

# მონაცემთა მონიტორინგი რეალურ დროში/ მრავალინდიკატორული კლასტერული კვლევის დამატება

## კვლევის აღწერილობა

საქართველოს სტატისტიკის ეროვნულმა სამსახურმა 2020 წლის ბოლოს დაიწყო ოჯახებისა და ბავშვების კეთილდღეობაზე COVID-19-ის გავლენის რეალურ დროში კვლევა. კვლევა ხორციელდება გაეროს ბავშვთა ფონდის (UNICEF) ტექნიკური და ფინანსური მხარდაჭერით. კვლევა მიმდინარეობს მრავალინდიკატორული კლასტერული კვლევის (MICS6) შერჩევის საფუძველზე.

კვლევის მიდგომა ემყარება 1 წლის განმავლობაში ერთსა და იმავე რესპონდენტებისაგან განმეორებით ინფორმაციის შეგროვებას (პანელური კვლევა).

კვლევის ფარგლებში შეგროვდება მონაცემები როგორც ქალაქებში, ისე სოფლად მცხოვრებ შინამეურნეობებში. ქვეყნის მასშტაბით კვლევის მეოთხე ტალღისთვის შერჩევის ზომა განსაზღვრულია 1,996 შინამეურნეობით, მათ შორის ქალაქად 965 ერთეულით, ხოლო სოფლად 1,031 ერთეულით. მონაცემების შეგროვება ხორციელდება პლანშეტური კომპიუტერების გამოყენებით, კომპიუტერიზირებული სატელეფონო ინტერვიუს მეთოდით (CATI).

კვლევის მეოთხე ტალღის სავსელე სამუშაოები ჩატარდა 2021 წლის აგვისტოში. გამოკასუების დონემ შეადგინა 80.5 პროცენტი, მათ შორის ქალაქის ტიპის დასახლებებში - 79.7 პროცენტი, ხოლო სასოფლო დასახლებებში - 81.3 პროცენტი.

## კვლევის მეოთხე ტალღის საკვანძო გზავნილები

### 1. მატერიალური დეპრივაცია:

- მოსახლეობის პროცენტული წილი, რომლებსაც არ აქვთ საშუალება:
  - სახლის საკმარისად გათბობის უზრუნველსაყოფად, შეადგენს 40.1%;
  - ავეჯის გამოსაცვლელად, როდესაც ის გაცვეთილი ან დაზიანებულია, შეადგენს 66.9%.
- მოსახლეობის პროცენტული წილი, რომლებსაც გასული 12 თვის განმავლობაში არ ჰქონდათ საშუალება ძირითადი საცხოვრისის კომუნალური გადასახადების დროულად გადასახდელად, შეადგენს 19.0%;
- 0-15 წლის ბავშვების პროცენტული წილი, რომლებიც ცხოვრობენ შინამეურნეობებში, სადაც არ აქვთ ფინანსური სახსრები, რომ ყველა ბავშვისთვის უზრუნველყონ:
  - სახლში სათამაშოდ განკუთვნილი საბავშვო სათამაშოები, შეადგენს 23.2%;
  - რეგულარული მონაწილეობა გასართობ/დასასვენებელ აქტივობებში, შეადგენს 22.5%;
  - გარეთ სასეირნოდ ან გასართობად საჭირო ნივთები, შეადგენს 22.0%;

- წელიწადში 1 კვირა მაინც, საცხოვრებელი სახლის გარეთ, არდადეგებზე დასასვენებლად წასვლა, შეადგენს 20.8%;
- ხორციანი, ქათმით, თევზიანი კერძების ან ტოლფასი ვეგეტარიანული კერძების მირთმევა დღეში ერთხელ მაინც, შეადგენს 20.0%;
- 2 წყვილი სათანადო ზომის ფეხსაცმელი, მათ შორის ერთი ისეთი წყვილი, რომელიც განკუთვნილია ყველა ამინდისთვის, შეადგენს 19.9%;
- რამდენიმე ახალი, არამეორადი ტანსაცმელი, შეადგენს 16.3%.

