

ИГРОМАНИЯ – ЭТО НЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, А ОПАСНАЯ БОЛЕЗНЬ

Развитие современных технологий, доступность для населения участия в азартных играх, привел нашу страну не только к изменению условий жизни, но и появлению новых психологических зависимостей. Некоторым игровые автоматы или лотереи кажутся развлечением и безобидным средством для снятия стресса.

Агенты игровой зависимости бесконечно разнообразны. Кроме игровых автоматов, к ним относятся картежные игры (покер, Блек-Джек и др.), домино и рулетка. Азартные игры как форма досуга или развлечения существуют повсеместно, и подавляющее большинство людей иногда играют в казино, на игровых автоматах, ходят на бега, бьются об заклад, покупают лотерейные билеты. В связи с этим многие американские исследователи считают азартные игры серьезной социальной проблемой, представляющей угрозу для части населения. Проблема усугубляется тем, что в процессе игры в ряде случаев возникают расслабление, снятие эмоционального напряжения, отвлечение от неприятных проблем и игра рассматривается как приятное проведение времени. По этому механизму постепенно наступает втягивание и развивается зависимость.

В современной психологической литературе азартная игра определяется как перераспределение благ в условиях преднамеренного риска, когда одна сторона теряет, а другая сторона приобретает, без участия в производстве данных благ, при единственном детерминирующем факторе случая. Игроманию можно определить как такую форму привычной зависимости, когда приобретение благ в результате игры случая становится главным способом удовлетворения возникающей напряженной потребности с целью обогащения.

Актуальность проблемы патологической зависимости от игр рассматривается в связи с тремя основными причинами. 1) Возникновение социальных и финансовых проблемы у патологических игроков: 23% игроков имеют финансовые проблемы, 35% разведены, у 80% нарушены межличностные отношения в браке. 2) Распространенностью противоправных действий - до 60% среди зависимых от азартных игр совершают правонарушения. 3) Высоким суицидальным риском - от 13 до 40% патологических игроков совершают попытки самоубийства, у 32-70% отмечаются суицидальные мысли.

Опрос, проведенный в прошлом году в ряде стран Европы, показывает, что 33% подростков в возрасте от 12 до 17 лет играют в бесплатные азартные игры он-лайн. Такие игры удобны и легкодоступны, а так же к ним можно получить доступ из дома, часто без родительского контроля. Их новизна, высокий уровень стимуляции и низкий уровень физической нагрузки так же является призывом для молодых людей, многие из которых технически развиты.

Патологическое влечение к азартным играм относится к группе психических расстройств. В Международной классификации болезней 10-го пересмотра, основным диагностическим критерием данного заболевания является постоянно повторяющееся участие в азартной игре, которое продолжается и часто усугубляется, несмотря на социальные последствия.

Не во всех странах, игровая зависимость принята как болезнь. В России она внесена в официальный диагностический справочник. В США тоже. Во многих странах Европы подход к этому вопросу гораздо менее лоялен, игровая зависимость считается чем-то вроде вредной привычки.

За рубежом на проблему игровой зависимости обратили внимание около 30 лет назад. Игровая зависимость в США включена Американской ассоциацией психиатров в список психических заболеваний, которой подвержены 2-3% взрослого населения. Четыре из пяти случаев игровой зависимости приходится на мужчин (в основном в возрасте 20-30 лет), и более 90% начинают играть с подросткового возраста. Зависимые игроки идут на большие затраты денег и сил, а также предпринимают активные мыслительные усилия для достижения выигрыша.

Данная зависимость относится к нехимическим видам аддикции и известна как гэмблинг. Она проявляется в безудержном желании постоянно участвовать в бесконечных эпизодах азартной игры, превращаясь в потребность и доминанту, подавляя все другие проявления потребностей – начиная с физиологических и заканчивая высшими духовными. Показательно, что даже потребность в безопасности, базальная для человека, нейтрализуется и перестает быть движущей силой поведения в условиях охватившего азарта. Проблема характера и степени игровой зависимости, познание личностных особенностей играющего человека и характера осуществляемой психологической деструкции его в контексте вышесказанного приобретают особый смысл и актуальность.

