

# معلومات عن ألعاب القمار



# ما هو القنب؟

ألعاب القمار هي ألعاب تُلعب بالنقود. ألعاب القمار متنوعة. ألعاب القمار هي على سبيل المثال الألعاب التالية:

- بطاقات الكشط مثل يانصيب أسّا (Ässä)
- ألعاب الكازينو كالبوكر
- ألعاب يانصيب القرعة كاللوتو والكينو
- ألعاب الرهان والمراهنة كتوتو
- ألعاب القمار كأجهزة اللعب الأوتوماتيكية كلعبة الفواكه



من الممكن لعب ألعاب القمار في العديد من الأماكن أجهزة الألعاب الأوتوماتيكية موجودة في المراكز التجارية وفي الأكشاك وفي محطات التزود بالوقود وفي البارات. من الممكن لعب ألعاب القمار أيضًا في قاعات اللعب، الموجودة فيها العديد من ألعاب القمار.

من الممكن المراهنه في الأكشاك بخصوص نتائج سباقات الخيول ومباريات كرة القدم. من الممكن شراء من الكشك أو من المحل التجاري اليانصيب أو لعب اللوتو.

من الممكن لعب ألعاب القمار على سبيل المثال من خلال الانترنت أو الهاتف المحمول.

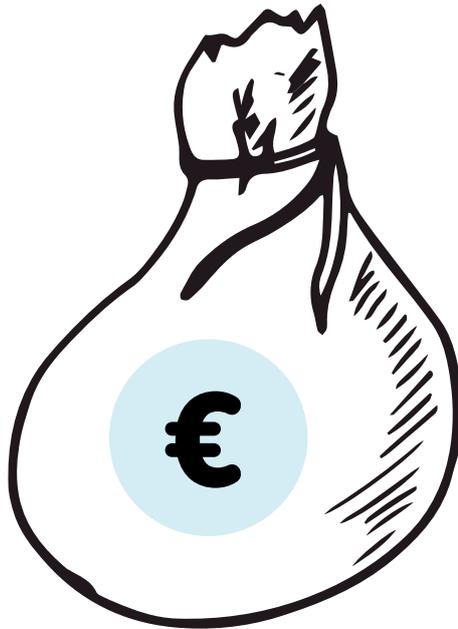


كما أنه من الممكن أن تكون هناك تكاليف مالية للألعاب الرقمية، على الرغم من أنها مجانية في البداية. تكون هناك تكاليف مالية لأنه يتوجب أن يدفع اللاعب كي يكون بإمكانه التقدم في اللعب. مدفوعات اللعب تزيد من قدر فاتورة الهاتف. من الممكن لعب الألعاب الإلكترونية من خلال الهاتف المحمول أو من خلال الإنترنت أو من خلال جهاز الألعاب.

# لماذا يتم لعب ألعاب القمار؟

ألعاب القمار هي ألعاب تُعب بالنقود. ألعاب القمار متنوعة. ألعاب القمار هي على سبيل المثال الألعاب التالية:

يلعب الناس ألعاب القمار، لأنهم يحصلون من خلالها على الانفعال والمتعة. يلعب العديدون ألعاب القمار لأنهم يحلمون بأن يصبحوا أغنياء. في الواقع نادراً ما يربح اللاعب أثناء ألعاب القمار. في العادة من الممكن الربح أثناء ألعاب القمار فقط بالصدفة. المهارة أو التمرين لا تُساعد بخصوص الربح. تم التخطيط لألعاب القمار بحيث منظم اللعب يربح دائماً في النهاية.



# لماذا يهتم الشباب بألعاب القمار؟

ألعاب القمار هي ألعاب تُلعب بالنقود. ألعاب القمار متنوعة. ألعاب القمار هي على سبيل المثال الألعاب التالية:

- يفكر العديد من الشباب أن ألعاب القمار مُثيرة للانفعال.
- يلعب الشاب لأن الأصدقاء أيضًا يلعبون.
- من الممكن أن يكون لدى الشاب حلم بأنه سوف يُصبح غنيًا من خلال ألعاب القمار.
- من الممكن أن يعتقد الشاب أيضًا أنه يعرف النتيجة الصحيحة للعبة القمار. في الواقع لا يعرف أي أحد النتيجة بشكل مؤكد.
- يلعب البعض لأنهم قد تعلموا اللعب عندما كانوا صغارًا.
- يلعب البعض لأنهم يشعرون بالمتعة من خلال ذلك.
- يلعب البعض لأن اللعب عبارة عن نزوة لديهم.



# لماذا هناك حدود بخصوص السن للألعاب القمار؟

وفقاً للقانون الفنلندي فإن جميع ألعاب القمار  
ممنوعة على الذين تقل أعمارهم عن 18 سنة.

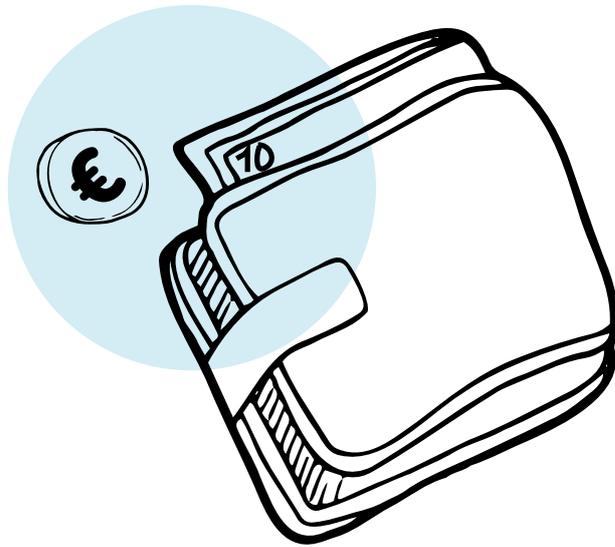
. الهدف من المنع هو حماية الشباب من مشاكل ألعاب القمار. من  
الواضح أن المنع قد قلل من لعب الشباب. إذا بدأ الشخص لعب القمار  
وهو شاباً، فمن الممكن أن يُصبح ذلك مشكلة عندما يكون بالغاً.  
ألعاب القمار موجودة في المحلات التجارية وفي الكازينوهات وفي قاعات  
اللعب. يُراقب مالكوها ألا يلعب هناك الذين تقل أعمارهم عن 18 سنة  
ألعاب القمار.



# كيف يُصبح لعب القمار مشكلة؟

لا يكون هناك ضرر في العادة من ألعاب القمار،  
إذا كان اللاعب يلعب فقط نادرًا وقليلًا.

يستخدم المخططون لألعاب القمار على كل حال العديد من الوسائل،  
كي يلعب اللاعبون ألعاب القمار بشكل مُتكرر قدر الإمكان. يغري منظمو  
ألعاب القمار الناس للعب من خلال الإعلانات. تتحدث الإعلانات  
على سبيل المثال «أنت بالتحديد سوف تفوز بالجائزة الكبرى». غالبًا  
ما يكون قد تم التخطيط لألعاب القمار بحيث لا تتم ملاحظة صرف  
النقود. تُغري الأضواء والأصوات في العديد من ألعاب القمار لمواصلة  
اللعبة. لذلك من الممكن أن يفقد اللاعب الكثير من النقود، ولكنه لا  
يُلاحظ ذلك في الحال.

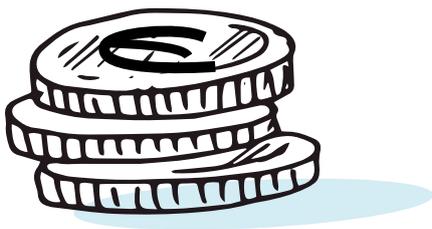


## إذا كان اللاعب يلعب كثيراً واللعب يزداد، فمن الممكن أن يُصبح لعب القمار مشكلة.

يُصبح لعب القمار مشكلة، إذا كان اللعب يضر بالأمور الأخرى لحياة اللاعب. الهواية الممتعة من الممكن أن تتحول إلى طبع أو عادة لها توابع سيئة.

التوابع السيئة من الممكن أن تظهر بأشكال مختلفة. من الممكن أن يصرف اللاعب الكثير من النقود أثناء اللعب. من الممكن أن تتراكم لدى اللاعب الكثير من الديون. من الممكن أن ينقضي الكثير من الوقت أثناء لعب القمار. فلا يبقى للاعب حينئذ وقت للعائلة أو للأصدقاء.

من الممكن أن يُصبح لعب القمار وسيلة، يهرب اللاعب من خلالها من مشاكله. من الممكن أن تكون هذه المشاكل هي الوحدة أو المضايقة. من الممكن أن تكون المشاكل في المدرسة أو في العمل أو في البيت أو بخصوص علاقة الارتباط الثنائية. من الممكن أن يسعى اللاعب من خلال ألعاب القمار ليصبح منتعشاً، إذا كان مكتئب نفسياً. لعب القمار لا يحل المشاكل على كل حال.



# ماذا يعنيه الإدمان على ألعاب القمار؟

من الممكن أن ينشأ لدى لاعب ألعاب القمار إدمان على ألعاب القمار. يشعر اللاعب حينئذ، أنه من المتوجب عليه أن يلعب ألعاب القمار.

يُفكر اللاعب طوال الوقت في ألعاب القمار. هو يريد فقط أن يلعب. هو لا يهتم كثيراً سواء ربح أم خسر. اللاعب لا يستطيع أن يتوقف، على الرغم من أنه يُلاحظ أن لعب القمار يتسبب له بالعديد من المشاكل. من الممكن أن يكون من الصعب بالنسبة للاعب القمار طلب المساعدة، لأنه من الممكن أن يشعر بأنه مُذنب.



# ما هي ألعاب القمار التي تُسبب الإدمان بشكل أسهل؟

جميع ألعاب القمار من الممكن أن تُسبب الإدمان. ولكن الإدمان على لعب ألعاب قمار مُعينة من الممكن أن ينشأ بشكل أسهل من الإدمان على ألعاب القمار الأخرى.

ينشأ الإدمان بشكل أسهل بخصوص ألعاب القمار تلك، التي من الممكن الربح بسرعة من خلالها. من الممكن أن يربح اللاعب نقودًا أحيانًا. ينشأ عن الربح شعور قوي بالمتعة. يُحاول اللاعب الحصول على الربح أي المتعة بقدر أكثر وبشكل مُتزايد. ينشأ الإدمان على أجهزة ألعاب القمار الأوتوماتيكية بشكل أسهل. ينشأ الإدمان بسهولة أيضًا بخصوص ألعاب القمار، التي يتم لعبها من خلال الانترنت. على سبيل المثال لعبة البوكر من خلال الإنترنت هي إحدى ألعاب القمار تلك. إذا كان يتوجب انتظار نتيجة أو ربح اليانصيب لفترة أطول، فإن الإدمان ينشأ بشكل أبطأ. على سبيل المثال اللوتو هو أحد ألعاب القمار تلك. ولكن اللوتو أيضًا من الممكن أن يُسبب الإدمان. ألعاب القمار تُكلف نقودًا دائمًا.



هكذا تجعل لعب القمار معقولاً هناك العديد من الوسائل التي بإمكانك من خلالها التحكم بنفسك بلعب القمار الخاص بك. تُعرف هذه الوسائل باسم المساعدة الذاتية

## المساعدة الذاتية

1. قيد فترة اللعب واستخدام النقود بإمكانك تقييد فترة اللعب واستخدام النقود بالعديد من الوسائل. قرر مسبقاً قدر المبلغ من النقود الذي ستستخدمه في اللعب. لا تستدين مطلقاً من الآخرين نقوداً للعب. ابق معك ذلك القدر من النقود النقدية فقط الذي ستحتاج إليه أثناء اللعب. أو لا تجعل معك نقود نقدية على الإطلاق. العب لفترات قصيرة في كل مرة. احرص على أن تكون لديك استراحات أثناء لعب القمار. اضبط الهاتف المحمول أو الساعة كي تعطيك إشارة بإنهاء اللعب.

2. قرر ما تقوم بفعله بدل لعب القمار قرر أن تُقلل من لعب القمار أبلغ القرار إلى الشخص المقرب منك، واطلب منه أن يُشجعك على الالتزام بقرارك. اقضِ على سبيل المثال يوم أو أسبوع بدون ألعاب قمار. ما هي الأمور الأخرى التي بإمكانك أن تفعلها حينئذ؟ ما هي الأشياء التي تجعلك تشعر بالمتعة وتجعلك حسن المزاج؟

3. أوقف لعب القمار بشكل كلي اجعل حذر للعب بخصوص بطاقتك البنكية أو بطاقة اللعب واليانصيب لديك. اسأل شخص موثوق به

كيف من الممكن فعل ذلك. لا يمكن حينئذ لعب ألعاب القمار للأجهزة الأوتوماتيكية أو ألعاب القمار من خلال البطاقة البنكية أو بطاقة اللعب واليانصيب. حمّل على جهاز الكمبيوتر أو على الهاتف المحمول برنامج الحذر، الذي يمنعك من لعب ألعاب القمار من خلال الإنترنت. تجنب الأماكن الموجودة فيها ألعاب قمار. اسلك على سبيل المثال عند الذهاب إلى المحل التجاري طريق لا تلاحظ من خلاله ألعاب القمار.

إذا كانت المساعدة الذاتية لا تكفي، فأبلغ عن المشكلة إلى شخص موثوق به. بإمكانك الحصول على المساعدة من الأناص الآخرين. تعرف هذه المساعدة بالمساعدة عن قُرب والمساعدة عن بُعد.



## المساعدة عن قُرب

المساعدة عن قُرب تعني، أنه بإمكانك طلب المساعدة والدعم من أصدقائك ومن أقاربك. تحصل على المساعدة عن قُرب على سبيل المثال هكذا: - تحدث مع الأشخاص المقربين أو العاملين الذين تثق بهم. من الممكن أن يكونوا على سبيل المثال مُرشد السكن أو معلم المؤسسة التعليمية أو الممرضة. - شارك في مجموعة الدعم في بلدية سكنك. تحصل من هناك على الدعم من أولئك الناس، الذين لديهم هم أيضًا مشاكل بخصوص ألعاب القمار.

## المساعدة عن بُعد

بإمكانك التواصل معها من خلال الإنترنت. من الممكن الاتصال بها من خلال الهاتف أيضًا. الهاتف المساعد للاعب هاتف: 0800 100 101 بإمكانك الاتصال أيام العمل الرسمية الساعة 12 - 18. بإمكانك الاتصال دون ذكر اسمك. الاتصال مجاني. بإمكانك أن تسأل هاتف اللاعب عن نوع المساعدة التي بإمكانك أن تحصل عليها من بلدية سكنك. تحصل من هاتف اللاعب أيضًا على معلومات عن مجموعات الدعم، التي تجتمع في بلدية سكنك.

الهاتف المساعد PuhelinHelppi لمشروع هدية للجمعية المسجلة إهوت (EHYT ry:n Hadiya) مُتاح أيام الخميس الساعة 14 - 18. الخدمة باللغة العربية من خلال رقم الهاتف 0800 955 20 الخدمة باللغة الصومالية من خلال رقم الهاتف 0800 955 22. بإمكانك الاتصال دون ذكر اسمك. الاتصال مجاني.

تم إنتاج حزمة المعلومات في الأساس باللغة الواضحة من خلال مشروع SELVIS (2018 - 2021) للجمعية المسجلة إهوت (EHYT ry) وللجمعية المسجلة لاتحاد ذوي الإعاقة النمائية الذهنية. مشروع هدية للجمعية المسجلة إهوت (EHYT ry) (2020 - 2023) هو المسؤول عن تعديل المواد وترجمتها إلى اللغة الصومالية والعربية. الهاتف المساعد لمشروع هدية PuhelinHelppi مُتاح بشكل تجريبي حتى نهاية عام 2023.

[www.ehyt.fi](http://www.ehyt.fi)



Lähde: SELVIS-hanke 2021, [ehyt.fi/selvis](https://ehyt.fi/selvis)

---

*Kuvat ja taitto: Carnivore Oy, Freepik*