## **2. COVID-19:**

- რესპონდენტთა პროცენტული წილი, ვინც გაიკეთა COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის ერთი დოზა მაინც და ჰქონდა გვერდითი მოვლენები, შეადგენს 34.2%. ამათგან, ყველაზე ხშირად დასახელდა შემდეგი გვერდითი მოვლენები, ლოკალური ტკივილი (40.5%), სიცხე (34.8%) და დაქანცვა/დაღლილობა (32.8%);
- კითხვაზე გაიკეთებდნენ თუ არა COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინას (ვისაც არ ჰქონდათ გაკეთებული ვაქცინის არც-ერთი დოზა), რესპონდენტთა 15.6%-მა უპასუხა - ძალიან მოსალოდნელია, 29.0%-მა - მოსალოდნელია, 29.6%-მა - არ გადამინყვეტია, 11.7%-მა - ნაკლებად მოსალოდნელია, ხოლო 14.1%-მა - თითქმის გამორიცხულია. ჯამში მათმა წილმა ვისაც არ გადაუწყვეტია, ნაკლებად მოსალოდნელია ან თითქმის გამორიცხულია, რომ გაიკეთოს COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინა შეადგინა 55.4%, შედარებისთვის ეს მაჩვენებელი 2021 წლის მარტში შეადგენდა 71.2%;
- მათგან ვისაც არ გადაუწყვეტია, ნაკლებად მოსალოდნელია ან თითქმის გამორიცხულია, რომ გაიკეთოს COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინა, ყველაზე ხშირად ასახელებს შემდეგ მიზეზებს, როგორცაა, ვაქცინის გვერდითი მოვლენები - 39.5%, ვაქცინა ძალიან ახალია, სწრაფად შეიქმნა და საკმარისად არ არის გამოცდილი - 34.1%, ჯანმრთელობის არსებული პრობლემები - 33.7%, ვაქცინა იწვევს სიკვდილს ან უნაყოფობას - 19.1% და ალერგია ზოგიერთ მედიკამენტზე - 10.0%;
- რესპონდენტების 27.1%-მა განაცხადა, რომ სჭირდებათ მეტი ინფორმაცია COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის შესახებ (2021 წლის მარტში, რესპონდენტების 38.8%-მა განაცხადა იგივე). ამასთან, მათ ვისაც სჭირდებათ, ყველაზე მეტად აინტერესებთ რამდენად უსაფრთხოა (72.5%), გვერდითი მოვლენები (59.9%) და რამდენად ეფექტურია (59.8%).

## **3. ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები:**

- 5-19 წლის ბავშვების პროცენტული წილი, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს მობილურ ტელეფონზე, პლანშეტზე, კომპიუტერზე ან სხვა მონწყობილობაზე, შეადგენს 72.8%;
- 5-19 წლის ბავშვების, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს ორშაბათი-პარასკევი დღეების განმავლობაში, 28.5% დღეში საშუალოდ თამაშობს 1 საათამდე, 35.6% - 1-დან 2 საათამდე, 20.3% - 2-დან 3 საათამდე, ხოლო 12.8% - 3 საათი და მეტი;
- 5-19 წლის ბავშვების, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს შაბათ-კვირის განმავლობაში, 27.5% დღეში საშუალოდ თამაშობს 1 საათამდე, 36.1% - 1-დან 2 საათამდე, 17.1% - 2-დან 3 საათამდე, ხოლო 14.5% - 3 საათი და მეტი;
- 5-19 წლის ბავშვების ვიდეო/კომპიუტერული თამაშების საშუალო ხანგრძლივობა COVID-19-ის პანდემიის დაწყებიდან გაიზარდა ბავშვების 50.6%-ში, არ შეცვლილა ბავშვების 42.6%-ში, ხოლო შემცირდა 6.3%-ში;

- რესპონდენტთა 10.4% თვლის, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს მისი შინამეურნეობის წევრი 5-19 წლის ბავშვის აკადემიურ მოსწრებაზე, ხოლო 27.4-ის მოსაზრებით - გავლენას ახდენს ნაწილობრივ;
- რესპონდენტთა 7.1% თვლის, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს მისი შინამეურნეობის წევრი 5-19 წლის ბავშვის ყოველდღიურ განწყობაზე, ხოლო 24.1%-ის მოსაზრებით - გავლენას ახდენს ნაწილობრივ;
- 5-19 წლის ბავშვების, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს, 47.3%-ს შინამეურნეობის წევრები ხშირად უზღუდავენ თამაშის ხანგრძლივობას, 31.9%-ს ხანდახან უზღუდავენ, ხოლო ბავშვების 20.8%-ს საერთოდ არ უზღუდავენ თამაშების ხანგრძლივობას.

#### 4. დამოკიდებულება შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირების მიმართ:

- კითხვაზე, ოჯახისათვის არის თუ არა პრობლემა იმ ფაქტის გამჟღავნება, რომ ოჯახში არის შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვი, რესპონდენტების 15.9%-მა უპასუხა კი, ხოლო 24.7%-მა - ნაწილობრივ;
- კითხვაზე, საზოგადოება თვლის თუ არა, რომ ოჯახმა, რომელსაც შეეძინა შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვი, უნდა დატოვოს/ჩააბაროს იგი შესაბამის ინსტიტუტში/დანესებულებაში, რესპონდენტების 2.9%-მა უპასუხა კი, ხოლო 16.1%-მა - ნაწილობრივ;
- კითხვაზე, ხალხი თქვენს გარშემო ერიდება თუ არა, შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვთან ურთიერთობას, რესპონდენტების 9.2%-მა უპასუხა კი, ხოლო 27.5%-მა - ნაწილობრივ.

#### 5. სუბიექტური კეთილდღეობა:

- რესპონდენტების პროცენტული წილი, ვისაც მიაჩნია, რომ მათი ცხოვრება:
  - გაუმჯობესდა ბოლო ერთი წლის განმავლობაში, შეადგენს 13.4%;
  - გაუმჯობესდება ერთი წლის შემდეგ, შეადგენს 38.3%.