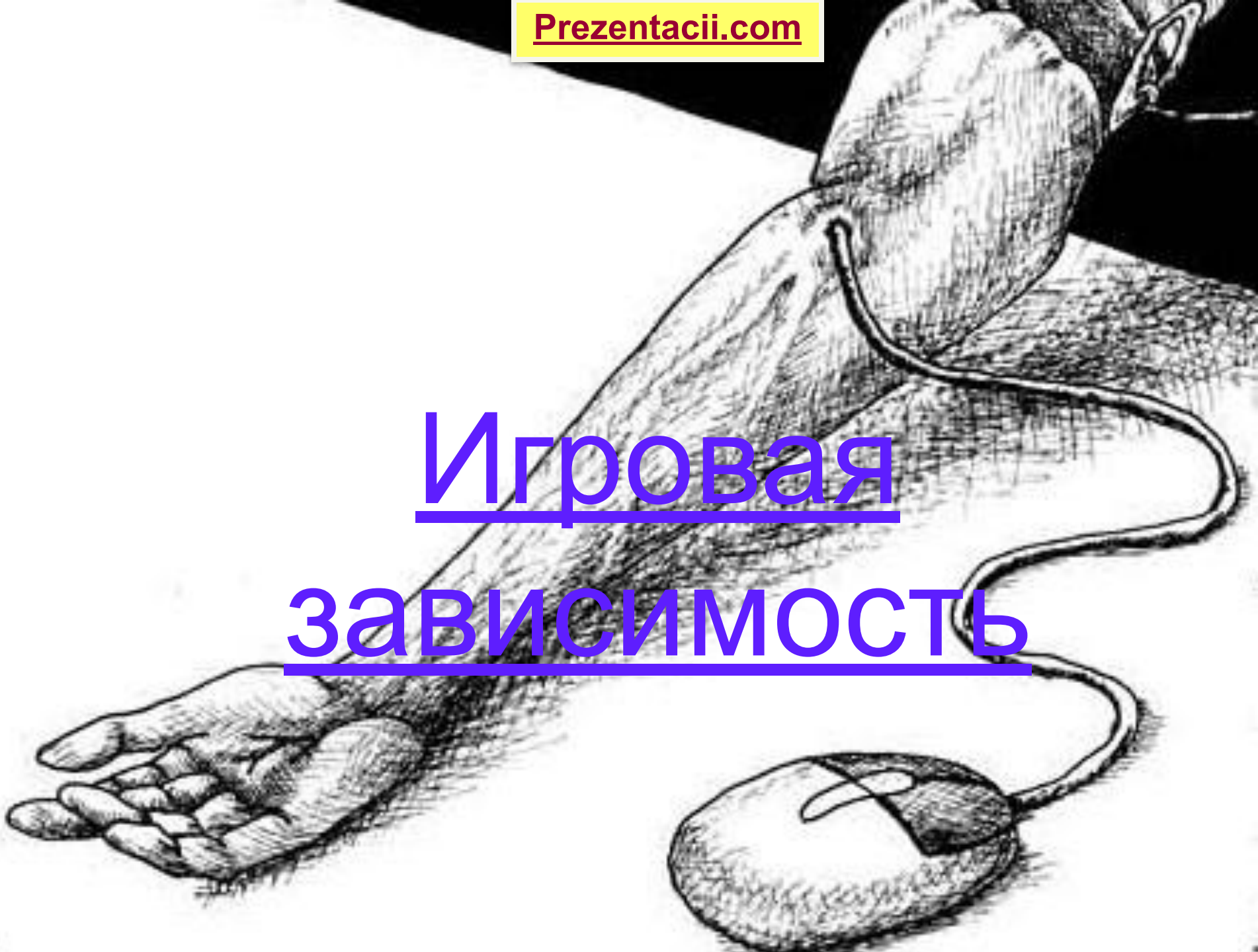


Игровая зависимость



Гэмблинг - зависимость от азартных игр. Вид аддикции, при которой уход от реальности и изменение состояния достигается возбуждением во время азартной игры.

Игровая зависимость (лудомания), по опыту всемирных наблюдений - одна из самых упорных и жестоких страстей, совершенно подобная наркомания. Лудомании были подвержены и гении русской литературы Пушкин и Достоевский. Пристрастие Н.А. Некрасова к картам нашло отражение в его завещании друзьям о том, что на протяжении сего его «последнего пути» они должны играть в карты на его гробе.

Игровые аддикции относятся к группе нехимических, информационных, социально-психологических аддикций. Условным наркотикам выступает здесь игровая деятельность, азартная игра. Разновидностей игр много, однако, наиболее распространенными у нас - являются «однорукий бандит», карточная игра в покер в казино, различные лохотроны, компьютерные игры (по мировой статистике, попадает в зависимость каждый десятый, имеющий дело с компьютером), электронная рулетка, Интернет.



Создай свою котоматрицу на kotomatrix.ru

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

Не зависима от пола возраста и расы

К числу специфических критериев игровой аддикции можно отнести временные, материальные и частотные показатели.

Ю.А.Акопов выделяет следующие критерии.

- Общий игровой стаж.

Чем он выше, тем больше зависимость.

- Длительность одного сеанса непрерывной игры.

А.Ю. Акопов приводит рекордную для Санкт-Петербурга продолжительность игры, равную 60-часам непрерывной, не выходя из казино, игры.

- Максимальный проигрыш. Иногда у «крупных» игроков он достигает \$400000 за вечер. Чем выше проигрыш, тем больше зависимость.

- Максимальный выигрыш. Иногда «крупные» игроки за один вечер выигрывают несколько десятков тысяч долларов. У игровых аддиктов выигрыш всегда только условный, промежуточный, полученный не под конец, а в процессе игры; такие игроки (с зависимостью) уходят всегда с пустыми карманами, полностью проигравшись.



- Сумма общего долга за игровой период.
Известен пример игрока в Санкт-Петербурге, который проиграл 1 млн. долларов.
-



- Размер минимальной стартовой суммы игрока
в начальной стадии игры, определяемый его индивидуально-психологическими особенностями, степени аддиктивности (пристрастности) и материального достатка.
- Частотность посещений игровых залов, казино и т.д. если она носит систематический характер, то это служит показателем игровой аддикции.



Мотивационные основы игровой зависимости и поведения аддиктов.

7 иллюзий (А.Ю. Акопов):

1. иллюзия крупного выигрыша - это изначальная наиболее стойкая иллюзия, сопряженная с ориентацией на крупный выигрыш, который, якобы разом решит все их жизненные проблемы. Близка к ней иллюзия возможности зарабатывать игрой, а также иллюзия возможности уйти с крупным выигрышем.

2. иллюзия отыграться одним разом и тем самым полностью погасить долг. Игровых аддиктов отличает способность быстро зарабатывать, переживания по поводу крупного проигрыша быстро забываются, смываясь под натиском новой волны желания играть и в предвкушении выигрыша. На первых порах (стадиях зависимости) игрок еще может уйти с выигрышем. Правда, он будет жечь ему карман, и он может быстро спустить его тут же, по дороге домой или на следующий день в игре или бездумно потратить на пустяки: выигранные деньги игрок не считает своими, честно заработанными, их ему не жалко, в отличие от проигранных: «Проигрываешь свои, выигрываешь чужие».

3. иллюзорная псевдовозможность управления игровой ситуацией и процессом игры (вплоть до безумного желания обыграть сами автоматы, а через них - и даже владельцев казино и автоматов).

У некоторых игроков возникает иллюзия возможности влияния на крупье, автомат, на порядок выпадения, комбинаций изображений, цифр.

4. иллюзии контроля своего игрового поведения, своей активности, в частности, психоэмоционального состояния.

5. иллюзорное восприятие характера игры (элементы индивидуализации, персонификации, олицетворения, одушевления, отождествления, присвоения, вплоть до полного овладения объектом зависимости; иллюзия «игры с партнером», чаще - враждебным).

6. игровое фантазирование как иллюзия суррогатного возмещения игры в период абстиненции, т.е. воздержания от игры, когда она по разным причинам невозможна (нет денег, автомата и т.д.) Игра подменяет для игрока реальную жизнь, а игровое фантазирование замещает игру (во сне и наяву в номерах машин, в гряде помидоров игроку видятся «счастливые», призовые комбинации цифр, изображений).

7. иллюзия возможности предвидения и контроля последствий игры, выражающейся в установках, что «Я особый, успешный» и мне чужды: проигрыши, большие долги, обнищание семьи, ее распад, потеря друзей и близких людей, работы, квартиры, маргинальность и личностная деградация.

Однако для большинства игровых аддиктов - это реальный финал!

Степени игровой зависимости

- 0) *Отсутствие игровой зависимости («социальный» игрок)*. На этой стадии игра обусловлена познавательным интересом и используется для развлечения, отвлечения, расслабления, отдыха, отключения от проблем (семейных, личностных, потенциальных)
- 1) *Слабая, начальная*. Борьба мотивов незначительная, превалирует волевой отказ от игры при слабом желании играть. Не проигрывает все имеющиеся в начале игры деньги. Короткие игровые сеансы. Ставки маленькие, но растут. Незначительные выигрыши и проигрыши.
- 2) *Средняя*. Борьба мотивов «играть - не играть», она достаточно выражена. Как правило, реже удается не начинать игру при желании играть (т.е. не удается волевым усилием запретить себе играть); азарт контролируется плохо; «везет» реже; проигрыши постепенно имеют все больше субъективное значение, чем выигрыши, стимулируя к продолжению игры; суммы текущих, промежуточных проигрышей и выигрышей растут, как и конечный проигрыш; удлиняется игровой сеанс, учащаются подходы в залы и казино. Игрок набирается опыта за счет попадания в зависимость, строит свои системы игры, игровой процесс все больше обрастает ритуалами, суевериями, проявляет игровое фантазирование (фантазирование по поводу игры вне ее, когда нет возможности играть): например, видит во сне любимые, счастливые комбинации цифр или изображений, везде замечает их наяву (в номерах машин и т.д.).

