



Аналітичний огляд міжнародного досвіду у сфері відповідальної гри

Проблема виникнення ігрової залежності в громадян, які приймають участь в азартних іграх, незалежно від їх видів, не є локальною проблемою виключно для України. З питаннями попередження (профілактики) виникнення залежності від ігор та гроші (азартних ігор), способів та інструментів позбавлення особи від такої залежності (зокрема, за допомогою надання особі медичної чи психологічної допомоги), а також з питаннями подолання негативних наслідків, зумовлених залежністю від азартних ігор зіштовхуються чимало країн світу.

I. Лудоманія в міжнародній класифікації хвороб.

Розглядаючи питання критеріїв визначення лудоманії та виявлення лудоманії слід відзначити, що лудоманія – це психіатричний розлад (хвороба), який характеризується частими епізодами участі в азартній грі, при цьому потяг до гри виникає нездоланно, така поведінка суперечить соціальним, родинним та матеріальним цінностям і зобов'язанням особи.

Так, Всесвітня організація охорони здоров'я (ВООЗ) дає цьому розладу назву патологічний потяг до азартних ігор (F63.0). Патологічна схильність до азартних ігор або патологічний гемблінг є психічним та поведінковим розладом, який характеризується постійною чи періодичною втратою контролю за грою, заклопотаністю добуванням грошей, які необхідні для гри, ірраціональним мисленням та відповідною залежною поведінкою.

На сьогодні, у світі є дві основні статистичні класифікації хвороб (які включають психічні розлади), це Міжнародна класифікація хвороб (МКХ) та Діагностичний і статистичний посібник з психічних розладів (DSM). Патологічний (компульсивний) гемблінг визнаний розладом і в МКХ-10/МКХ-11, і в DSM-V.

Міжнародна класифікація хвороб (МКХ):

У МКХ-10 «Патологічна схильність до азартних ігор (F 63.0)» віднесена до рубрики «Розлади особистості та розлади поведінки у зрілому віці» / «Розладів звичок та потягів». **Діагностичними критеріями цього стану є:**

- повторні (два та більше) епізоди азартних ігор протягом не менше року;

- епізоди відновлюються, незважаючи на відсутність матеріальної вигоди, суб'єктивне страждання та порушення соціальної та професійної адаптації;

- неможливість контролювати інтенсивний потяг до гри, перервати її вольовим зусиллям;

- постійна фіксація думок та уявлень на азартній грі та всім, що з нею пов'язано.

Окрім того, в МКХ-10 існує окремий діагноз «Участь в азартних іграх та укладання парі (Z72.6)» у рубриці «Проблеми, пов'язані з способом життя», який виключає все, що пов'язано з компульсивним або патологічним потяг до азартних ігор (F63.0), але не має проблематику в житті особи пов'язану з грою на гроші. Як правило, цей код виставляється, коли індивід, який на даний час необов'язково є хворим, звертається до закладу охорони здоров'я з будь-якою метою, наприклад для отримання незначної за обсягом допомоги або для обслуговування у зв'язку з поточним станом для соматичного лікування або профілактичної вакцинації або обговорення іншої проблеми, яка сама по собі не спричинена хворобою чи травмою. А також коли мають місце будь-які обставини чи проблеми, що впливають на здоров'я, проте в даний момент самі по собі не є хворобою чи травмою. Такі фактори можуть бути виявлені в ході обстежень стану здоров'я населення, під час яких індивід може бути хворим або здоровим; вони також можуть бути зареєстровані як додаткові обставини, які слід мати на увазі при зверненні по допомогу щодо будь-якого захворювання або ушкодження. Таким чином, це допоміжний код, який вказує на групу ризику щодо формування надалі діагнозу F 63.0.

В МКХ-11 ВООЗ також визнала лудоманію психічним розладом (6C50), який виникає внаслідок адиктивної поведінки, і включила його в групу психічні, поведінкові або нервові розлади. Це психічні та поведінкові розлади, які виникають в результаті 1) вживання переважно психоактивних речовин, включаючи лікарські засоби, або 2) специфічної повторюваної винагороджуваної та підкріплюваної поведінки. Зараз за МКХ-11 це Азартно-ігровий розлад (ICD-11: 6C50.0). Розділ 6. Обсесивно-компульсивні та подібні їм розлади. За новою класифікацією: 6C50.0 – Розлад внаслідок пристрасті до азартних ігор, переважно оф-лайн; 6C50.1 – Розлад унаслідок пристрасті до азартних ігор, переважно он-лайн; 6C50.2 – Розлад унаслідок пристрасті до азартних ігор неуточнених.

Азартно-ігровий розлад характеризується закономірністю постійної або повторюваної поведінки в азартних іграх, яка може бути он-лайн (тобто через Інтернет) або в автономному режимі, що проявляється:

- порушенням контролю за азартними іграми (наприклад, початком, частотою, інтенсивністю, тривалістю, контекстом);

- підвищенням пріоритетності азартних ігор тією мірою, в якій азартні ігри мають пріоритет над іншими життєвими інтересами та повсякденною діяльністю;

- продовженням чи ескалацією азартних ігор, незважаючи на виникнення негативних наслідків.

Азартно-ігровий розлад зазвичай проявляється протягом не менше 12 місяців (термін для призначення діагнозу), хоча необхідна тривалість може бути скорочена, якщо всі діагностичні вимоги дотримані, а симптоми серйозні.

Діагностичний і статистичний посібник з психічних розладів (DSM-V):

Американська психіатрична асоціація включає ігровий розлад (Gambling disorder) у проблемну ігрову поведінку, що повторюється. Симптоми gambling disorder - це порушення контролю за грою (наприклад, початок, частота, інтенсивність, тривалість, припинення, контекст). Підвищення пріоритету ігор тією мірою, якою ігри мають пріоритет над іншими життєвими інтересами та повсякденною діяльністю. Продовження чи ескалація ігор, незважаючи на виникнення негативних наслідків. Модель поведінки є досить стійкою, щоб призвести до значних порушень в особистій, сімейній, соціальній, освітній, професійній чи інших важливих галузях функціонування. Gambling Disorder включено до розділу «Substance-Related and Addictive Disorders», разом з розладами, пов'язаними з вживанням алкоголю, наркотиків та інших речовин.

Основні ознаки, що вказують на наявність азартного розладу, включають: часте занурення в азартні ігри або відповідний ризикований спосіб поведінки; нездатність контролювати годину, що витрачається на гру або грошові збитки, пов'язані з грою; нездатність здійснювати загальний контроль за грою, коли вона починає впливати на життєві потреби, які стають другорядними щодо гри; продовження гри, незважаючи на наявність від'ємних наслідків; втрата інтересу до інших розваг і задоволень, що не пов'язані з грою.

За DSM-V, діагноз азартного розладу може бути поставлений, якщо людина відповідає патологічним критеріям, які мають місце не менше ніж протягом 12 місяців.

II. Критерії визначення лудоманії в окремих країнах

Говорячи про діагностичні критерії наявності у фізичної особи ігрової залежності (лудоманії), лікарі мають керуватися відповідними клінічними протоколами, запровадженими в країні, де надається відповідна медична допомога, з класифікацією відповідної хвороби за МКХ/DSM-V (залежно від країни).

Великобританія

Законодавство Великої Британії спрямоване на комплексний підхід до виявлення, попередження та лікування ігрової залежності, забезпечуючи захист клієнтів від потенційної шкоди, пов'язаної з азартними іграми. Що стосується попередження ігрової залежності, оператори азартних ігор мають використовувати низку показників щодо

визначення наявності у фізичної особи ігрової залежності (лудоманії). Таке положення було закріплено на законодавчому рівні Ліцензійними умовами та Кодексом практики Великої Британії.

Крім того, документом передбачено, що ліцензіати мають впроваджувати ефективні системи та процеси взаємодії з клієнтами таким чином, щоб мінімізувати ризик отримання клієнтами шкоди, пов'язаної з азартними іграми. Такі системи та процеси повинні включати три елементи взаємодії з клієнтами - ідентифікувати, діяти та оцінювати. Ідентифікація проблемних гравців також може включати використання алгоритмів машинного навчання, які аналізують дані про поведінку клієнтів для виявлення патернів, що вказують на можливу залежність.

Говорячи про конкретні критерії, що стосуються клієнтів і характеру наданих азартних послуг, для виявлення шкоди або потенційної шкоди, пов'язаної з азартними іграми, вони мають включати:

- витрати та структур витрат клієнтів;
- час, проведений в азартних іграх;
- індикатори ігрової поведінки та показники акаунтів;
- контакт з клієнтом;
- використання інструментів управління гемблінгом.

Крім того, для Комісії з азартних ігор Великої Британії був розроблений Короткий індекс серйозності проблемних азартних ігор, для визначення гравців з лудоманією.

Самоопитування пропонується всім учасникам, які грали в азартні ігри принаймні один раз за останні 12 місяців та складається з 3 питань, які оцінюються за чотирибальною шкалою від "ніколи" до "майже завжди".

- Ти зробив ставку більше, ніж міг собі дозволити собі втратити?
- Люди критикували ваші ставки або говорили вам, що у вас проблема з азартними іграми, незалежно від того, чи думали ви, що це правда?
- Ви відчували провину за те, як ви граєте в азартні ігри, або що відбувається, коли ви граєте в азартні ігри?

Сполучені штати Америки

У Сполучених Штатах Америки використовується розроблений Американською психіатричною асоціацією (American Psychiatric Association, APA) DSM-V або "Діагностичний і статистичний посібник з психічних розладів, П'яте видання" (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition), яке є керівництвом, що використовується фахівцями в галузі психічного здоров'я для діагностики та класифікації психічних розладів.

Для діагностики ігрової залежності DSM-V визначає наступні критерії:

1. Стійка та повторювана потреба грати в азартні ігри.
2. Потреба збільшувати розмір ставок з метою досягнення бажаної гостроти відчуттів;

3. Занепокоєння та роздратування під час спроб скоротити час гри або залишити гру;
4. Неодноразові, але безуспішні спроби контролювати власну пристрасть до гри, скоротити час гри або кинути грати;
5. Заклопотаність грою (наприклад, постійне повернення в думках до минулого досвіду ігор, думки про те, як отримати перевагу в грі, або планування чергової можливості зіграти, продумування способу знайти кошти для гри).
6. Багато схильних до ігор відчують себе пригніченими (відчуття безпорадності, провини, тривоги, депресії);
7. Повернення через кілька днів після програшу з метою відігратися (повернути програне);
8. Брехня з метою приховати рівень залученості в гру;
9. Азартні ігри ставлять під загрозу стосунки з близькими, роботу, навчання або перспективи кар'єрного зростання;

Для того, щоб фізичну особу можна було віднести до кола осіб, що мають ігрову залежність, така фізична особа повинна відповідати хоча б чотирьом критеріям. При цьому, відповідність фізичної особи чотирьом – дев'ятьом критеріям залежно від рівня тяжкості класифікують на: відповідність чотирьох чи п'ятьом критеріям оцінюється як легка; шести чи семи критеріям – як середня та відповідність восьми чи дев'яти критеріям – як тяжка залежність.

Стійка та повторювана потреба грати в азартні ігри – відповідність даному критерію можна оцінювати зі сторони організатора азартних ігор (як сторонньою особою), на нашу думку, шляхом аналізу гри фізичної особи, а саме як часто фізична особа грає на сайті (скільки разів протягом дня/тижня/місяця/тощо та чи збільшується кількість ігрових сесій), тощо. *Потребу збільшувати розмір ставок з метою досягнення бажаної гостроти відчуттів* також можна відстежувати шляхом проведення аналізу обсягів внесення депозитів на ігровий баланс (клієнтський рахунок в онлайн системі).

Занепокоєння та роздратування під час спроб скоротити час гри або залишити гру – відповідність такому критерію простіше відстежити в наземних гральних закладах ніж в онлайні. Однак, маркером відповідності при грі в онлайн можуть виступати скарги фізичної особи до служби технічної підтримки на переривання гри/ігрової сесії з технічних причин, з причини переривання організатором азартних ігор ігрової сесії фізичної особи для реалізації впроваджених в компанії стандартів/правил відповідального відношення до азартних ігор (відповідальної гри), зокрема, при управлінні ризиками виникнення ігрової залежності, тощо.

Неодноразові, але безуспішні спроби контролювати власну пристрасть до гри, скоротити час гри або кинути грати – даний критерій можна віднести до випадків, колт гравець розуміє, що він втрачає контроль за своєю ігровою поведінкою і намагається спробувати припинити грати в азартні ігри або зменшити кількість часу гри та/або коштів на гру. Індикатором відповідності цьому критерію можуть

виступати, зокрема, намагання фізичної особи вивести кошти з клієнтського рахунку за умови, що ці кошти або значна їх частина протягом нетривалого часу знову спрямовуються на поповнення ігрового балансу (клієнтського рахунку в онлайн системі). Індикатором також може виступати те, що фізична особа перестала використовувати самообмеження/зменшила їх кількість чи змінила (збільшила) кількісні показники лімітів самообмежень, чи спостерігається періодична зміна (збільшення та зменшення) показників лімітів самообмежень.

Окрім того, правоохоронні органи та слідчі підрозділи окремих штатів США, наприклад Нью Джерсі, встановлюють конкретні параметри, на які організатори азартних ігор повинні звертати увагу при виявленні гравців з ігровою залежністю. Зокрема, на такі попереджувальні ознаки:

- гравці, чий час гри в азартні ігри збільшується з кожним тижнем;
- гравці, які неодноразово самостійно призначають собі перерви в азартних іграх;
- гравців, які роблять ставки до тих пір, поки на їхньому рахунку не залишиться менше одного долара;
- гравці, які регулярно заходять на сторінку самовиключення на сайті оператора, але так і не виконують самовиключення.

Також Національною радою з проблемних азартних ігор (National Council of Problem Gambling) були розроблені Стандарти відповідальної гри в Інтернеті, що включають такі заходи:

- впровадження та оновлення політики відповідального гемблінгу;
- надання інформації про ризики: Оператори повинні надавати гравцям інформацію про ризики, пов'язані з азартними іграми, та матеріали для допомоги в розпізнаванні ознак проблемного гемблінгу. Ці матеріали повинні бути легко доступними та постійно оновлюватися.
- інструменти контролю: ліміти на депозити, ставки та час гри. Гравці повинні мати можливість встановлювати ліміти на депозити, ставки та час гри, щоб контролювати свої витрати та тривалість ігрових сесій.
- самовиключення та періоди охолодження: Оператори повинні надавати можливість самовиключення на певний період та встановлення періодів охолодження, протягом яких гравець не може грати.
- доступ до ресурсів підтримки. Оператори мають забезпечити доступ до ресурсів підтримки та консультацій для гравців, які мають проблеми з гемблінгом. Співпраця з організаціями, що надають допомогу в лікуванні проблемного гемблінгу, є обов'язковою.
- моніторинг поведінки гравців: оператори повинні використовувати технології для моніторингу поведінки гравців та виявлення ознак проблемного гемблінгу.
- алгоритми для виявлення проблемної поведінки: впровадження алгоритмів для автоматичного виявлення проблемної поведінки гравців та системи сповіщення про потенційні проблеми.
- тренінги для персоналу: персонал повинен регулярно проходити тренінги щодо виявлення та реагування на ознаки проблемного гемблінгу.

У Сполучених Штатах Америки принципи відповідальної гри втілюються через діяльність International Center for Responsible Gambling (ICRG), який створений та фінансується за кошти організаторів азартних ігор. За роки його діяльності він отримав понад 40 мільйонів дол. фінансування, що дозволило йому реалізувати ряд проектів та досліджень у сфері відповідального ставлення до азартних ігор та вивчення ігрових розладів. Сьогодні центр став міжнародним, він фінансує наукові дослідження у Канаді, Індії, Нідерландах та інших країнах.

Канада

Федеральний закон Канади про ігри та ставки, викладений у частині VII Кримінального кодексу Канади, накладає загальну заборону на всі форми азартних ігор, а також на все, що пов'язано з ними, включаючи маркетинг незаконних ігор та передачу інформації, пов'язаної з такими діями. Законодавство створює жорсткі рамки, спрямовані на захист суспільства від негативних наслідків азартних ігор.

Серед цих суворих заборон існує важливий виняток, закріплений у розділі 207(1)(a) Кодексу. Цей розділ дозволяє провінціям та територіям Канади "проводити та керувати" ігровою діяльністю та ставками в межах своїх юрисдикцій. Завдяки цьому винятку, регіональні уряди отримують право організувати та контролювати азартні ігри, що дозволяє їм створювати власні правила та регулювати цей сектор економіки.

Відповідно, провінції та території Канади розробили свої власні законодавчі акти та створили контролюючі органи, щоб ефективно управляти ігровою та ставковою діяльністю на місцевому рівні. Наприклад, у провінції Онтаріо цю діяльність регулює Комісія з питань алкоголю та азартних ігор провінції Онтаріо (Alcohol and Gaming Commission of Ontario, AGCO). Основні принципи регулювання визначені у Законі про контроль за іграми 1992 року.

Згідно з цим законом, *реєстратор має повноваження встановлювати стандарти на основі ризику для регулювання ігрового сектору Онтаріо*. Це дозволяє забезпечити безпеку ігрових процесів, а також захист гравців від можливих ризиків. Одним із важливих документів, створених для цієї мети, є Стандарти реєстратора для інтернет-ігор.

Особлива увага в цьому документі приділяється розділу, присвяченому відповідальним азартним іграм. Вимоги, закладені у Стандартах, передбачають, що *всі співробітники, які взаємодіють з гравцями, повинні пройти навчання в спеціальних програмах*. Ці програми призначені для виявлення ознак проблемних азартних ігор серед гравців та належного реагування, а також для надання необхідної допомоги тим, хто може зазнати шкоди від гри.

Співробітники повинні мати навички не лише для ідентифікації гравців з потенційними проблемами, але й для надання психологічної підтримки та направлення їх до відповідних служб допомоги. Це включає

в себе використання різних інструментів, таких як встановлення лімітів на ставки, консультації та інші заходи, спрямовані на захист гравців.

Іспанія

В Іспанії на виконання Закону 13/2011 про регулювання азартних ігор було видано Королівський указ 176/2023 про безпечніше ігрове середовище. Цей указ має на меті створення більш безпечного і відповідального ігрового середовища, щоб захистити гравців від негативних наслідків, пов'язаних з азартними іграми.

Указ вводить поняття «*молоді учасники*» та визначає їх як *гравців віком до двадцяти п'яти років або менше*.

Крім того, важливим є те, що документ містить поняття «учасники з інтенсивною поведінкою азартних ігор», що дозволяє виявляти таких серед зареєстрованих користувачів за допомогою критеріїв, наявних у визначенні.

Отже, відповідно до Королівського указу 176/2023 «*учасники з інтенсивною поведінкою азартних ігор*» – ті гравці, які понесли щотижневі чисті втрати, що дорівнювали або перевищують 600 євро, протягом трьох тижнів поспіль. У тих випадках, коли вони є молодими учасниками, тижневі чисті збитки повинні дорівнювати або перевищувати 200 євро на тиждень протягом трьох тижнів поспіль.

Щотижневий чистий збиток гравця розраховується на суму початкового балансу на ігровому рахунку плюс депозити, зроблені, вираховані на зняття коштів та остаточний баланс. Враховуються лише транзакції та залишки в реальних грошах.

Зазначено, що такі учасники втратять статус гравців з інтенсивною ігровою поведінкою, коли мине шість тижнів без перевищення вищезазначених витрат.

Крім того, указом встановлено, що оператори повинні створити та впровадити механізми та протоколи, які дозволяють виявляти ризиковану поведінку серед зареєстрованих користувачів. Для цього використовуються об'єктивні критерії або показники, які розкривають закономірності діяльності гравців. До таких критеріїв *належать обсяг, частота та мінливість участі або депозитів*. Інші кількісні або якісні елементи також можуть бути враховані залежно від механіки різних ігор або досвіду оператора.

Оператори азартних ігор зобов'язані щороку подавати органу, відповідальному за регулювання азартних ігор, оновлену версію базового опису впроваджених механізмів та протоколів. Вони повинні надавати детальну інформацію про механізми виявлення ризикованої поведінки, протоколи дій у разі виявлення такої поведінки, загальну кількість людей з ризикованою поведінкою, виявленою протягом попереднього року, а також здійснені дії та їх моніторинг та вплив.

Орган, відповідальний за регулювання азартних ігор, має право розробляти конкретні механізми виявлення ризикованої поведінки, а також зміст протоколів, які повинні приймати оператори. У разі виявлення

ризикованої поведінки ці протоколи допомагають операторам діяти відповідно до встановлених стандартів, що забезпечує захист гравців та сприяє створенню безпечнішого ігрового середовища.

Франція

У Франції азартні ігри розподіляються на чотири юридичні категорії: лотереї, ставки на спорт, ставки на скачки та ігри в казино. При цьому, у 2010 році у Франції була започаткована реформа, відповідно до якої було відкрито для конкуренції та регулювання сектор онлайн – гемблінгу, в результаті якої ставки в азартні ігри збільшилися на 42% і в 2021 році досягнули, за даними Рахункової палати Франції, 43,2 мільярда євро. Валовий ігровий дохід склав 10,7 млрд. євро в 2021 році та 12,9 млрд. євро в 2022 році. Онлайн активність збільшилася як за кількістю гравців, так і за ставками (особливо в сегменті ставок на спорт).

Значна кількість дорослого французького населення готове приймати участь в азартних іграх, у тому числі в онлайн. Відтак, в 2019 році було проведено реформу щодо регулювання та контролю за онлайн азартними іграми, в результаті якої, зокрема, було:

- створено нового регулятора онлайн-гемблінгу – Національне управління за азартними іграми (ANJ) – на заміну Органу по регулюванню онолайн- ігор (Arjel);

- визначено чотири цілі державної політики у сфері організації та проведення азартних ігор, а саме:

- 1) попередження надмірної та патологічної азартної гри, захист неповнолітніх;

- 2) забезпечення цілісності, честності та прозорості ігрових операцій;

- 3) попередження шахрайських та злочинних дій, відмивання коштів та фінансування тероризму;

- 4) забезпечення збалансованого використання різних типів ігор задля попередження будь-якої економічної дестабілізації відповідних секторів ринку азартних ігор.

Задля забезпечення попередження надмірної та патологічної азартної гри Національним управлінням за азартними іграми (ANJ) вживаються різні адміністративні процедури, зокрема, погодження використання програмного забезпечення азартної гри, погодження рекламних заходів щодо азартних ігор, тощо. Незважаючи на те, що коло адміністративних заходів, що вживаються ANJ під час регулювання ринку, є досить вагомим, нами в законодавстві Франції не виявлено власне чітких критеріїв, за якими організатори азартних ігор змогли б виявляти фізичних осіб – гравців з намірною/патологічною грою.

При цьому, Національне управління за азартними іграми, до повноважень якого власне і віднесено вжиття заходів щодо попередження ігрової залежності, звертає увагу на такі ознаки можливої наявності залежності від азартної гри:

- після програшу гравець грає знову для того, щоб відіграти програні кошти;

- захопившись грою, гравець ізолюється від своїх близьких задля того, щоб замкнутися в своїй грі;

- задля того, щоб мати можливість продовжувати грати, гравець починає позичати кошти, що ставить його в делікатне фінансове становище;

- гравець більше не може думати ні про що, окрім гри. Він постійно хоче грати і відчуває себе погано, коли йому доводиться зупинити гру;

- гравець не може перестати грати, а якщо він вимушений це зробити, то такий гравець стає агресивним;

- гравець більше не отримує задоволення від гри, але він переживає за результати своєї гри та своїх програшів, але не може себе заставити припинити гру;

- гравець впевнений в собі та своїх шансах на перемогу, зокрема, він впевнений у своїй статистиці, у своїх знаннях у спорті, скачках;

- гравець демонструє агресивну поведінку щодо професійних спортсменів, яку можна прирівняти до переслідування.

В цілому, формування у фізичної особи ігрової залежності, особливо на початкових етапах, виявити досить складно, більше того, на нашу думку, практично не можливо. Навіть сам гравець на початковому етапі формування залежності від азартних ігор, як правило, не помічає зміни своєї ігрової поведінки. На практиці, зазвичай, тривогу щодо ігрової залежності починають підіймати близькі гравця і це має місце уже на етапі, коли ігрова залежність призвела до настання негативних наслідків (як правило, наявність боргів). Тому, досить важливим є не тільки розроблення та впровадження на рівні держави дієвої системи подолання ігрової залежності та спричинених нею наслідків для гравця, його родини, суспільства, а й впровадження ефективних заходів, спрямованих на попередження ігрової залежності. За нашим глибоким переконанням, простіше та ефективніше недопустити виникнення ігрової залежності, ніж потім долати її наслідки.

ГС «Центр відповідальної гри» продовжить детально вивчати міжнародний досвід, для того щоб в подальшому імплементувати його в Україні.