Гемблинг (от англ. слова Gamble) - рискованное предприятие, азартная игра. Выделяют «нормальную» и патологическую разновидности гэмблинга.

Непатологический гэмблинг - действие с риском утраты чего-то ценного (обычно денег) при неопределенном исходе и надежде выиграть что-то большей ценности. Непатологических игроков еще называют социализированными азартными игроками, т.е. людьми, еще не утратившими самоконтроля в игре.

Патологический гэмблинг, согласно американской классификации DSM-IV: расстройство контроля над влечениями, характеризующееся дезадаптирующим повторяющимся поведением в виде игромании, имеющим разрушительные последствия для семейной, профессиональной и социальной жизни. Игроманией, как правило, называют патологический гэмблинг.

Некоторыми авторами игромания рассматривается как частный вариант зависимого поведения. По их мнению, актуальность проблемы определяется тем, что расстройство характеризуется:

- поражением лиц молодого возраста;

- быстрой десоциализацией этих людей, влекущей значительный прямой и косвенный экономический ущерб для каждого из них, их семей и общества в целом;

- высокой общественной опасностью этого расстройства - криминализацией и виктимизацией больных;

- наличием большого числа коморбидных расстройств;

- отсутствием единого понимания природы психопатологии, клинической динамики, подходов к терапии и профилактике данного расстройства.

В США существуют специальные критерии, по которым человека можно диагностировать как патологического игрока. Их девять: частое участие в игре и добывание денег для игры; частое участие в игре на большие суммы денег в течение более длительного периода, чем субъект намеревался; потребность увеличивать размеры и частоту ставок, чтобы достигнуть желаемого возбуждения; беспокойство или раздражительность, если игра срывается; повторная потеря денег в игре и взятие их взаймы «до завтра», чтобы отыграть потерю; неоднократные попытки уменьшить или прекратить участие в игре; учащение игры в ситуации, когда грозит выполнение своих профессиональных или социальных обязанностей; принесение в жертву некоторых важных социальных, профессиональных или увеселительных мероприятий ради игры; продолжение игры, несмотря на неспособность заплатить растущие долги.

Подводя итог, можно сказать следующее. Патологическое влечение к азартным играм относится к группе психических расстройств. Данная зависимость относится к нехимическим видам аддикции и известна как гэмблинг. Она проявляется в безудержном желании постоянно участвовать в бесконечных эпизодах азартной игры, превращаясь в потребностную доминанту, подавляя все другие проявления потребностей.

Признаки игровой зависимости: давно увлечен игрой в ущерб работе, финансовому состоянию и семейным отношениям; хочет прекратить игру, но не может остановиться; задолжал денег родным, знакомым; говорит им неправду о том, где провел время и на что тратил деньги; в случае выигрыша не может остановиться и уйти в плюсе, а продолжает игру с целью выиграть еще больше, и в результате уходит в минус. Механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли.

В процессе игры возникают расслабление, снятие эмоционального напряжения, отвлечение от неприятных проблем и игра рассматривается как приятное проведение времени. По этому механизму постепенно развивается зависимость. Аддикция к игре начинается тогда, когда после участия в ней человек продолжает с большим постоянством думать об игре и стремится снова участвовать в ней.

Факторы формирования и признаки аддикции от азартных игр.

В случаях участия в азартных играх бывает довольно трудно определить начало становления аддиктивного процесса, так как аддикция развивается постепенно, исподволь и к ней полностью отсутствует критическое отношение.

В настоящее время можно выделить некоторые предрасполагающие факторы, создающие повышенный риск развития этой формы аддиктивного поведения. К ним относятся неправильное воспитание в семье, включая его различные варианты: недостаточную опеку, непостоянство и не прогнозируемость отношений, чрезмерную требовательность, сочетаемую с жестокостью, установки на престижность. Большое значение имеют участие в играх родителей, знакомых, частые игры в домашней обстановке на глазах у ребенка или подростка. Имеются данные о том, что благоприятную почву для развития игровой аддикции создает «вещизм», переоценка значения материальных благ, фиксирование внимания в семье на финансовых возможностях и затруднениях, зависть к более богатым родственникам или знакомым,

убеждение в том, что все проблемы в жизни связаны только с отсутствием денег.

