

## Онлайн-игры, игромания

Патологическую склонность к азартным играм называют - лудомания (лат. ludo - играю + др.-греч. *μαγία* - страсть, безумие, влечение), игромания, игровая зависимость, гэмблинг-зависимость (англ. gambling - игра на деньги) [18, с. 12].

Игровая зависимость – одна из серьезнейших социальных проблем современности. О масштабах этого явления свидетельствуют данные Национальной ассоциации США по проблемам азартных игр: 48 % населения являются потенциальными игроманами, 15 % - помещают казино, а около 5 % - страдают патологической зависимостью от игры [9, с. 299].

При этом отмечается, что азартным формам поведения подвержены не только криминально-ориентированные и состоятельные граждане, как это было несколько десятилетий назад. Сейчас «просаживают» последние деньги на подпольных игровых автоматах те, чей прожиточный уровень ниже установленной потребительской корзины: в процессе игры такие люди снимают эмоциональное напряжение и отвлекаются от социальных проблем.

Научно-технический прогресс, набравший к концу XX века голову-кружильную скорость, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии. Вместе с появлением компьютеров появились и компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. С совершенствованием компьютеров совершенство-вались и игры, привлекая все больше и больше людей.

На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением. И как следствие, с каждым скачком в области игровых компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют «компьютерными фанатами» или «геймерами».

Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, круг социальных контактов у них очень узок, вся другая деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное - на удовлетворение потребности в игре на компьютере.

Сегодня не только зарубежные исследователи считают компьютерные игры серьезной социальной проблемой. С повсеместным внедрением Интернета и отсутствием контроля, в частности, возрастного, проблема компьютерных игр и в России приобрела поистине массовый характер. Учитывая то, что количество детей, попадающих в эту зависимость, растет с каждым днем, проблема игромании приобрела особую актуальность.

В последнее время компьютерная и игровая зависимость все чаще становится темой исследований отечественных и зарубежных социологов, психологов, педагогов.

### 1.1 Игромания: понятие, причины и факторы возникновения

Азартная игра - явление социальное, т.к. вовлеченный в азартную игру человек, подвергает себя опасности остаться без средств к существованию, социальной

дезадаптации, которая уводит человека от социально значимой деятельности, провоцирует криминальное поведение. Такой человек уже не владеет своей жизнью, его жизнь превращается в игру, и в этом случае речь идет уже о патологии личности [25, с. 36].

Следует отметить, что в различных странах эту проблему воспринимают по-разному, например, в Испании игроманию принято считать болезнью, тогда как датчане считают ее следствием распушенности, от которой можно отучить.

По официальным данным, от всего населения Европы страдают диагностированной игровой зависимостью 1,5% населения. Признанной Меккой игроманов является Монако. Новая Мекка игровых автоматов – Испания, в стране с населением 59,6 млн человек их размещено 234 тысячи. Среди пятимиллионного населения Дании – 150 тыс. человек регулярно играют в различные азартные игры, 40 тыс. – имеют диагноз игромания. В Италии 13 миллионов человек регулярно тратят деньги на азартные игры, и 150 тысяч считаются патологически азартными игроками. На 81,6 млн человек в Германии, около 100 тыс. страдают патологической тягой к азартным играм. По разным оценкам в Швейцарии живут 30-40 тыс. азартных игроков. Более 20 млн американцев играют в азартные игры, из них несколько миллионов являются «проблемными» игроками. В среднем 60 % взрослого населения в развитых странах играют в азартные игры и 1-1,5 % из них могут быть подвержены игровой зависимости. В США из-за особого отношения населения к психоаналитикам этот процент более высокий – 3-5 % [24, с. 50].

В Москве, по данным СМИ, на 10,5 млн жителей до 1 июля 2009 г. приходилось 516 залов игровых автоматов и 30 казино; не менее 300 тыс. игровых автоматов, которыми пользовались 500 тыс. граждан (из них игровой зависимостью страдают около 1,5 %). Подавляющее большинство игроманов составляют лица в возрасте до 30 лет. От 12 до 15 % старшеклассников в той или иной степени имеют признаки игровой зависимости. Заболеваемость игроманией среди подростков за последнее десятилетие увеличилась в 17 раз. Неуклонно растет количество молодых людей призывного возраста с игровой аддикцией. Таким образом, по различным данным в среднем каждый пятый опрошенный совершеннолетний респондент регулярно тратит деньги на азартные игры [27, с. 61].

В России также за последние 20 лет широкое распространение получили различные формы азартных игр, что существенно отразилось на общем морально-нравственном и нервно-психическом состоянии общества, в первую очередь на молодом поколении. Несформированная личность скорее подпадает под гипнотическое влияние примитивного азарта, быстрее обретает все признаки игровой зависимости. При этом, находясь в моральной и материальной зависимости от родителей и близких людей, молодой человек перекладывает большую часть ответственности на них, порождая различные формы созависимости у взрослых членов общества со специфическим (но не менее болезненным) комплексом психических отклонений.

В настоящее время общество постепенно приходит к пониманию опасности и «социальной стоимости» доступности игровой инфраструктуры для населения в целом и молодежи в частности. С целью профилактики развития игромании и реабилитации зависимых от игры людей с 1 июля 2009 года в России вступил в силу ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных

игр» [1], согласно которому все игорные заведения вне специализированных зон должны быть ликвидированы. И.Н. Романова считает, что перевод игорного бизнеса в специальные игорные зоны - мера, вызванная вовлечением в азартные игры обширных масс, территориальной близостью игорных заведений к жилым кварталам и объектам социально-культурной сферы [21, с. 22].

Подобное вовлечение обширных масс в игорный бизнес опасно тем, что побочным эффектом «азарта» выступает болезнь, обусловленная неумным влечением, склонностью человека к азартным играм.

Казалось бы, подобные меры должны были привести к уменьшению числа игроков, закрытию ряда игровых точек и интернет-казино. Однако игорный бизнес - очень прибыльный вид деятельности. И как следствие, тотальные запреты привели к развитию полукриминального подпольного игорного бизнеса. Если обратиться к международному опыту и ознакомиться с мировой практикой, то можно найти достаточно много схем по уходу от подобных законопроектов.

Например, по данным СМИ закрытие казино в Турции вызвало всплеск подпольного игорного бизнеса. В Стамбуле было закрыто 47 казино, сегодня 274 подпольных казино исправно платят, теперь уже не государству, а прямо в карман различным чиновникам и криминальным лидерам за свое существование. В Москве через три месяца после официального закрытия игорных заведений (с 1 июля 2009 г.) отмечен рост числа компьютерных клубов в 2-3 раза [16, с. 17].

Однако не это главное. Можно запретить игорные заведения, но проблема не будет решена до тех пор, пока не будут созданы альтернативные условия для решения описанных психологических проблем для каждой личности, втянутой (или обладающей потенциалом быть втянутой) в игровую зависимость.

Болезнь зависимости от игры, квалифицирована Американской психиатрической ассоциацией под названием «лудомания», включена в списки заболеваний Всемирной организации здравоохранения под международным кодом F63.0. По МКБ-10, игровая зависимость – это патологическая склонность к азартным играм «заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, что доминирует в жизни субъекта и ведет к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей, не уделяется должного внимания обязанностям в этой сфере». Человек играющий уже не способен уделять должного внимания своим обязанностям во всех вышеперечисленных сферах. Фокус его внимания сконцентрирован на скорейшем внедрении в игру, болезненном желании взять реванш, отыграться и снова играть [17, с. 58].

Медицина проблемами, возникающими у людей страдающих подобным пристрастием, стала заниматься с конца XIX века, так как в то время в обществе стали популярны карточные игры. Можно вспомнить произведения Ф.М. Достоевского, А.И. Куприна, Дж. Лондона, А.С. Грина, - многочисленные истории и факты о выигранных и проигранных состояниях в большинстве случаев были связаны со страстью к игре.

Между тем, - азартные игры существуют не одну тысячу лет. Ими увлекались еще в Древнем Египте, Индии и Китае, поэтому не верно утверждать, что игромания - продукт

нашей эпохи. Однако, существенной проблемой игромания стала лишь в XX веке: карточные игры, тотализаторы, игровые автоматы, компьютерные игры и прочее и прочее, прочно вошли в нашу жизнь. Например, в 1970-х годах в Англии возникла проблема низкой посещаемости кинотеатров, вплоть до необходимости их закрытия, за счёт возрастающей популярности залов игровых автоматов.

Впервые о проблеме патологического азартного поведения в середине прошлого столетия заговорили психиатры США. Но тогда игроки приравнивались к категориям асоциальных элементов, таких как рэкетеры, наркодилеры, проститутки, и если человек проводил большую часть своего времени в казино, это было проблемой не психики, а только морали. Сегодня точка зрения кардинально изменилась: патологическая зависимость от игры - это болезнь, которую выделили в самостоятельное заболевание, и исследования в данной области были поставлены на научную основу. Сейчас к ней относятся так же, как и к другим зависимостям - алкоголизму, наркомании.

Западные страны столкнулись с этой проблемой намного раньше нас и приняли профилактические меры. К примеру, в США все игорные заведения размещаются в отдельных районах или городах. В Израиле азартные игры запрещены, а владельцам подпольных салонов грозит пожизненное заключение.

Механизмы формирования всех зависимостей одни и те же. Как правило, в их основе лежат похожие психологические механизмы. Современные исследования в данной области сообщают, что во время занятия азартными играми в кровь человека поступает синтезируемые мозгом так называемые гормоны удовольствия (эндорфины). Именно эндорфины заставляют игрока постоянно испытывать удовольствие от процесса игры, причем результат игры для таких зависимых людей не столь важен. Поэтому при даже самом большом выигрыше игроманы не могут остановиться.

Специалисты в области изучения психологии человека выделяют несколько уровней развития данной зависимости: на первом уровне человек играет только из любопытства, при этом надеясь на выигрыш; затем проиграв определенную сумму денег, игроман продолжает играть, в надежде отыграть проигранную сумму; на следующих уровнях игромании человека все больше одолевает чувство ожидания большого выигрыша и все сложнее становится отказаться от желания поиграть.

Когда у игрока возникает игровая зависимость, она провоцирует множество других психологических проблем и влияет на качество мышления, формируя иррациональные установки. Так, типичный игроман, начав игру в казино - распаляется, медленно, но верно, впадает в так называемый игровой транс. Это состояние характеризуется частичной потерей сознательности: человек забывает, зачем он играет, хочет ли он отыгаться или нет, не знает, что делать с выигранным и играет дальше пока не теряет все.

Парадоксально, но игроманы ходят в казино именно для того, чтобы испытать игровой транс. Думая, что хотят денег, они, однако, снова и снова хотят испытать выброс гигантского количества нейрогормонов. Игровой транс - это, прежде всего, сильные эмоции, который практически невозможно получить в реальности. Игрок в состоянии игрового транса теряет контроль не только над деньгами, но и над временем.

Самое интересное в сложившейся ситуации то, что такие зависимые люди прекрасно понимают, что только они виноваты в данной проблемы и даже постоянно просят и умоляют о прощении и обещают, что больше не будут играть, но это лишь до тех пор, пока не увидят казино или игровой клуб. Влечение к игре сложно побороть, и человек начинает придумывать себе оправдания, что в казино его обманули, что ему попались нечестные игроки, что удача была не на его стороне и т.п. В результате, игрок попадает в другое казино, и все повторяется по новой. Именно мотив обмана, погоня за состоянием игрового транса, а не жадность, доводят игрока до разорения. В конце концов потеря своих близких, работы заставляет человека впасть в глубочайшую депрессию и даже к мыслям о суициде или совершения преступления.

Следовательно, проблема игромании – это комплексная проблема, где медицинской ее составляющей отводится равное место, наряду с психологическими, педагогическими и социальными составляющими. И наличие шифра в международной классификации болезней не делает автоматически имеющуюся зависимость человека от походов в казино или «однорукого бандита» только медицинской проблемой. Разрешать проблему, искать пути выхода из тупиковых ситуаций необходимо с использованием всех имеющихся возможностей и ресурсов как отдельно взятой личности, так и социума, не уповая лишь на психотерапию или медикаменты.

Но если в лечении наркомании и алкоголизма имеется много наработок и способов коррекции, то игромания еще не успела обзавестись таким солидным арсеналом. Ученые ищут новые методы диагностики, структурируют их, описывают в медицинской литературе, но трудность состоит в том, что зачастую приходится диагностировать депрессию, нервную анорексию, панические атаки, понимая, что все это проявления и следствия патологического азартного поведения.

Таким образом, игромания – это психическое заболевание, причиной которой является нездоровая патологическая привязанность к разного рода играм. Маниакальное желание поучаствовать в игре, несмотря на все социальные последствия, - основной признак игромании.

Люди, подверженные азартному поведению, сами того не понимая, ввергают себя в порочный круг, где они безуспешно занимаются борьбой с самими собой, со своими чувствами стыда и вины, своими неадекватными самооценками.

## 1.2 Компьютерная игровая зависимость - социальная проблема современной молодежи России

В нашей стране вопрос игромании также стоит очень остро. В связи с повсеместным запретом казино, игровых залов, игровых автоматов, возникла огромная сеть игровых интернет-клубов, и данная зависимость захватывает все больше количества российской молодежи.

Компьютерная игровая зависимость - форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми, в которых играющий

принимает на себя роль виртуального персонажа и живет его жизнью, ощущая себя в реальности дискомфортно [15, с. 3].

Компьютерная игровая зависимость поражает в основном молодую часть населения, преимущественно подростков. Как отмечает психолог Анатолий Кливник, самый зависимый возраст, - это подростки 12-15 лет, которые только начинают знакомиться с миром. Бывает, что они неделями прогуливают школу, проводя сутки в компьютерных клубах. Подростки, ночующие в помещении компьютерных залов, уже стали реальностью сегодняшнего дня [5, с. 23].

Официальной статистики по игромании в России нет. По данным СМИ, игроманов в России более 2 млн. человек. При этом, симптом компьютерно-игровой зависимости обнаруживается примерно у 10-14 % российских подростков [20, с. 16]. Приводятся данные, что в Москве на 10,5 млн жителей до 1 июля 2009 г. приходилось 516 залов игровых автоматов и 30 казино. По результатам выборочного опроса учеников городских школ было выявлено, что увлекаются компьютерными играми - 80 % из них, а дети в возрасте 10-12 лет уже имеют «игровой опыт» от 4 до 6 лет [8]. Опрос пользователей Facebook показал, что из 250 миллионов его пользователей 19 % признались, что чувствуют сильную игровую зависимость [2].

Конечно, многофункциональность компьютерных технологий и ее развитие не может не радовать наше прогрессивное общество. Более мощные компьютеры, более быстрые в функционировании очень удобны для людей, чья работа связана с взаимодействием с компьютером. Кроме того, в разумных пределах компьютерные игры являются даже полезными как средства, развивающие логику, внимание и мышление; многие игры могут быть познавательными.

Другое дело – компьютерные ролевые игры, во время которых игрок «перевоплощается» в управляемого им героя и с головой погружается в его мир. Наибольшую опасность представляют «стрелялки», которые характеризуются весьма примитивным сюжетом, основанном на насилии, и создающими иллюзию реальности безграничных возможностей, лишенной ответственности [4, с. 280].

Большинство ролевых компьютерных игр рассчитано на подростковый возраст. Эти игры написаны людьми старшего поколения, без учета возрастных психологических особенностей. Подобные игры сильно влияют на формирование современных детей и подростков в период их активной социализации и усвоения социальных ролей [6, с. 956].

Отличительная особенность этой формы зависимости состоит в том, что при игровой зависимости деятельность человека полностью погружается в смоделированную компьютером реальность, при этом создается эффект участия игрока в виртуальной реальности. События в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамически, а сам процесс игры непрерывен.

При этом, современные компьютерные игры обладают развитым звуковым и видео-сопровождением, которые создают ощущение реалистичности выдуманного мира и на время отстраняют пользователя от восприятия истинной реальности. Именно это свойство компьютерных игр не позволяет подростку, страдающему игровой зависимостью,

прервать процесс для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни. Происходит процесс, в процессе которого ребенок не только не решает важных для себя проблем, но и останавливается в своём личностном развитии, т.к. ребенок меньше интересуется обыкновенными игрушками и все чаще стремится к виртуальным играм.

Кроме того, разработчики, для усиления пристрастия к компьютерным играм, вводят в них дополнительные небольшие секретные задания, поиск которых требует массу времени. Еще один из способов развития игрой компьютерной зависимости - это предоставление широких мультимедийных возможностей, когда геймер может самостоятельно разработать собственный сценарий игры, а иногда даже собственные персонажи. Многие компьютерные игры включают в себя помимо решения логических задач и определенную эмоциональную нагрузку, которая во многом и объясняет большинство случаев сверхценного отношения к играм.

При ярко выраженной игровой зависимости наблюдается сильнейшая деградация социальных связей личности и, так называемая, социальная дезадаптация человека, на фоне которой, а также углубления в мир виртуальной реальности, могут появиться избыточная агрессивность и различные виды антисоциального поведения. Особая опасность здесь в том, что игроман может страдать раздвоением личности, т.к. начинает вживаться в роль какого-нибудь героя игры, представляя себя им, что может приводить к непредсказуемым последствиям [11, с. 70].

В прессе появляется много сообщений о том, что игровая компьютерная зависимость приводила к трагическим последствиям. Так, в августе 2001 года - двадцатидвухлетний житель Таиланда умер во время игры в Counter-Strike. Отработав смену на заводе, он направился в Интернет-клуб. Друзья обнаружили его в критическом состоянии только на следующий день. Молодого человека доставили в больницу, однако было уже поздно и он умер не приходя в сознание. Причиной смерти стала сердечная недостаточность - геймер просто переволновался во время игры. А в октябре 2005 года после многосуточной игры в WorldofWarcraft, от истощения умерла китайская девочка [10].

Дети и подростки нуждаются в самовыражении. За неимением других средств выражения своих мыслей и энергии они обращаются к компьютерным играм. При этом, страдают прежде всего дети с неустойчивой психикой, способных поддаваться внешнему влиянию, т.е. в большинстве случаев игровая зависимость возникает на фоне скрытой или явной неудовлетворенности окружающим миром, невозможности самовыражения, при страхе быть непонятым. Ребенок в процессе игры самоизолируется, и постепенно изменяется не только его отношение к игре, но и мировоззрение. Рушатся моральные принципы, происходит самоотторжение играющего от общества. Игровой мир полностью вытесняет реальность.

В игре детям и подросткам хорошо, - там они сильные, смелые, успешные. При этом, проиграв, они могут переиграть, вернуться назад, что-то переделать, заново прожить неудавшийся фрагмент игры. Состояние игровой зависимости выбивает их из жизни, причем таким образом, что у него не остается других интересов, кроме игры. «Выныривая» из виртуального мира в реальный, дети и подростки испытывают дискомфорт, ощущают себя маленьким, слабым и незащищенным в агрессивной среде.

Существует множество причин и факторов, по которым дети стремятся уйти в виртуальный мир. Этими причинами могут стать постоянные конфликты между родителями, эмоционально-психологическое напряжение в семье, недостаток общения с родителями, конфликтные отношения со сверстниками и одноклассниками. Особенно игры захватывает тех детей и подростков, которые болезненно ощущают свою неуспешность, заниженную самооценку. Возможность избавления от своих комплексов они находят в виртуальном мире, при помощи игры они самоутверждаются, представления себя в различных обликах [11, с. 272].

По наблюдениям педагогов и родителей, патологическое пристрастие к компьютерным играм вызывает значительные проблемы, связанные с успешной социализацией детей, физическим и даже психическим здоровьем: появляется раздражительность, агрессивность, импульсивность, быстрая утомляемость, неспособность переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, нарушается сон, пропадает желание общения с кем-либо.

Дети и подростки ощущают депрессию и тревогу, когда что-либо или кто-либо мешает его планам «посидеть» за компьютером, часто погружен в виртуальную активность, будучи вне доступа к компьютеру, например, размышляя о том, как пройти следующий уровень игры, страдает из-за несделанных важных дел реальной жизни [13, с. 3].

Особо хотелось подчеркнуть отрицательный момент игр, связанный с возникновением иллюзии всевластия, в частности, по вопросу «жизнь-смерть» в игровом пространстве. Для детей и подростков характерна незрелость представлений о смерти, в связи с чем может быстро сформироваться представление о возможности иметь несколько «жизней», стоит лишь только «перезагрузить» игру, которые могут быть перенесены из виртуальной реальности в обычную жизнь.

В реальной жизни такой возможности нет, но дети, к сожалению, этого не понимают, и то, что сделано, порой уже не исправить. Так, весь мир обошел страшный случай, когда в Америке мальчик убил сестренку, не сомневаясь, что у нее, как у компьютерного персонажа, есть вторая жизнь.

Таким образом, пристрастие к азартным играм столь же опасно, как и злоупотребление алкоголем или наркотиками. Чрезмерное увлечение компьютерными играми стало одной из актуальных проблем молодежи начала третьего тысячелетия.

Компьютерные игры в настоящее время стали для многих детей и подростков важнее учебы или прогулки с друзьями. Они привязывают детей к несуществующим объектам, мешая получать удовольствие от общения с окружающими людьми. В результате у подростков отмечается отсутствие жизненного опыта, инфантилизм в решении жизненных вопросов, трудности в социальной адаптации. Игровая зависимость несет опасность, напрямую связанную с личностными изменениями.