

ЛУДОМАНИЯ: ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ И СОВРЕМЕННЫЕ АСПЕКТЫ

В настоящей статье произведен обзор литературных и научных источников, посвященных вопросам формирования игровой зависимости. Даны основные определения, характеристики, медицинские и социальные симптомы. Сопоставлены игровая и химическая зависимости.

Ключевые слова: лудомания, игровая зависимость, гэмблинг, интернет-зависимость.

Под игроманией («лудомания») - с латинского языка "ludus" - игра) понимают чрезмерное увлечение азартными играми. С 80-х годов прошлого столетия ряд стран для того, чтобы подчеркнуть пагубность данного пристрастия и отличие от безобидной увлеченности, придал лудомании статус болезни. В десятом пересмотре Международной классификации болезней, включившем предложения клиницистов множества институтов из 40 стран, даны четкие клинические описания расстройств у азартнозависимых людей. Это болезнь под номером F 60.0 (МКБ-10)– относится к расстройствам привычек и влечений. В МКБ говорится - "Это расстройство заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, доминирующих в жизни субъекта и ведущих к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей". В то же время, патологическую зависимость от азартных игр следует отличать от склонности к азартным играм и заключению пари, это пристрастие стоит отдельной строкой в МКБ-10 - код Z 72.6. Также часто путают лудоманию с чрезмерным участием в азартных играх маниакальных больных и частым участием в них людей ради удовольствия или наживы (такие игроки обычно сдерживают свое влечение, когда сталкиваются с большими потерями или другими неблагоприятными последствиями азартных игр) [1].

Как правило, лудомания возникает в странах с хорошо развитым или практически неконтролируемым игорным бизнесом. В мусульманских странах игромания запрещена не только законом, но и религией. Существует перечень стран, где самый высокий процент азартных людей. Это Китай, Канада, США, Аргентина, Колумбия, Россия и т. д. В западной Европе значительная часть казино находится во Франции и Монако, 7% в Германии, менее 5% в Италии. Самой крупной игровой страной в мире считается США, где для азартных людей построены отдельные города, такие как Лас-Вегас, Атлантик-Сити, и в настоящий момент уже более половины штатов вовлечены в игорный бизнес. Игорный бизнес Америки даёт стране до 25 млрд. долл. в год и предоставляет полмиллиона рабочих мест.

Для сравнения, в таком крупнейшем городе, как Санкт-Петербург, сегодня меньше игровых автоматов, чем в двух крупнейших казино Лас-Вегаса, вместе взятых. В целом, в России известны 44 тысячи игровых автоматов, что для огромного населения страны даёт 3 автомата на 10000 населения. Сегодня в России

существует более 300 казино, два десятка касс тотализаторов, чуть более 200 касс букмекерских контор, примерно 44 тысячи игровых автоматов, несколько всероссийских лотерей. Однако следует признать, что главную опасность таят в себе отнюдь не казино и игровые залы, а одинокие «однорукие бандиты», установленные повсеместно: в метро, в универсамах, просто на улицах, поскольку здесь отсутствует контроль над игроками. А эта бесконтрольность открывает дорогу к игре детям – наиболее подверженной различным увлечениям и зависимостям категории. В казино и игровых залах лиц моложе 18 лет к игре не допускают – таково требование закона [2].

В Украине до сих пор не ведётся официальный учёт этих больных. Несмотря на то, что в нашей стране официально запрещён игорный бизнес, ни для кого не секрет, что подпольные казино работают, а игровые конторы просто называются «приём электронных платежей» или «интерактивный клуб». Именно эта доступность и представляет главную опасность. Кроме того, игромания редко встречается как единственная проблема, чаще всего она сочетается с алкоголизмом (43%), наркоманией (11%) и другими психическими заболеваниями (25%), что ещё больше усложняет правильную диагностику и лечение.

По данным канадских аналитиков существует 4 категории азартных игр: 1. Постоянные игры, включая местные лотереи, бинго, казино. Это также ставки на бегах, спортивные ставки и видео лотереи. 2. Различные денежные пари и ставки между друзьями и коллегами по работе. Это могут быть спортивные, политические, карточные, бильярдные и совершенно любые пари и ставки, и они занимают значительное место в культурной и общественной жизни населения. 3. Ставки у нелегальных букмекеров, нелегальные игорные заведения для игры в карты и рулетку, казино в Интернете. 4. Игра на бирже, носящая характер азартной игры, а не профессиональной обязанности.

Американские психотерапевты указывают, что характерна склонность к игромании для больных наркоманией и алкоголизмом. По их мнению, причиной лудомании, с психической точки зрения, обычно является одиночество, хроническая тоска. Люди, склонные к "тусклой меланхолии", то есть те, у кого содержание эндорфинов в крови понижено изначально, гарантированно "подсаживаются" на игру в погоне за эйфорией. Подобно всем наркотикам, игромания, прежде всего, опасна для творческих людей - тонкая психическая организация более подвержена разруше-

нию под прессом биохимического эффекта. Социологические исследования американских психиатров показывают, в среде бедных пристрастие к азартным играм встречается значительно чаще, чем среди богатых. В свою очередь, финские учёные, изучающие проблемы лудоманов, разделили подверженных болезненной склонности к игре на пять условных категорий: 1. Люди, подверженные многочисленным пристрастиям: параллельно с лудоманией они страдают от каких-либо пристрастий (алкоголизм, наркомания и т. д.). 2. Лица, лечившиеся от психических расстройств: все они проходили психиатрическое лечение в клинических или амбулаторных условиях. 3. Личности, которые играют, чтобы притупить чувство одиночества или неудовлетворённости: для таких игроков, азартные игры служили отдушиной и суррогатом отсутствующей компании или интересного дела. 4. Профессиональные игроки: люди из этой группы играли профессионально, но время от времени игра приобретала форму пристрастия. 5. Другие: во всех других отношениях они отличались от всех вышеописанных групп своей предысторией и мотивацией к игре. У людей, по мнению ученых, есть генетическая склонность к игромании. Человек с синдромом дефицита удовлетворенности будет стараться найти внешние способы для удовлетворения этого чувства. Об этом свидетельствует история азартных игр.

Как же долго в истории человечества существует игорная зависимость, является ли она сегодняшней проблемой или ее век намного больше? Обзор литературных источников показывает – азартные игры прочно вошли в жизнь человека и сопровождали его на всех этапах истории. Традиция делать ставки появилась еще на заре человечества. Впервые это было в Древней Греции 5-6 веков до нашей эры. И этот способ определения «счастливчика» можно по праву назвать прародителем современной рулетки. Впрочем, в данной статье речь пойдет не только о рулетке, но и о появлении других популярных азартных игр. Древнейшей азартной игрой считаются кости. Они были обнаружены в раскопках доисторических стоянок человека на территории древней Месопотамии, а также в египетских пирамидах. Самые ранние игральные кости датируются 3500 г. до нашей эры. О популярности игры можно судить по рисункам на стенах гробниц фараонов, росписи на камнях и керамической утвари, упоминаниях в древней литературе.

У славян самой популярной игрой была зернь – аналог игры в кости. Несмотря на запреты и порицание, увлекались играми все, вне зависимости от материального состояния и сословий.

Карточные игры – одно из самых популярных и знаменитых семейств гэмблинга. Историки утверждают, что первые игральные карты появились на территории Восточной Азии. В 12 веке они получили широкое распространение в Корее и Китае. В Индии существовала игра с использованием 96-ти карт восьми мастей. Правда, правила и стратегия игры в карты

по своей сложности больше напоминали шахматные баталии, нежели сегодняшние карточные игры [3].

В середине 17 века молодой французский математик Б. Паскаль вплотную занялся изучением теории вероятности. Он создал колесо, которое наглядно описывало возникновение случайных событий. Чуть позднее некоторые предприимчивые люди поняли, что на этом можно подзаработать, так и появилась рулетка. В середине 19-ого века братья Б. Бланк совсем немного меняют игру – добавляют сектор «зеро». И начинается повсеместное распространение рулетки – в том числе и в России с легкой руки все той же Екатерины II. В том же 19-ом веке рулетка «переплывает» океан и прочно оседает на американской земле. Сейчас эта игра считается «королевой казино».

Лотерея – еще одна разновидность азартных игр, сопровождающая человека от начала времен. Название «lotto» в переводе с итальянского означает «судьба». На деньги, вырученные от продажи лотереи, строились мосты, порты и другие сооружения; проводились выплаты низшим слоям населения и собирались средства на военные нужды. В нашей стране лотерея прижилась не сразу. Доходы от ее проведения лишь со временем стали значительными. Завез эту новинку Петр I. Эстафету подхватила Екатерина II. Казне всегда требовались дополнительные источники дохода, и лотерея оказалась как нельзя кстати.

Все вышеперечисленные игры существуют и сегодня. Но в соответствии с реалиями технологического и телекоммуникационного развития появляются все новые формы зависимости, в частности – компьютерная зависимость. Ее особенностями является следующее: 1) ей подвластны все возрастные категории, в том числе дети младшего возраста; 2) максимальная приближенность – компьютер есть практически в каждой семье; 3) трудности определения начала патологической зависимости; 4) невозможность исключить средства телекоммуникации из нашей повседневности.

Впервые расстройство было описано в 1995 году доктором Айвеном Голдбергом. Несмотря на то, что в цели А. Голдберга не входило включение этого расстройства в официальные психиатрические стандарты, предложенное им описание базируется на описании расстройств, связанных со злоупотреблением психоактивными веществами. А. Голдберг выделил следующие основные симптомы этого расстройства: использование интернета вызывает болезненное негативное стрессовое состояние или дистресс; использование интернета причиняет ущерб физическому, психологическому, межличностному, экономическому или социальному статусу [5].

В 1994 году психиатр К. Янг разработала и опубликовала на сайте тест-опросник, направленный на выявление интернет-зависимости и получила около 500 ответов. Большинство ответивших были признаны согласно выбранному критерию интернет-зависимыми. Оказалось, что распространённость это-

го расстройства сходна с распространённостью патологической азартности и составляет от 1 до 5 % пользователей интернета. В 1997—1998 годах были созданы исследовательские и консультативно-диагностические службы по данной проблематике. В 1998—1999 годах вышли первые монографии по проблеме (К. Янг, Д. Гринфилд и др.). В России данный феномен изучается с 2000 года. В 2009 году состоялся симпозиум «Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития» с участием психиатров, психологов, социологов, по материалам которого издан первый в России сборник по интернет-зависимости. В него были включены и переводы полных текстов докладов основных зарубежных исследователей этой проблемы [6].

В Украине, по данным результатов социологического исследования, наблюдается следующая картина: более 55% украинцев в возрасте до 21 года ежедневно проводят время в социальных сетях, еще 26,9% заглядывают в свои виртуальные страницы несколько раз в неделю, а 8,1% - несколько раз в месяц; среди 16-18-летних доля "сетезависимых" составляет около 60%, а среди возрастной группы 19-21 - чуть больше половины. При этом только 7% юношей и девушек обходятся без интернета; более того, исследование показало, что 32,6% молодых людей "вообще не представляют себе жизни без интернета", "скорее не представляют, чем представляют" ещё 29,7%. И только 13,6% могут похвастаться отсутствием интернет-зависимости; без социальных сетей не могут обойтись 23,3% девушек и 18,5% юношей, испытывают заметный дискомфорт соответственно 22,1% и 19,3%. Легко же без виртуального общения обходятся 30,8% представителей сильного пола и 23,6% - слабого.

Последствия игровой зависимости подобны последствиям болезней химической зависимости. У любых игроманов начинается деградация, распад личности. Семья, окружение, творчество, спорт и все прежние жизненные ценности вначале отходят на второй план, затем вообще перестают играть какую-либо роль в жизни и уступают место автомату, карточному столу. Социальные последствия игромании не менее тяжелы, чем при наркомании и алкоголизме. Это преступление, потерянная работа, брошенные семьи. Потеря интереса к реальной жизни, уход от насущных житейских проблем. Как следствие - депрессия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Уайнхолд Б., Уайнхолд Д. Освобождение от созависимости / Б. Уайнхолд., Д. Уайнхолд / Серия: Библиотека психологии и психотерапии. 2011. – 224 с.
2. Кочарян А. Б., Гущина Н. І. Виховання культури користувача Інтернету. Безпека у всесвітній мережі / А. Б. Кочарян.; Н. І. Гущина / Інститут інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки, молоді та спорту. Компанія «Майкрософт Україна». Навчально-методичний посібник. Київ – 2011. [Елек-

Ухудшение физического здоровья от бесконечного сидения за компьютером: развитие сколиоза, ухудшение зрения.

При сопутствующем неправильном питании развиваются заболевания желудочно-кишечного тракта, появляется лишний вес. Падение концентрации, рассеянность, забывчивость. Теряется интерес к учёбе, замедляется развитие. Как следствие - потерянные шансы дальнейшего образования, карьерного роста. Социофобия - боязнь общения с людьми. Игроман замыкается в себе, его интересует только игра. Страдает психика игрозависимого человека. При увлечении играми с жестокой подоплёкой может развиться агрессия, непредсказуемое асоциальное поведение [6].

Таким образом, в результате признания игровой зависимости болезнью, наблюдения и описания ее индивидуальных и социальных феноменов, была разработана программа ее комплексного лечения, включающая методы индивидуальной, групповой, семейной психотерапии, а при необходимости – поддерживающая медикаментозная терапия. Оценка эффективности существующих психокоррекционных программ затруднена из-за негативизма зависимых, частого выхождения их из психокоррекционных программ, избегания лечения; в случае рецидива болезни – обращения к другим специалистам. Объективную трудность предоставляет также обилие частных центров, в которые преимущественно обращаются зависимые и их родственники, не всегда представляющих реальную информацию в силу своих интересов. Однако практикующие специалисты, сравнивая эффективность лечения игровой и химической зависимости, отмечают их сопоставимость, а во многих случаях – более тяжелое лечение игровой зависимости. В подавляющем числе случаев излечения инициация возникла в результате изменения социальных условий вокруг зависимого, преимущественно генерируемых семьей. Очевидно, учет условий, приводящий к подобным изменениям, а именно характер межличностных отношений в семье, удовлетворенность семьей и браком, степень близости и ряд других факторов – вот те психологические компоненты, требующие самого пристального внимания при работе с семьей игромана и нуждающиеся в дополнительном научном изучении, анализе и оценке.

тронний ресурс]. – Режим доступу: www.onlandia.org.ua.

3. Юрьевой Л. Н., Больбот Т. Ю. «Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография. / Л. Н. Юрьевой.; Т. Ю. Больбот / Днепропетровск. Издательство: Пороги. 2006. - 196 с

4. Паскаль Б., Перье М., Перье Ж. Мысли. Малые сочинения. Письма / Б. Паскаль., М. Перье.,

Ж. Перье. – М.: АСТ, 2003. - 536 с. (Гуманистическая библиотека).

5. Goldberg I. Internet addiction disorder / I. Goldberg // 1996. In www psychom.net, accessed 20 November 2004.

REFERENCES

1. Uaynhold B., Uaynhold D. Exemption from codependency / B. Uaynhold, D. Uaynhold / Series: Library of psychology and psychotherapy, 2011. – 224 p.

2. Kocharian A.B., Guschina H I. Nurturing culture of Internet users. Safety in the web / A.B. Kocharian; Gushchina H.II. / Institute of Innovative Technology and Education of the Ministry of Education, Youth and Sports. "Microsoft Ukraine". Textbook. Kyiv - 2011. [Electronic resource]. - Mode of access: www.onlandia.org.ua.

3. Yuryevoy L.N., Bolbot T.Y " Computer addiction: the formation, maintenance, correction and prevention: Monograph. / L.N Yuryevoy, T. Y. Bolbot / Dnepropetrovsk. Publisher: Thresholds. 2006. - 196 p.

6. Янг К. С. Диагноз – Интернет-зависимость / К. С. Янг // Мир Интернет / 2000. №2. – С. 24-29.

7. Єгорченко С.П. Психологічні чинники сприяння довготермінової ремісії при наркозалежності: автореф. дисс... кан. психол. наук. 19.00.04. - Харьков.: 2013. - 20 с.

4. Pascal B., Perrier M., Perrier J. Thoughts. Small works. Letters /

B. Pascal, M. Perrier, J. Perrier. - Moscow: AST, 2003. - 536 p. (Humanist Library).

5. Goldberg I. Internet addiction disorder / I. Goldberg // 1996. In www psychom.net, accessed 20 November 2004.

6. Young K.S. Diagnosis - Internet Addiction / K.S. Young // The world of internet / 2000. Number 2. - P. 24-29.

7. Yegorchenko S.P. Psychological factors promoting long-term remission in drug abuse: Author. diss ... can. Psychology. Science. 19.00.04. - Kharkov.: 2013. -20 p.

С. П. Єгорченко

ЛУДОМАНИЯ: ІСТОРІЯ ФОРМУВАННЯ ТА СУЧАСНІ АСПЕКТИ

У статті розглядається історія формування та сучасні аспекти інтернет- та гральної залежності. Актуальність цієї статті зумовлена зростанням явищ гральної залежності серед різних вікових та соціальних верств населення в усьому світі, потяганням індивідуальних та соціальних наслідків лудоманії, зростанням криміногенності і психопатологізації суспільства в результаті розповсюдження гральної залежності. Приведено основні визначення, розглянута історія питання, коротко об'єктивована причина низької ефективності психокорекційних заходів.

Ключові слова: лудоманія, гральна залежність, гемблінг, інтернет-залежність.

S. P. Yegorchenko

LUDOMANIA: HISTORY OF FORMATION AND MODERN ASPECTS

The relevance of this article is explained by the growth of gambling dependence among different age and social groups worldwide, individual degradation and social consequences of gambling dependence, breaking the law and violating social well-being of society as a result of gambling addiction in society. Basic definitions of this problem are given, considering the history of the issue. As a rule, there are well-developed countries with high indexes of gambling and countries with almost uncontrollable gambling. In Muslim countries gambling is prohibited not only by law, but also religion. There is a list of countries with the highest percentage of gambling people. This is China, Canada, USA, Argentina, Colombia, Russia, etc. In accordance with the realities of technological and telecom development, there are new forms of dependence, in particular - computer addiction. Its features are the following: 1) it covers all ages, including young children, 2) the maximum accessibility - almost every family has a PC, 3) difficulties in determining the beginning of pathological dependence, and 4) the impossibility to exclude telecommunications from our everyday life.

Keywords: ludomania, game addiction, gambling, Internet addiction.

Подано до редакції 12.01.2014