3) Выраженная стадия игровой зависимости.
Полное отсутствие борьбы мотивов; игрок готов играть ежедневно и неограниченное время, играет всегда, когда есть время и любая сумма наличных.



Изменение отношения к деньгам: они утрачивают собственный смысл, свое значение и уже воспринимаются не как денежные знаки, на которые можно все купить, а как простые «бумажки», но имеющие для игрока значение символа игры: наличные деньги отождествляются только с игрой, с возможностью играть, а это является главным смыслом существования, всей жизни при выраженной степени зависимости. Укорочение периода воздержания и всего игрового цикла (времени от окончания одной игры до завершения другой), увеличение длительности игрового дня.

Полная утрата контроля над своим состоянием и своего игрового поведения; неадекватная, субъектно-пристрастная оценка игровой ситуации.



Стадии игровой зависимости

Они отражают мотивационную динамику гэмблинга. Этот процесс, исключая нулевую стадию или ее отсутствие, включает по А.Ю. Акопову следующие три стадии:

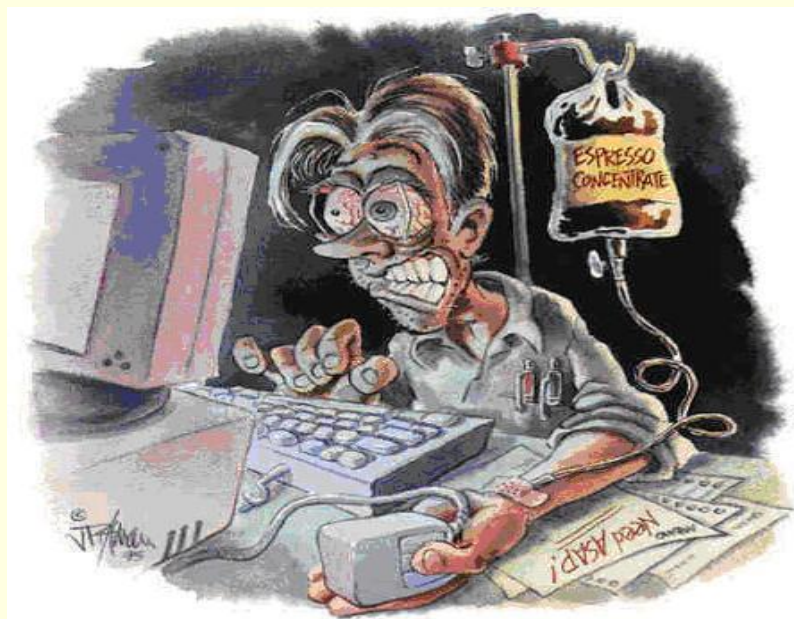
I стадия иллюзорного восприятия игры и себя (игра на выигрыш, в мотивации доминирование иллюзий игрока)

II стадия игры ради самой игры (безиллюзорное восприятие игры на фоне искаженного отношения к себе, своим возможностям; цель игры - сам процесс)

III стадия деградации и полного опустошения личности.

На этой стадии игра идет не на выигрыш или ради самого процесса игры как такового независимо от выигрыша или проигрыша (1 и 2), а игра по навязчивому принуждению, без всякого удовольствия от процесса игры и при безразличии к ее результатам и возможным негативным последствиям.

Для данной стадии характерны распад семьи, утрата друзей, потеря работы, жилья, обнищание, состояние бомжа, раба игры.



Типология игровых аддиктов

1. Доноры - «бойцы», безуспешно сражающиеся с игровыми автоматами, проигрывающие свои заначки, зарплаты, стипендии и т.д. Они - «питательная» основа игрового бизнеса, включающая эмоциональных романтиков, джентльменов удачи, верящих в сегодняшний, завтрашний и послезавтрашний выигрыш.
2. Профессионалы. Эту группу представляют лица с высоким эмоционально-деятельностным контролем. Как правило, их игра ограничена ежедневным размером выигрыша или проигрыша в сумме \$200-300. игра для данной группы людей является своеобразной профессиональной деятельностью. Они приходят в клубы или казино как на работу.
3. Данную группу составляют так называемые крупные игроки, которые ставят не меньше \$10 тыс. за время игры. Соответственно, выигрыш или проигрыш таких людей может достигать до нескольких сотен тысяч.
4. Мошенники. Представители этой группы пытаются любыми средствами получить миллионный выигрыш. Они преследуются как владельцами клубов и казино, так и работниками милиции.



В системе психотерапевтических методов лечения игровой аддикции и психологической помощи аддиктам немаловажное значение принадлежит формированию адекватных социальных установок типа:

1. *Деньги не выигрываются, а зарабатываются;*
2. *Один из играющих всегда проигрывает;*
3. *Игробизнес существует за счет проигрышей клиентов;*
4. *Игровые автоматы запрограммированы на выигрыш клуба или казино;*
5. *Игровые автоматы производят для игробизнеса, а не для игроков;*
6. *Игробизнес в России, как и во всем мире, очень агрессивен и безжалосен, как ко взрослым, так и к детям.*