաարգելափակման (self-exclusion) մեխանիզմի** սահմանումը:

Խաղամոլության առանձնահատկությունն այն է, որ կախվածության կամ ռիսկային վարքագծի փուլում գտնվող անձը հաճախ գիտակցում է խնդիրը, սակայն չունի դրանից արագ և

արդյունավետ դուրս գալու տեխնիկական ու իրավական հնարավորություն: Գործող կամ նախկինում քննարկված կարգավորումների պայմաններում հաճախ առաջացել են իրավիճակներ, երբ քաղաքացին, ցանկանալով դադարեցնել իր մասնակցությունը խաղերին, հանդիպել է բարդ, երկարաձգված կամ գրեթե անիրագործելի ընթացակարգերի: Նման պայմաններում շատերը չեն կարողանում ժամանակին կանգ առնել և շարունակում են կրել նոր կորուստներ:

**Այս խնդրի լուծման համար առաջարկվում է օրենսդրորեն պարտավորեցնել կազմակերպիչներին իրենց ինտերնետային էջերում և բջջային հավելվածներում ապահովել հստակ տեսանելի, առանձին առանձնացված, հեշտ կիրառելի ինքնաարգելափակման միջոց:**

Ավելին, նախագծում նախատեսված կարգավորումը պետք է գնահատել ոչ թե մեկ կազմակերպչի ներսում գործող ներքին սահմանափակման, այլ ամբողջ ոլորտում գործող միասնական պաշտպանական գործիքի տեսանկյունից:

Այս կառուցակարգի էությունը կայանում է նրանում, որ քաղաքացին, արգելափակելով իրեն մեկ հարթակում, փաստացի մտնում է համակարգային արգելափակման ռեժիմի մեջ, որի արդյունքում նա չի կարողանա խաղային հաշիվ բացել նաև այլ կազմակերպիչների կայքերում: Այստեղ է կարգավորման ամենակարևոր պաշտպանական արժեքը. այն չի սահմանափակվում մեկ օպերատորի ներսում հաշվեհամարի փակումով, այլ կանխում է, որ անձը հուզական պահի կամ փոշմանելու հետևանքով պարզապես անցնի մեկ այլ հարթակ և շարունակի նույն կործանարար վարքագիծը:

Սա սկզբունքային նշանակություն ունի, քանի որ խաղային կախվածություն ունեցող անձանց մոտ շատ տարածված է նույն պահին որոշում կայացնել կանգ առնելու մասին, իսկ կարճ ժամանակ անց՝ արդեն այլ հարթակում կրկին գրանցվել և շարունակել խաղը: Եթե ինքնաարգելափակումը չտարածվի ամբողջ համակարգի վրա, ապա այն դառնում է ձևական միջոց: Իսկ եթե օրենքով ամրագրվում է, որ ինքնաարգելափակումը փոխանցվում է լիազոր մարմնին և հասանելի է դառնում բոլոր կազմակերպիչներին, ապա քաղաքացին ստանում է իրական, ոչ թե իմիտացիոն պաշտպանություն:

Այս գործիքը հնարավորություն է տալիս խաղամոլության ռիսկային կամ կախվածության փուլում գտնվող անձին ինքնակամ, արագ և իրավականորեն պաշտպանված կերպով դուրս գալ խաղային միջավայրից: Այն պատժիչ միջոց չէ: Այն պաշտպանական միջոց է, որի նպատակը՝

- կանխել կախվածության խորացումը,
- նվազեցնել ընտանեկան և սոցիալական աղետները,
- պաշտպանել անձի և նրա ընտանիքի ֆինանսական կայունությունը,
- և ապահովել քաղաքացու՝ «այլևս չխաղալու» որոշման իրական իրագործումը:

#### **4. Ինչու է անհրաժեշտ, որ ինքնաարգելափակումը լինի արդյունավետ և ոչ ձևական**

Ինքնաարգելափակման մեխանիզմը կաշխատի միայն այն դեպքում, եթե այն լինի իրական, պարզ, տեսանելի և հետևանք առաջացնող: Եթե քաղաքացին կարող է նույն օրը կամ հաջորդ օրը հեշտությամբ նոր հաշիվ բացել նույն կամ այլ կայքում, ապա նման մեխանիզմը չի լուծում խնդիրը:

Ուստի անհրաժեշտ է, որ օրենքը պարտադրի՝

- կայքերում և հավելվածներում ունենալ հստակ տեսանելի ինքնաարգելափակման պատուհան,
- դրա կիրառումը համարել լիազոր մարմնին դիմում ներկայացնելու փաստ,
- արգելափակումից հետո բացառել նույն անձի նոր մասնակցությունը ոչ միայն տվյալ, այլ նաև այլ լիցենզավորված հարթակներում,
- ապահովել, որ ինքնաարգելափակված անձը կարողանա միայն ստանալ իր հաշվին առկա միջոցները, բայց չկարողանա կատարել նոր խաղադրույքներ կամ լիցքավորումներ:

**Այս մոտեցումը հիմնված է պարզ տրամաբանության վրա. եթե այսօր մարդը կարող է իր տան պայմաններում, մի քանի րոպեում, առցանց վարկ վերցնել և նույնքան արագ կորցնել այդ գումարը խաղերում, ապա պետությունն ու ոլորտը պարտավոր են նրան տրամադրել նույնքան հասանելի և արդյունավետ հակառակ գործիքը՝ ինքն իրեն համակարգից արգելափակելու հնարավորությունը:**

#### **5. Միջազգային փորձ**

Ինքնաարգելափակման ինստիտուտը լայնորեն կիրառվում է մի շարք զարգացած երկրներում և համարվում է պատասխանատու խաղային քաղաքականության առանցքային բաղադրիչ:

**Մեծ Բրիտանիայում** գործում է GAMSTOP ազգային համակարգը, որը պարտադիր է բոլոր լիցենզավորված առցանց խաղային օպերատորների համար: Քաղաքացին մեկ դիմումով կարող է արգելափակել իրեն բոլոր լիցենզավորված հարթակներում, իսկ օպերատորները պարտավոր են կանխել ինչպես մուտքը, այնպես էլ նոր գրանցումը:

**Իտալիայում** գործում է կենտրոնացված ինքնաարգելափակման ռեեստր՝ պետական վերահսկողությամբ, որի շնորհիվ արգելափակված անձը չի կարող օգտվել որևէ լիցենզավորված խաղային հարթակից:

**Շվեդիայում** գործում է Spelpaus պետական համակարգը, որի միջոցով քաղաքացին մեկ դիմումով արգելափակում է իրեն ամբողջ երկրի բոլոր լիցենզավորված օպերատորների մոտ, և արգելափակումը գործում է անմիջապես:

**Գերմանիայում** գործում է OASIS ազգային ռեեստր, որը պարտադիր է բոլոր օպերատորների համար, և ինքնաարգելափակված անձը չի կարող գրանցվել կամ խաղալ որևէ լիցենզավորված հարթակում:

**Սինգապուրում** ինքնաարգելափակման և պարտադիր արգելափակման մեխանիզմները կիրառվում են որպես սոցիալական պաշտպանության գործիք՝ ուղղված խնդրահարույց խաղի կանխարգելմանը:

Այս փորձը ցույց է տալիս, որ առաջարկվող մոտեցումը ոչ միայն արդիական է, այլև լիովին համահունչ է միջազգային լավագույն փորձին: Այս երկրներում պետությունն ընդունում է, որ խաղային կախվածությունը միայն անհատի անձնական խնդիր չէ, այլ հանրային առողջության, սոցիալական կայունության և ընտանիքների բարեկեցության խնդիր, որի դեմ անհրաժեշտ են ոչ թե ձևական, այլ գործնականում աշխատող պաշտպանական գործիքներ:

## **Եզրակացություն**

Վերը նշվածը ցույց է տալիս, որ Հայաստանի Հանրապետությունում խաղային գործունեության ոլորտում անհրաժեշտ է ուժեղացնել կանխարգելիչ և պաշտպանական կարգավորումները: Խաղադրույքների ծավալների ավելի քան 35-ապատիկ աճը, սոցիալական խոցելի խմբերի նկատմամբ գործող օրենքի անբավարար պաշտպանական ազդեցությունը, ինչպես նաև խաղամոլության աճող սոցիալական հետևանքները հիմք են տալիս վերականգնելու նախկինում առաջարկված կարևոր սահմանափակումները և ներդնելու ինքնաարգելափակման գործնականում արդյունավետ մեխանիզմ:

Առաջարկվող նախագիծը միաժամանակ լուծում է երկու կարևոր խնդիր՝

- ❖ առաջինը՝ սահմանափակում է խաղային գործունեության հասանելիությունը այն խմբերի համար, որոնց ներգրավվածությունն առավել մեծ սոցիալական վնաս կարող է առաջացնել,

- ❖ Երկրորդը՝ իրական հնարավորություն է տալիս այն քաղաքացիներին, ովքեր ցանկանում են դադարեցնել խաղալը, իրավականորեն և տեխնիկապես պաշտպանել իրենց սեփական կործանարար վարքագծից:

Այսպիսով, առաջարկվող կարգավորումները միտված են ոչ թե խաղացողների կամ բիզնեսի դեմ պատժիչ քաղաքականության իրականացմանը, այլ՝

- սոցիալական խոցելի խմբերի պաշտպանությանը,
- պետական միջոցների նպատակային օգտագործման ապահովմանը,
- ընտանեկան ու ֆինանսական կործանման կանխարգելմանը,
- և հանրային շահի պաշտպանությանն ընդհանրապես: