



საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

**ოჯახებისა და ბავშვების კეთილდღეობაზე  
COVID-19-ის გავლენის რეალურ  
დროში გამოკვლევა  
(მეოთხე ტალღის ძირითადი შედეგები)**

 **MICS** PLUS

**unicef** 



05.10.2021

**ოჯახებისა და ბავშვების კეთილდღეობაზე COVID-19-ის გავლენის**

**რეალურ დროში გამოკვლევა<sup>1</sup>**

(მეოთხე ტალღა)

**I. გამოკვლევის აღწერილობა**

საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური აგრძელებს ოჯახებისა და ბავშვების კეთილდღეობაზე COVID-19-ის გავლენის რეალურ დროში გამოკვლევას, რომელიც ხორციელდება გაეროს ბავშვთა ფონდის (UNICEF) ტექნიკური და ფინანსური მხარდაჭერით. გამოკვლევა მიმდინარეობს მრავალინდიკატორული კლასტერული გამოკვლევის (MICS6) შერჩევის საფუძველზე. დაგეგმილია გამოკვლევის რამდენიმე ტალღის ჩატარება, რომლის ფარგლებშიც მიიღება სხვადასხვა სახის ინფორმაცია COVID-19-ის პანდემიის დროს ბავშვებისა და ოჯახების მდგომარეობის შესახებ.

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

გამოკვლევის მოსამზადებელი სამუშაოები 2020 წლის მეორე ნახევრიდან დაიწყო, განხორციელდა გაეროს ბავშვთა ფონდის მიერ შემუშავებული პირველი, მეორე, მესამე და მეოთხე ტალღის კითხვარების ადაპტაცია, ტესტირება, სავლე პერსონალის ტრენინგები და ჩატარდა საპილოტე გამოკვლევები. გამოკვლევის მეოთხე ტალღის კითხვარით გათვალისწინებული მონაცემები შეგროვდა 2021 წლის აგვისტოში.

გამოკვლევის დონემ შეადგინა 80.5 პროცენტი, მათ შორის ქალაქის ტიპის დასახლებებში - 79.7 პროცენტი, ხოლო სოფლის ტიპის დასახლებებში - 81.3 პროცენტი.

**II. გამოკვლევის ძირითადი შედეგები**

გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, რესპონდენტთა პროცენტული წილი, ვინც გაიკეთა COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის სულ მცირე პირველი დოზა და ჰქონდა რაიმე გვერდითი მოვლენა, 34.2 პროცენტს შეადგენს. გვერდით მოვლენებს შორის ყველაზე ხშირად სახელდება ლოკალური ტკივილი (40.5%), სიცხე (34.8%), დაქანცვა/დაღლილობა (32.8%), კუნთების ტკივილი (11.5%), თავის ტკივილი (10.0%), სახსრების ტკივილი (10.0%), გულისრევის შეგრძნება (4.6%), სისხლის მაღალი

<sup>1</sup>„მონაცემთა მონიტორინგი რეალურ დროში/მრავალინდიკატორული კლასტერული გამოკვლევის დამატება“.

## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

05.10.2021

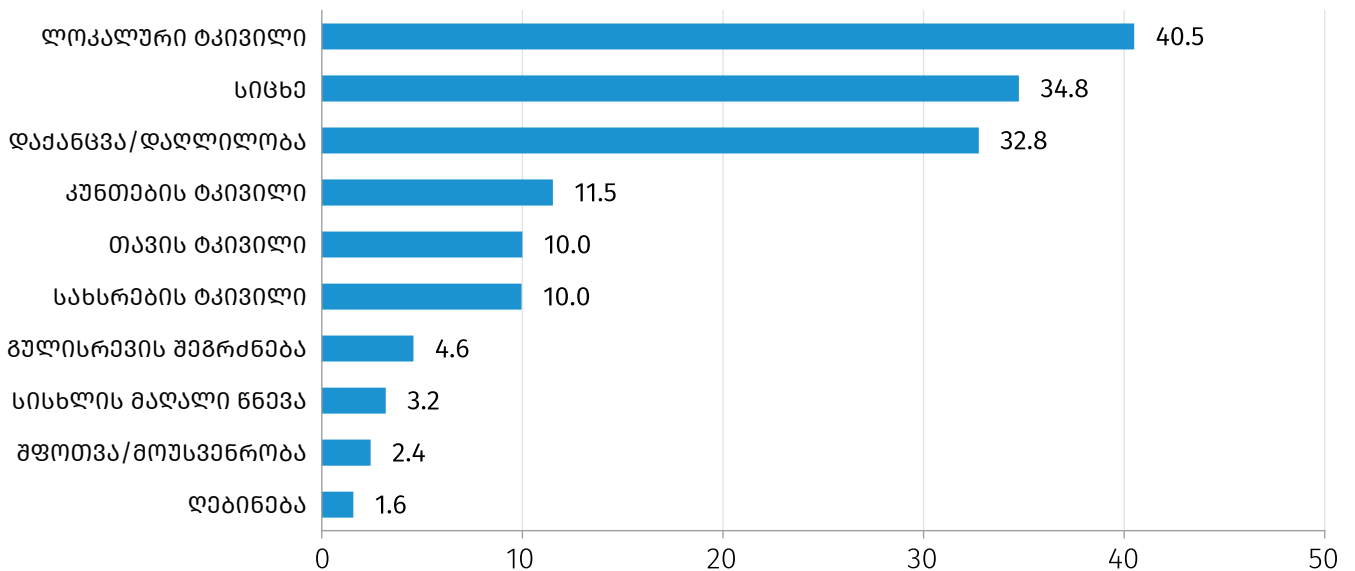
წნევა (3.2%), შფოთვა/მოუსვენრობა (2.4%), ღებინება (1.6%), დიარეა (ფალარათი) (1.1%) და ლოკალური შეშუპება (1.1%).

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია იმ რესპონდენტთა პროცენტული წილი, ვინც გაიკეთა COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის სულ მცირე პირველი დოზა და ჰქონდა გვერდითი მოვლენები, მათ მიერ დასახელებული გვერდითი მოვლენების მიხედვით.

დიაგრამა №1

### რესპონდენტების პროცენტული წილი გვერდითი მოვლენების მიხედვით

(%)



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

05.10.2021

გამოკვლევის თანახმად, იმ რესპონდენტებს შორის, ვისაც არ გაუკეთებია COVID-19-ის სანინააღმდეგო ვაქცინა, 44.6 პროცენტი გაიკეთებდა ვაქცინას, 11.7 პროცენტის აზრით ნაკლებად მოსალოდნელია, რომ გაიკეთონ ვაქცინა, რესპონდენტების 14.1 პროცენტისათვის - თითქმის გამორიცხულია, ხოლო 29.6 პროცენტს არ გადაუწყვეტია მისი გაკეთება.

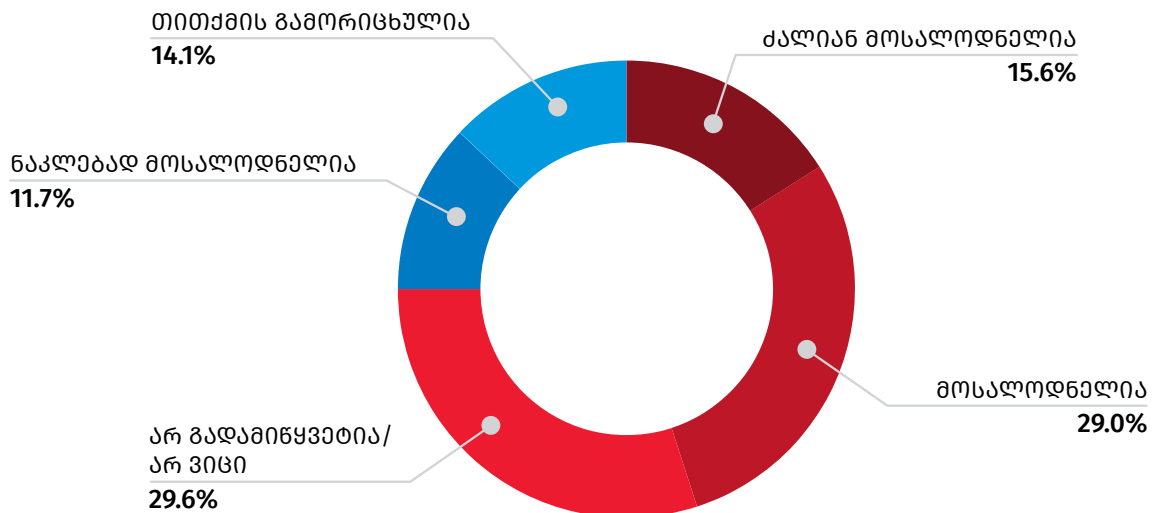
დასახლების ტიპის მიხედვით, საქალაქო დასახლებებში რესპონდენტების 48.6 პროცენტი, ხოლო სასოფლო დასახლებებში 40.1 პროცენტი გაიკეთებდა COVID-19-ის სანინააღმდეგო ვაქცინას.

სქესის მიხედვით აღნიშნული მაჩვენებელი თითქმის თანაბარია. კაცების 44.9 პროცენტი აღნიშნავს, რომ გაიკეთებდა ვაქცინას, ქალებისათვის კი მაჩვენებლის მნიშვნელობა 44.5 პროცენტია.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია რესპონდენტთა პროცენტული განაწილება, იმის მიხედვით, თუ რამდენად მოსალოდნელია, რომ გაიკეთებენ COVID-19-ის სანინააღმდეგო ვაქცინას.

დიაგრამა №2

**COVID-19-ის სანინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთების მიმართ დამოკიდებულება**  
(%)



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

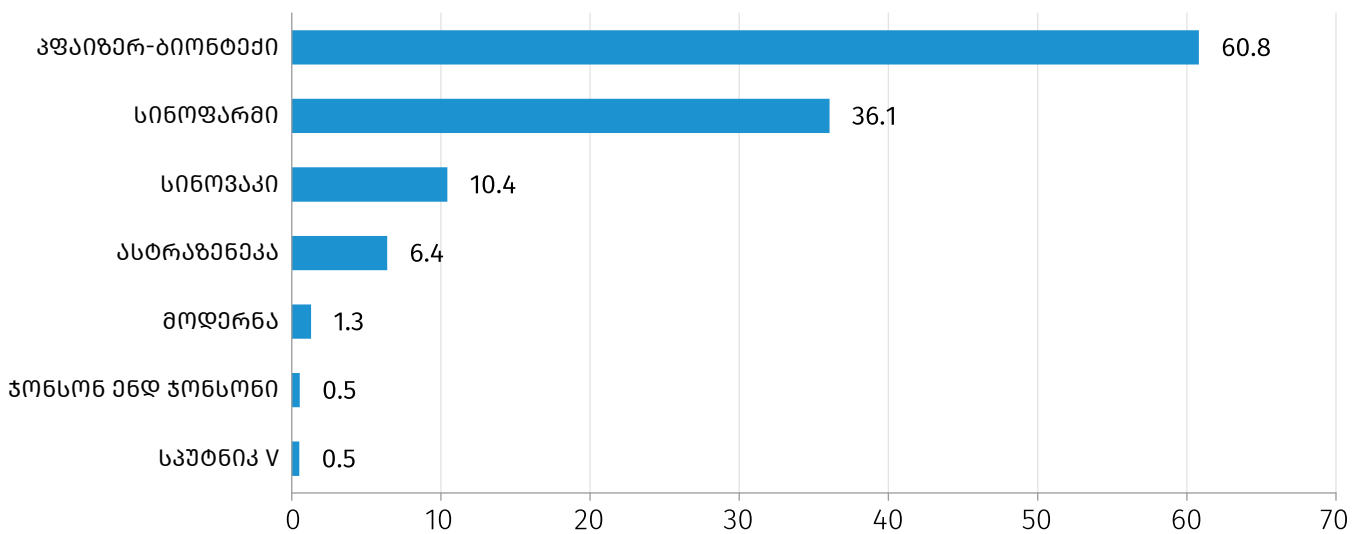
05.10.2021

გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, რესპონდენტებს, ვისაც არ გაუკეთებია COVID-19-ის სანინააღმდეგო ვაქცინა და ძალიან მოსალოდნელია ან მოსალოდნელია, რომ გაიკეთონ, არჩევანის არსებობის შემთხვევაში, 60.8 პროცენტი გაიკეთებდა პფაიზერ-ბიონტექს, სინოფარმს - 36.1 პროცენტი, სინოვაკს - 10.4 პროცენტი, ასტრაზენეკას კი - 6.4 პროცენტი.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე ნაჩვენებია იმ რესპონდენტების პროცენტული წილი, ვისთვისაც ძალიან მოსალოდნელია ან მოსალოდნელია, რომ გაიკეთოს ვაქცინა, ვაქცინის სასურველი ბრენდების მიხედვით.

დიაგრამა №3

### რესპონდენტების პროცენტული წილი, ვაქცინის სასურველი ბრენდების მიხედვით (%)



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

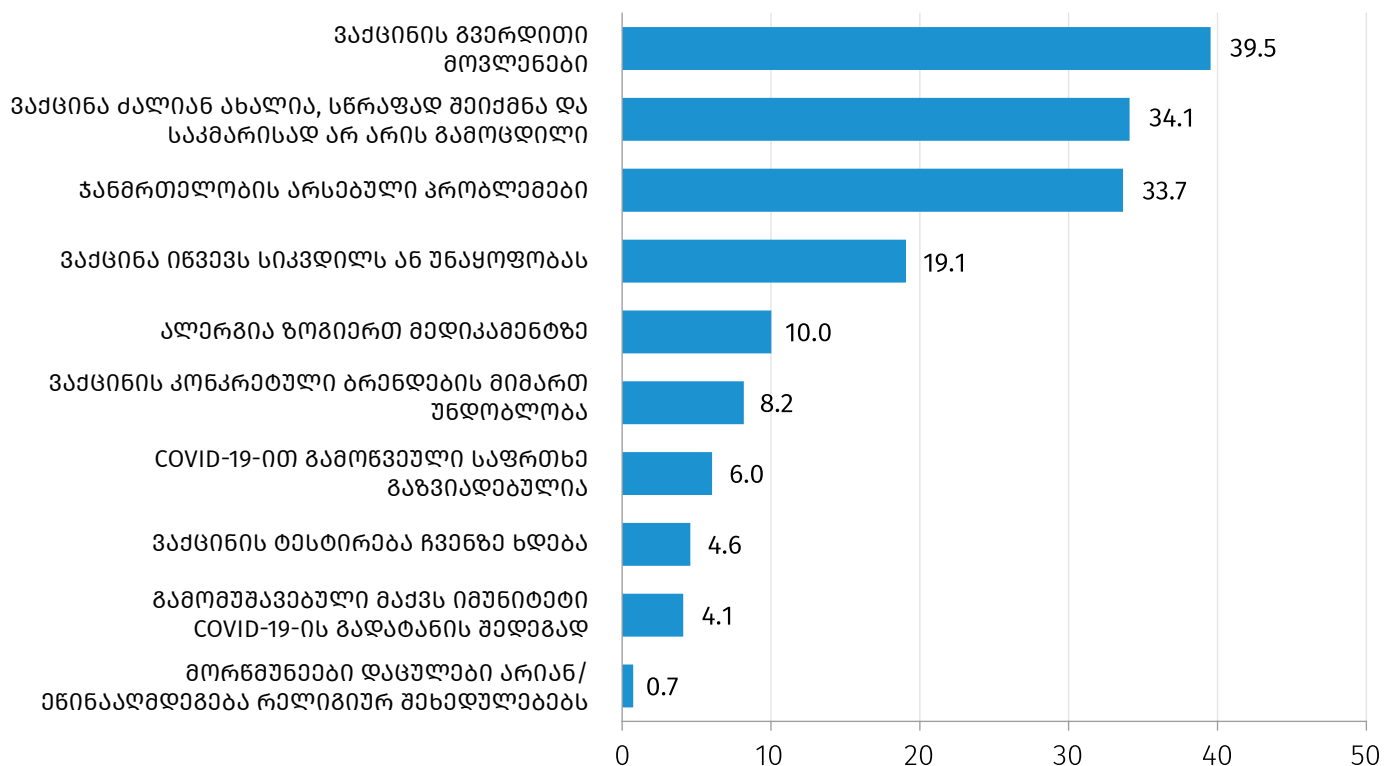
05.10.2021

გამოკვლევის თანახმად, იმის მიზეზად, რომ არ აქვთ სურვილი ან არ გადაწყვეტიან COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთება, რესპონდენტების 39.5 პროცენტი ასახელებს ვაქცინის გვერდით მოვლენებს, 34.1 პროცენტის აზრით, ვაქცინა ძალიან ახალია, სწრაფად შეიქმნა და საკმარისად არ არის გამოცდილი, რესპონდენტების 33.7 პროცენტისათვის ჯანმრთელობის არსებული პრობლემებია მიზეზი, 19.1 პროცენტი ფიქრობს, რომ ვაქცინა იწვევს სიკვდილს ან უნაყოფობას, 10.0 პროცენტი ასახელებს ზოგიერთ მედიკამენტზე ალერგიას, 8.2 პროცენტი - ვაქცინის კონკრეტული ბრენდების მიმართ უნდობლობას, რესპონდენტების 6.0 პროცენტი თვლის, რომ COVID-19-ით გამოწვეული საფრთხე გაზვიადებულია, 4.6 პროცენტი - ვაქცინის ტესტირება მოსახლეობაზე ხდება, 4.1 პროცენტი ასახელებს COVID-19-ის გადატანის შედეგად გამომუშავებულ იმუნიტეტს, ხოლო 0.7 პროცენტის აზრით, ეწინააღმდეგება რელიგიურ შეხედულებებს.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია რესპონდენტთა პროცენტული წილი COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთებაზე თავის შეკავების ან სურვილის არ ქონის მიზეზების მიხედვით.

დიაგრამა №4

**რესპონდენტების პროცენტული წილი COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთებაზე თავის შეკავების ან სურვილის არ ქონის მიზეზების მიხედვით (%)**



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

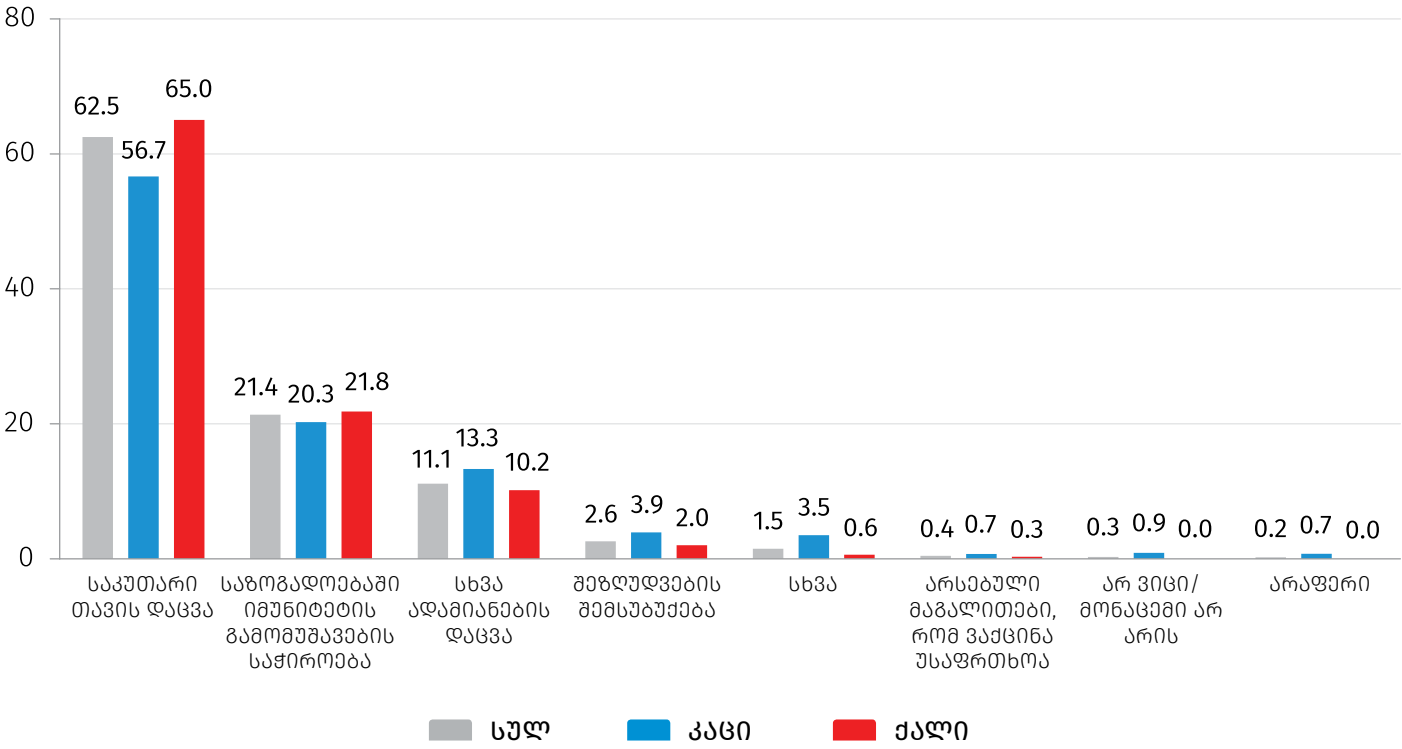
05.10.2021

გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, ვისაც არ გაუკეთებია COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინა და ძალიან მოსალოდნელია ან მოსალოდნელია, რომ გაიკეთოს, ვაქცინის გაკეთების მთავარ მოტივს, 62.5 პროცენტისთვის წარმოადგენს საკუთარი თავის დაცვა, 21.4 პროცენტისათვის - საზოგადოებაში იმუნიტეტის გამომუშავების საჭიროება, 11.1 პროცენტისათვის - სხვა ადამიანების დაცვა, 2.6 პროცენტისათვის - შეზღუდვების შემსუბუქება, ხოლო 0.4 პროცენტისათვის - არსებული მაგალითები, რომ ვაქცინა უსაფრთხოა.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია რესპონდენტთა პროცენტული განაწილება COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთების მთავარი მოტივის მიხედვით.

დიაგრამა №5

COVID-19-ის საწინააღმდეგო ვაქცინის გაკეთების მთავარი მოტივი (%)



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

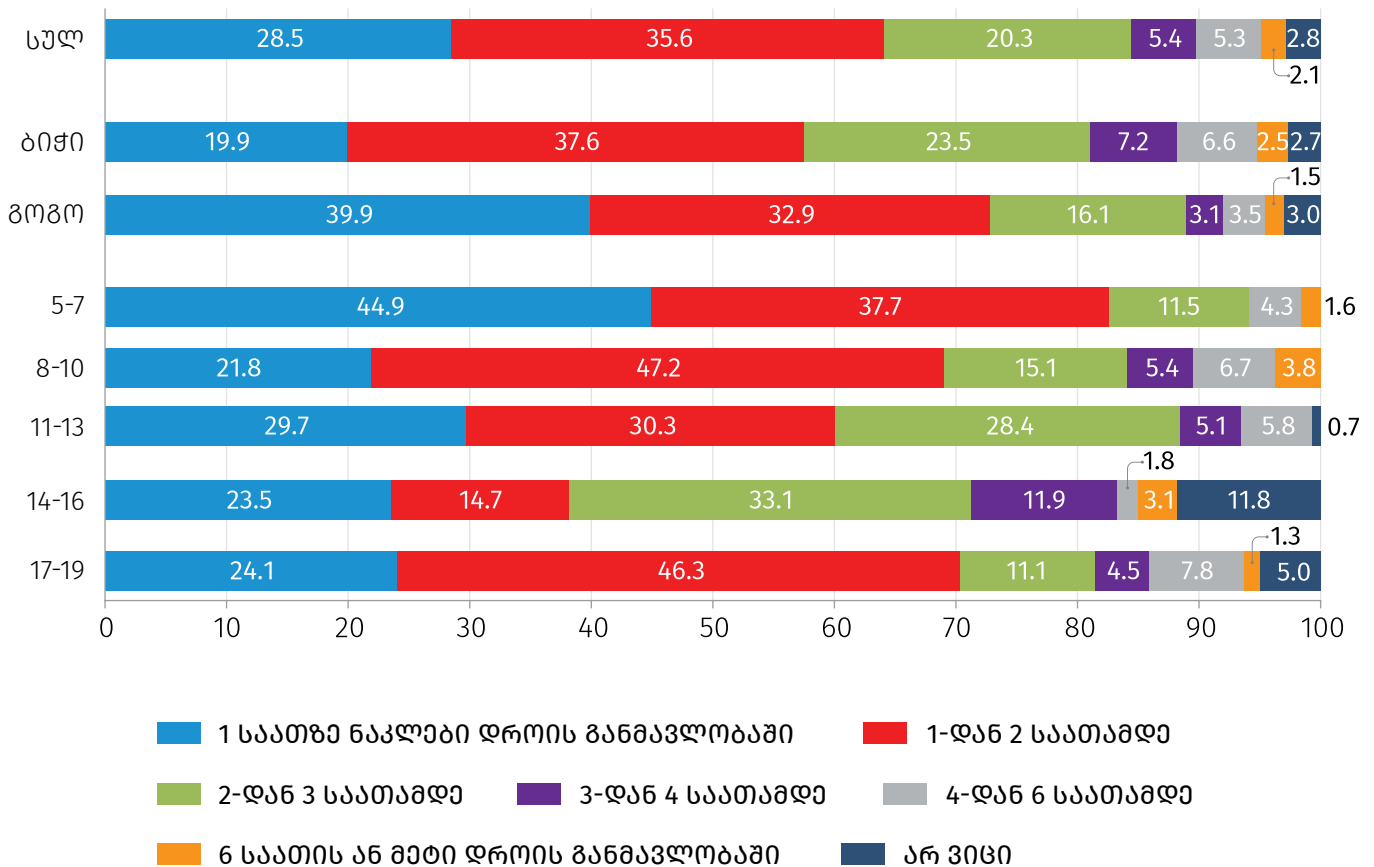
05.10.2021

გამოკვლევა ასევე ითვალისწინებდა COVID-19-ის გავლენის შეფასებას ბავშვთა განვითარებასა და ცხოვრების წესზე. გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, 5-19 წლის ბავშვების პროცენტული წილი, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს მობილურ ტელეფონზე, პლანშეტზე, კომპიუტერზე ან სხვა მონაცემების მიხედვით, შეადგენს 72.8 პროცენტს. ორშაბათი-პარასკევი დღეების განმავლობაში 28.5 პროცენტი თამაშობს ერთ საათზე ნაკლები დროის განმავლობაში, 35.6 პროცენტი - 1-დან 2 საათის განმავლობაში, 20.3 პროცენტი - 2-დან 3 საათის განმავლობაში, ხოლო 12.8 პროცენტი 3 საათის და მეტი დროის განმავლობაში.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე ნაჩვენებია ბავშვების პროცენტული განაწილება ორშაბათი-პარასკევი დღეების განმავლობაში თამაშებზე დღეში საშუალოდ დახარჯული საათების მიხედვით, სქესისა და ასაკობრივი ჯგუფების ქრილში.

დიაგრამა №6

**ბავშვების პროცენტული განაწილება თამაშებზე დღეში საშუალოდ დახარჯული საათების მიხედვით (%)**





## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

05.10.2021

გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, 5-19 წლის ასაკის ბავშვების 46.0 პროცენტს არასდროს ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები სახლიდან გარეთ გასვლას, 20.3 პროცენტს - ურჩევნია იშვიათად, 16.1 პროცენტს - ხანდახან, 10.4 პროცენტს - ხშირად, ხოლო 6.8 პროცენტს თითქმის ყოველთვის ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები.

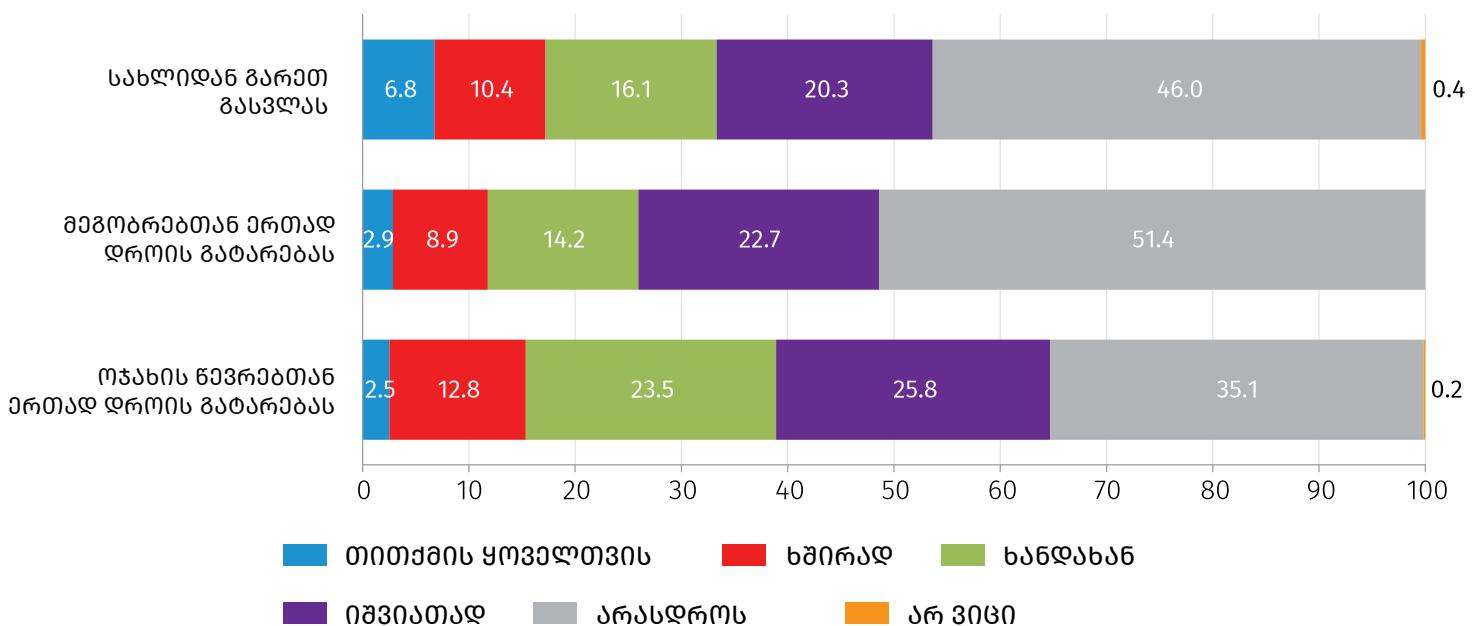
ამავე ასაკის ბავშვების 51.4 პროცენტს არასდროს ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები მეგობრებთან ერთად დროის გატარებას, 22.7 პროცენტს - ურჩევნია იშვიათად, 14.2 პროცენტს - ხანდახან, 8.9 პროცენტს - ხშირად, ხოლო 2.9 პროცენტს თითქმის ყოველთვის ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები.

ამავე ასაკის ბავშვების 35.1 პროცენტს არასდროს ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები ოჯახის წევრებთან ერთად დროის გატარებას, 25.8 პროცენტს - ურჩევნია იშვიათად, 23.5 პროცენტს - ხანდახან, 12.8 პროცენტს - ხშირად, ხოლო 2.5 პროცენტს თითქმის ყოველთვის ურჩევნია ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია 5-19 წლის ასაკის ბავშვების პროცენტული განაწილება, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს, იმის მიხედვით, ურჩევნიათ თუ არა ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები სოციალურ აქტივობებს, აქტივობის ტიპის მიხედვით.

დიაგრამა №7

**პროცენტული განაწილება, იმის მიხედვით, ურჩევნიათ თუ არა ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები:**  
(%)



## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

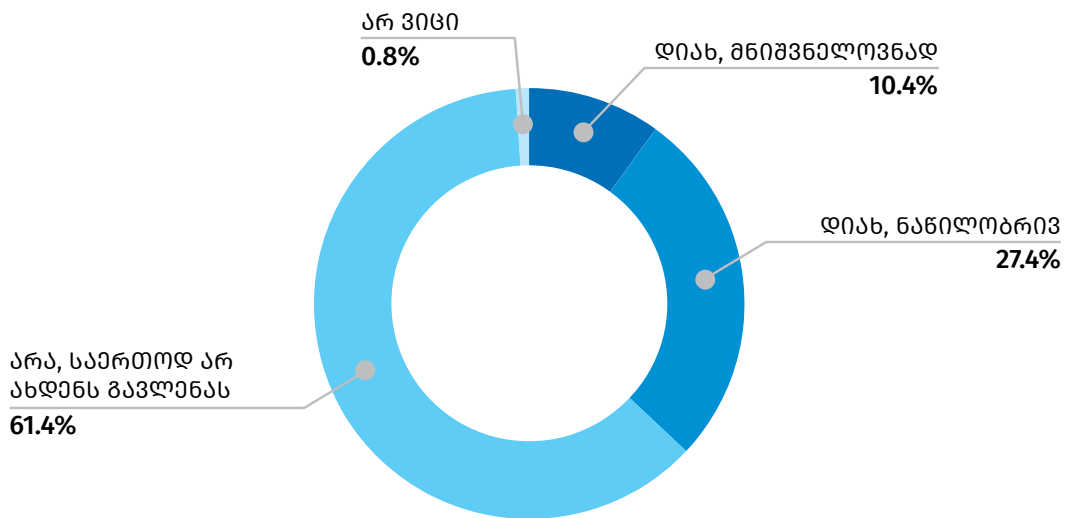
05.10.2021

გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, რესპონდენტთა 61.4 პროცენტი თვლის, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას საერთოდ არ ახდენს მისი შინამეურნეობის წევრი 5-19 წლის ასაკის ბავშვის აკადემიურ მოსწრებაზე, 27.4 პროცენტის მოსაზრებით - გავლენას ახდენს ნაწილობრივ, ხოლო 10.4 პროცენტის აზრით - მნიშვნელოვნად ახდენს გავლენას.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია 5-19 წლის ასაკის ბავშვების პროცენტული განაწილება, რომლებიც დადიან საგანმანათლებლო დაწესებულებაში და თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს, იმის მიხედვით, რესპონდენტი თვლის თუ არა, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას ახდენს ბავშვის აკადემიურ მოსწრებაზე.

დიაგრამა №8

**ბავშვების პროცენტული განაწილება, იმის მიხედვით, რესპონდენტი თვლის თუ არა, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას ახდენს ბავშვის აკადემიურ მოსწრებაზე (%)**



გამოკვლევის შედეგების მიხედვით, რესპონდენტთა 74.3 პროცენტი თვლის, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას საერთოდ არ ახდენს მისი შინამეურნეობის წევრი 5-19 წლის ასაკის ბავშვის ქცევაზე შინ (მაგალითად, როდესაც უფრო აგრესიულს ხდის შინამეურნეობის წევრების მიმართ, უარს ამბობს საოჯახო საქმეების შესრულებაზე), 21.6 პროცენტის მოსაზრებით - გავლენას ახდენს ნაწილობრივ, ხოლო 3.8 პროცენტის აზრით - მნიშვნელოვნად ახდენს გავლენას.

რესპონდენტთა 68.3 პროცენტი თვლის, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას საერთოდ არ ახდენს მისი შინამეურნეობის წევრი 5-19 წლის ასაკის ბავშვის ყოველდღიურ

## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

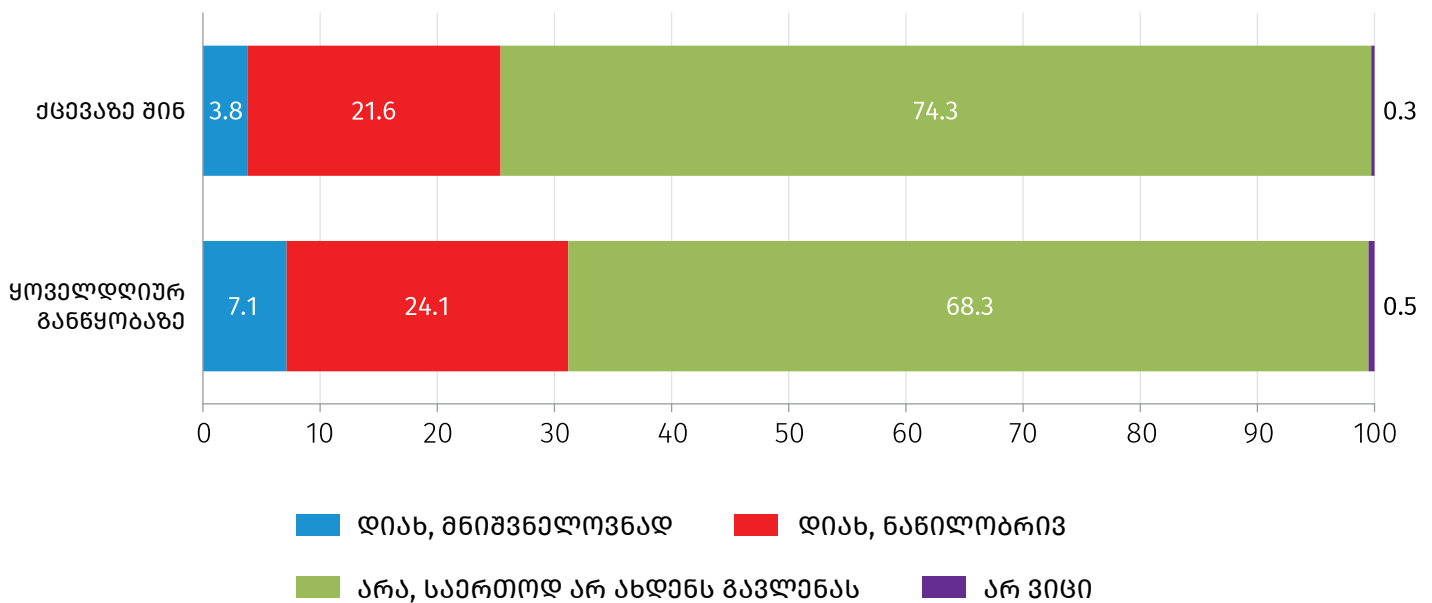
05.10.2021

განწყობაზე, 24.1 პროცენტის მოსაზრებით - გავლენას ახდენს ნაწილობრივ, ხოლო 7.1 პროცენტის აზრით - მნიშვნელოვნად ახდენს გავლენას.

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია 5-19 წლის ასაკის ბავშვების პროცენტული განაწილება, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს, იმის მიხედვით, რესპონდენტი თვლის თუ არა, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას ახდენს ბავშვის ქცევაზე შინ და ბავშვის ყოველდღიურ განწყობაზე, გავლენის დონის მიხედვით.

დიაგრამა №9

**ბავშვების პროცენტული განაწილება, იმის მიხედვით, რესპონდენტი თვლის თუ არა, რომ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშები გავლენას ახდენს ქცევაზე შინ და ყოველდღიურ განწყობაზე (%)**



გამოკვლევის თანახმად, 5-19 წლის ასაკის ბავშვების 47.3 პროცენტს შინამეურნეობის რომელიმე წევრი ხშირად უზღუდავს ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებზე დახარჯული დროის ხანგრძლივობას, 31.9 პროცენტს - უზღუდავს ხანდახან, ხოლო 20.8 პროცენტს - საერთოდ არ უზღუდავს. სქესის მიხედვით, ბიჭების 50.0 პროცენტს ხშირად უზღუდავენ ვიდეო/კომპიუტერული თამაშებზე დახარჯული დროის ხანგრძლივობას, 30.4 პროცენტს - ხანდახან, ხოლო 19.6 პროცენტს - საერთოდ არ უზღუდავენ. გოგოების შემთხვევაში, 43.7 პროცენტს - უზღუდავენ ხშირად, 33.9 პროცენტს - ხანდახან, ხოლო 22.4 პროცენტს - საერთოდ არ უზღუდავენ.

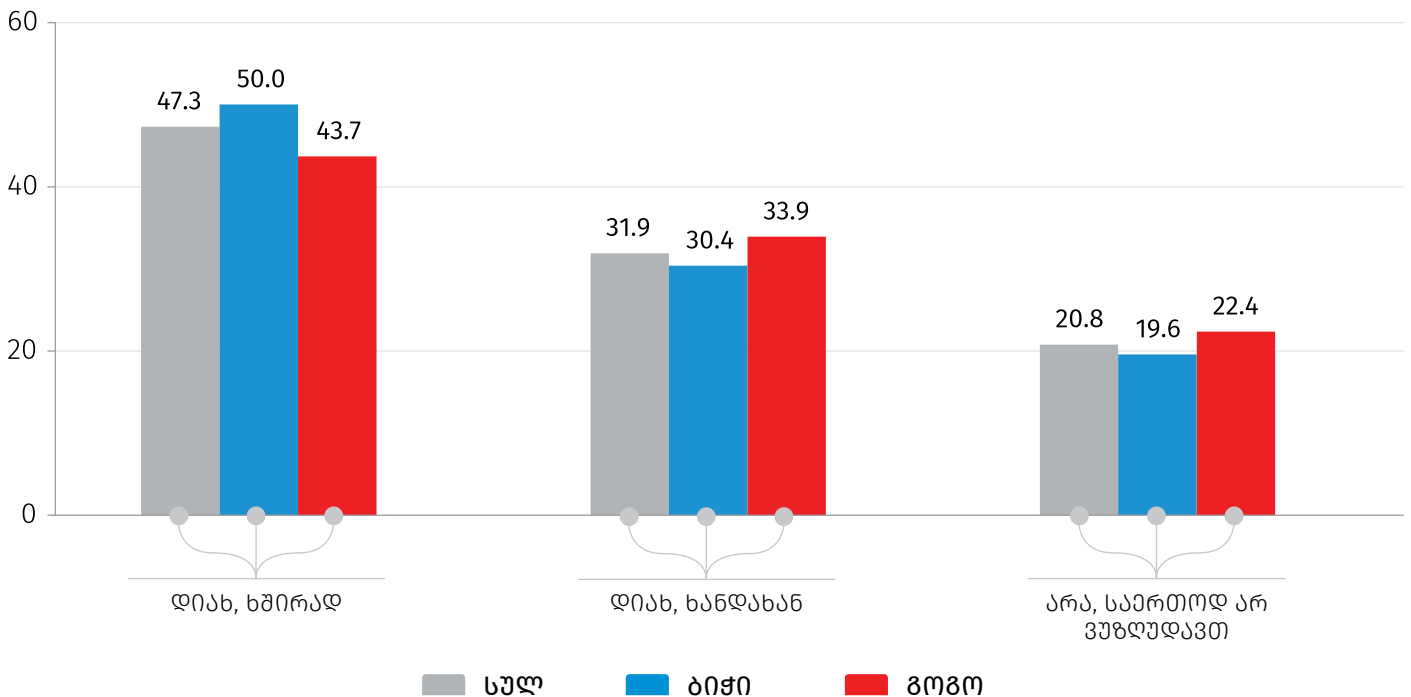
## საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახური

05.10.2021

ქვემოთ მოცემულ დიაგრამაზე წარმოდგენილია 5-19 წლის ასაკის ბავშვების პროცენტული განაწილება, რომლებიც თამაშობენ ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებს, იმის მიხედვით, უზღუდავს თუ არა ბავშვს ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებზე დახარჯული დროის ხანგრძლივობას შინამეურნეობის რომელიმე წევრი.

დიაგრამა №10

### ბავშვების პროცენტული განაწილება, იმის მიხედვით, უზღუდავენ თუ არა ვიდეო/კომპიუტერულ თამაშებზე დახარჯული დროის ხანგრძლივობას (%)



#### შენიშვნა:

- ცალკეულ შემთხვევებში მცირე განსხვავება საბოლოო შედეგსა და შესაკრებთა ჯამს შორის აიხსნება მონაცემთა დამრგვალებით.

#### საკონტაქტო პირები:

ვასილ წაქაძე

ტელ.: (+995 32) 236 72 10 (600). E-mail: [vtsakadze@geostat.ge](mailto:vtsakadze@geostat.ge)

მარიამ ყაველაშვილი

ტელ.: (+995 32) 236 72 10 (020). E-mail: [mkavelashvili@geostat.ge](mailto:mkavelashvili@geostat.ge)