

# Игровая зависимость как социальная проблема: механизмы социально-психологической профилактики и юридического регулирования

Истоки первых азартных игр восходят к VII в. до нашей эры в Месопотамии, Древнем Египте, Персии, Индии и Китае. В V в. до нашей эры древние греки делали ставки на гладиаторские бои, они первыми сформулировали правила тотализатора, которые сохранились практически в неизменном виде до наших дней. В XV в. французы изобрели первый бильярдный стол, который используется и по сегодняшний день. В Древнем Риме проводились



первые общественные лотереи, а в Китае с помощью лотерей пополняли казну для строительства Великой Китайской стены. В XVIII в. набирают свою популярность такие игры, как покер, вист и бридж, в это же время открывается первое казино в Монако.

В условиях развития компьютерных технологий и появления сети Интернет проблема игровой зависимости становится все более глобальной. В настоящее время открывается много компьютерных клубов, кафе, торговых центров, в которых есть игровые приставки, специальные игровые автоматы. Игровая индустрия получила развитие во многих странах мира. Широкое распространение азартных игр (казино, игровых автоматов, тотализаторов) можно отнести к концу прошлого столетия, что обусловлено появлением рыночной экономики и развитием предпринимательской деятельности. На сегодняшний день лидерами отрасли являются сеть «Вулкан», сеть «Супер Слотс» и компания «Джек-пот». Следует отметить, что в настоящее время не сформирована официальная отечественная статистика по вопросам зависимости от азартных игр. Игроманию как феномен можно рассматривать с различных позиций: для игроков это способ времяпровождения и азартное увлечение, для владельцев игорного бизнеса — способ получения высоких доходов, медики относят ее к серьезному и опасному заболеванию. В настоящее время феномен игромании включен в списки заболеваний Всемирной организации здравоохранения под международным кодом F63.0. ПО МКБ-10.

Игромания подразумевает наличие патологической склонности к азартным играм. Игровой зависимости могут быть подвержены люди любого возраста, но особенно остро стоит вопрос среди подростков и молодежи. Игромания не только отбирает у людей огромное количество самого ценного ресурса — времени, но и останавливает духовное развитие личности, вызывает различные психические отклонения, которые приводят к значительным проблемам со здоровьем. Серьезные последствия игровой аддикции требуют создания и развития как социально-психологических, так и юридических механизмов ее профилактики.

## **Литературный обзор и характеристика проблемы**

Изучению проблем, связанных с игровой зависимостью, уделяется большое внимание в современной науке. Это междисциплинарное исследовательское направление, затрагивающее историю, философию, медицину, социологию, юриспруденцию, политику, педагогику и другие науки.

С точки зрения медицины эта тематика затрагивалась в работах таких ученых, как С. Н. Буранов, Ц. П. Короленко, М. Готфредсон, Ю. С. Шевченко и других. Исследования,

посвященные изучению зависимости от наркотиков и азартных игр, представлены в работах Д. А. Клейберга, М. С. Иванова, Л. К. Фортовой.

С точки зрения социологии и педагогики значительный вклад в исследование данного вопроса внесли: А. В. Иванов, Джефф Деревенски и Рина Гупта, М. П. Гурьянова, Кимберли Янг. Ими рассматриваются конкретные проблемы, порождаемые игровой зависимостью, и возможности профилактики игровой зависимости с применением комплексных социально-педагогических и медико-психологических мероприятий.

В частности, в работе М. В. Бредихиной решается проблема педагогической профилактики игровых аддикций у подростков.

Особого внимания требует исследование зависимости от видеоигр, которая является одним из проявлений интернет-зависимости.



В соответствии с отчетом Global Digital 2022 о состоянии цифровой сферы на начало января 2022 г., Интернетом пользуются 4,66 млрд чел. во всем мире, что на 316 млн (7,3%) больше, чем в прошлом году. Уровень проникновения Интернета сейчас составляет 59,5%. На сегодняшний день в мире насчитывается 4,20 млрд пользователей социальных сетей. За последние 12 месяцев эта цифра выросла на 490 млн, что означает рост более чем на 13% в год. Социальными сетями в 2022 г. пользуются 53,6% мирового населения.

Глобальная компьютеризация и доступность сети Интернет определяет значительный рост рынка игрового программного обеспечения и способствует резкому увеличению количества пользователей, увлекающихся компьютерными играми и в том числе зависимых от них. Психиатры, педагоги, психологи и другие специалисты говорят об игровой компьютерной зависимости как огромной национальной и международной проблеме XXI в. Жесткие компьютерные игры приводят к агрессии, возникновению склонности к конфликтам и спорам. Специалисты сравнивают азартную страсть с наркотической и алкогольной зависимостью и отмечают их идентичность.

Одновременно с игровой компьютерной зависимостью все большее распространение получает интернет-зависимость от виртуального общения, следствием которого является потеря интереса к реальной жизни, самореализации, что приводит к развитию различных комплексов. В настоящее время специалисты оценивают социальные сети как настоящее стихийное бедствие.

По данным исследования Л. В. Гризлюк, почти постоянно находятся в сети Интернет более половины всех опрошенных несовершеннолетние (56%). Показатели по США и Европе ниже — 51% и 40% соответственно. Чем старше дети, тем больше времени они проводят в Интернете. Так, 68% подростков (14–16 лет) почти постоянно находятся онлайн.

В формировании игровой зависимости имеются гендерные различия. Н. В. Гребенникова выявила наличие большей склонности к игровой зависимости у мальчиков. группе риска автором отнесены 58% мальчиков и 41% девочек. Сформированная игровая зависимость наблюдалась у 12% лиц мужского пола и 6% женского.

На сегодняшний день в современной отечественной и зарубежной научной практике существует достаточно большое количество эмпирических исследований проблемы влияния видеоигр на успеваемость детей и подростков. Наиболее весомые эмпирические данные получены в течение 2006–2016 гг. и связаны с изучением академической успеваемости более 13,5 тыс. американских старшеклассников. Результаты показали, что умеренный гейминг может быть полезен. Полученные данные подтверждают гипотезу о том, что видеоигры выступают позитивным фактором, улучшающим общее психическое здоровье и эмоциональный фон, в особенности когда речь идет о подростках, имеющих проблемы в социализации. Тем не менее не все виды онлайн-активности полезны.



Успеваемость школьников, постоянно находящихся в онлайн-сетях, имеет риск снижаться. Ученые считают, что причина отчасти в том, что, например, чтение ленты Facebook не требует никаких особых знаний и не способствует развитию мозга.

В ряде стран (Англия, Южная Корея, Китай, Вьетнам) на государственном уровне разрабатываются и функционируют программы, осуществляющие лечение и профилактику игровой зависимости. В частности, Конституционный суд Южной Кореи еще в 2014 г. запретил подросткам до 16 лет ночной доступ к видеоигровым хостингам и установил меру пресечения в виде двух лет лишения свободы либо штрафа в размере 10 тыс. долл. США.

Социологами построен портрет азартного игрока, регулярно посещающего игорные заведения, по его социально-демографическим метрикам: возрасту, полу, образованию, наличию работы, семейному положению. Установлено, что возрастные интервалы 18–25 лет и 26–35 лет наиболее подвержены игровой зависимости и составляют соответственно 31,2% и 29,7% от всех исследуемых респондентов, при этом несовершеннолетние – 3,9%.

Подавляющее большинство игроков – мужчины (92,7% опрошенных). По семейному положению только 35,7% имеют официально зарегистрированный брак, каждый пятый опрошенный игроман не имеет работы, лишь 15,7% респондентов имеют высшее образование.



### **Классификация игроков по отношению к игровому процессу**

**Тусовщик** – Игрок, периодически посещающий игровые зоны и получающий удовольствие от самого игрового процесса и общения с партнерами.

**«Пехота»** – Постоянные клиенты игровых заведений, как правило, играющие в одну игру без значительных проигрышей.

**Случайный игрок** – Редкие посетители игорных заведений с целью общения с определенной компанией и создания статуса участника, играющие аккуратно и бережливо до определенного проигрыша.

**Интеллектуальный игрок** – Клиент, умеющий математически просчитывать соотношение проигрыш-выигрыш, для него игра – проявление интеллекта, приносящее моральное удовлетворение при выигрыше.

**Статусный игрок** – Посетители игровых зон с целью поддержания социального статуса и общения со «своим кругом», достаточно обеспеченные, играющие с увлечением.

**«Вип-персона»** – Игроки, занимающие высокое положение, отличаются высокими ставками, проигрыш для них не является серьезным материальным ущербом, играют с целью подтверждения своего статуса.

**Профессиональный игрок** – Постоянные участники, для которых азартные игры – способ получения дохода, своеобразная профессиональная деятельность, имеют холодный расчетливый ум, терпение, знают в совершенстве механизм игры и играют до крупного выигрыша.

**Отчаянный игрок** – Человек, случайно ставший клиентом игорных заведений с целью решения возникшей реальной жизненной проблемы, как материальной, так и моральной; зачастую становятся впоследствии постоянными игроками.

**Лудоман** – Игроман с патологическим, навязчивым влечением к азартным играм, не умеющий останавливаться даже в случае крупного проигрыша, но не признающий себя зависимым от игры.

**Жулики** – Мошенники, целью которых является любым доступным способом, необязательно в процессе игры,



обманом завладеть чужими средствами; эта категория игроков, как правило, не обладает игровой зависимостью

**Анализ игроков по отношению к игровому процессу показывает, что** молодые люди в возрасте 18–25 лет чаще являются постоянными клиентами игровых зон и относятся к категории «пехота». В возрастной категории 25–35 лет преобладают игроки, периодически посещающие игровые заведения (тусовщики). Игроки более старшего возраста относятся по классификации к статусным, «вип-персонам» и профессиональным игрокам, они посещают игровые зоны с целью поддержания социального статуса и собственного престижа. В категории «отчаянный игрок» и «лудоман» может входить игрок любого возраста, попавший в тяжелую жизненную ситуацию или имеющий психические отклонения.

### **Результаты исследования**

Как уже отмечалось, игровая зависимость — это проблема государственного уровня, требующая комплексного подхода к ее решению. Как известно, любую болезнь легче предотвратить, чем лечить, поэтому нужно особое внимание уделить механизмам профилактики данной зависимости. Самыми важными из них выступают социально-психологические и юридические.

#### **Начнем с социально-психологических.**

Первичная социализация ребенка проходит в школе, где он проводит большую часть своего времени, общается с одноклассниками и учителями, получает новые знания и опыт. Поэтому одним из инструментов решения рассматриваемой задачи является проведение профилактической работы по превенции игровой зависимости: различные видеолекции, беседы и дискуссии по поводу данной проблемы. Преподаватели должны работать не только с учениками, но и с их родителями, потому что именно поведение членов семьи становится главным жизненным ориентиром для каждого ребенка. Так, в семье зависимых игроков ребенок станет таким же, перенимая модель поведения своих близких.

С целью профилактики распространения компьютерной зависимости среди детей и подростков целесообразно усилиями врачей психотерапевтов, наркологов и линических психологов организовать обязательное обучение школьных психологов технологиям экспресс-диагностики аддиктов и выявления групп риска на уровне школ и других учебных заведений. После обучения школьные психологи смогут проводить адресные групповые профилактические тренинги как с детьми, так и их родителями.

Родители в рамках предотвращения возникновения игровой зависимости должны использовать личный положительный пример, постепенно ограничивать время использования компьютера, предоставить подростку возможность заниматься альтернативной деятельностью, показать детям радости реальной жизни, которая гораздо разнообразней чем игра.

В рамках профилактики игромании могут быть созданы группы «анонимных игроков», в которых зависимые объединяются с целью помочь себе и другим участникам.

Такие группы дают поддержку ее участникам, возможность выговориться, уменьшают чувство отверженности и одиночества. Каждый участник чувствует, что не только он страдает игровой зависимостью и решение совместной проблемы видится не таким нереальным.

Таким образом, положительный пример родителей, работа психологов в образовательных учреждениях, создание групп «анонимных игроков», адресные групповые тренинги с детьми являются основными видами профилактической деятельности проблемы игровой зависимости.

Если игровая зависимость уже сформировалась, то одной из действенных мер решения проблемы может являться лишение дееспособности игрока на какое-то время. В период отсутствия дееспособности игроку необходимо провести курс лечения под



руководством своего попечителя, и в случае избавления от зависимости бывший игроман станет дееспособным обладателем полного спектра прав и обязанностей.

Для предотвращения распространения игровой зависимости необходимо государственное регулирование в этой сфере. С помощью законодательной деятельности можно предотвратить развитие игрового комплекса, что поможет сократить риск развития игровой зависимости у населения.

На сегодняшний день уголовные дела, связанные с незаконной игровой деятельностью, уже не считаются уникальными, по крайней мере, в столичных правоохранительных органах. Оценивая масштаб преступлений в игровой индустрии, можно привести такие цифры: «В суды в среднем направляется около 50 уголовных дел в год. При этом за последние годы оперативники и следователи наработали достаточную практику расследования преступлений, связанных с незаконными организацией и проведением азартных игр, а соответствующая статья уголовного закона превратилась в реально работающую».

### **Заключение**

Проведенный анализ показал, что игровая зависимость является одной из сложнейших проблем современного социума и ее решение требует использования комплекса мер:

социально-психологических и юридических.

Так, социально-психологические инструменты могут быть эффективны для решения проблемы игровой зависимости, потому что игромания — это зависимость, которая находится в сознании человека, и в таком случае закон или запрет сможет решить проблему лишь на определенное время. Психологические меры меняют мышление игрока, переключают его на другую деятельность, заново формируют его отношение к компьютерному миру и окружающей действительности.

Для более эффективного решения проблемы необходимы и юридические механизмы, которые смогут не допустить бесконтрольного развития игорного бизнеса и его негативных последствий. К правовым механизмам регулирования игорного бизнеса относятся налогообложение, создание специальных игорных зон, законодательный запрет продажи определенных игр детям и подросткам и проведение экспертизы игр и их влияния на развитие ребенка.

Несмотря на имеющиеся юридические запреты, игорный бизнес продолжает свою работу, маскируясь под интернет-кафе, лотерейные и ночные клубы. В ответ на строгие законодательные меры появляются подпольные игорные заведения и другие завуалированные формы проведения азартных игр, поэтому для эффективного решения проблемы игровой зависимости необходимо дальнейшее совершенствование и развитие нормативно-правового регулирования в этой сфере. Направлениями дальнейших исследований по рассматриваемой тематике может быть сравнение уровня игровой зависимости в разных странах, зависимость остроты проблемы от этнической принадлежности игроков, сравнительный анализ национального законодательства в этой сфере, а также возможность и необходимость рассмотрения проблемы игровой зависимости на международном уровне.

В проблеме юридического регулирования игрового бизнеса есть и интересный правовой аспект, а именно нарушают ли запретительные меры в отношении видеоигр и игрового бизнеса право человека на досуг, гарантированное Всеобщей декларацией прав человека.

<https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-zavisimost-kak-sotsialnaya-problema-mehanizmy-sotsialno-psihologicheskoy-profilaktiki-i-yuridicheskogo-regulirovaniya/viewer>