Венгерский психоаналитик Шандор Ференци выдвинул другое объяснение, которое получило название «гипотеза инфантильного всемогущества». Ференци считал, что совсем маленький ребенок не догадывается о своей беспомощности. Лежа в кроватке, он управляет поведением взрослых, повелевая кормить, переодевать и развлекать маленького тирана. Со временем, когда ребенок учится ходить, падает и ушибается, иллюзия всемогущества начинает рассеиваться. Большинство из нас теряет чувство всемогущества к детсадовскому возрасту. Но время от времени оно вновь оживает - например, во время игры, когда игрок впадает в иллюзию, будто он может угадать номера, которые должны выпасть. Каждому, кто когда-нибудь играл в казино или на бирже, знакомо это чувство абсолютной уверенности в успехе, которое является отголоском инфантильного всемогущества.

Помимо психоаналитических существуют и другие объяснения поведения игроков. Страсть к игре связывают, например, со склонностью к риску или потребностью в острых ощущениях. Социологические исследования показывают, что в азартные игры чаще всего играют люди двух типов. Большая их часть имеет очень спокойные и даже скучные профессии (бухгалтер, библиотекарь, ветеринар), а остальные заняты профессиональной деятельностью, связанной с высоким риском (полицейские, биржевые маклеры, хирурги). Первые делают это из-за нехватки острых ощущений в повседневной жизни, а у вторых склонность к риску является, по-видимому, устойчивой чертой характера.

Генетические исследования, проводимые на детях и взрослых показали, что существуют определенные различия в интенсивности синтеза эндорфинов в популяции людей. Оказалось, что существуют ферменты (катализаторы), которые разрушают опиоидные пептиды. У людей, подверженных состоянию зависимости, активность этого фермента повышена, вследствие чего наблюдается внутренний дефицит опиоидов, которые обеспечивают состояние удовольствия и положительных эмоций.

Человек чаще всего эту зависимость любит, потому что она приносит ему удовольствие. Чаще всего любая зависимость, в том числе и игровая, фиксируется на состоянии комфорта, в случае игроков - это выигрыш. Игра заполняет собой в сознании и в жизни игрока некую пустую нишу, потребность в заполнении которой очень высока. Это может быть нехватка любви, внимания, восхищения.

Вместе с тем, выявлено несколько основных причин появления игромании (лудомании, игровой зависимости).

Прежде всего, это чувство одиночества. Чувство одиночества заставляет человека впервые прибегнуть к игре, а полученные впечатления и ощущения в процессе игры заставляют вернуться к ней в очередной раз.

Чувство неудовлетворенности. Это чувство заставляет человека проявлять себя в игре. Являясь недостаточно реализованным в реальной жизни, недовольным собой, человек пытается выразиться в игре, где гораздо легче стать «победителем», чем в реальной жизни. И чем успешнее его результаты в игре, тем больше ему хочется вернуться к ней вновь и вновь.

Чувство легкой наживы. Это касается в первую очередь азартных игр, таких, как игровые автоматы, игры в казино и прочие. Получив один раз выигрыш, и ощутив приток адреналина от обладания столь легко доставшимися деньгами, человек пытается повторить свой успех в игре, который зачастую не удается.

Легкая податливость разного рода зависимостям. Игромания (лудомания, игровая зависимость) является риском для людей, имеющих любые другие зависимости, например, наркотическую или алкогольную.

Психические расстройства разной степени и характеристики. Люди, некогда лечившиеся от психических расстройств также подвержены такому заболеванию, как игромания (лудомания, игровая зависимость). Установлен высокий уровень их податливости азартным играм, вследствие чего и возникает игромания (лудомания).

Лица с игровой зависимостью имеют следующие личностные особенности:

-высокую «социальную смелость» - склонность к риску, расторможенность, аномальный стиль поведения;

-«подверженность чувствам» - склонность к непостоянству, подверженность влиянию случая и обстоятельств, снижение соблюдения общепринятых норм и запретов в поведении и межличностных контактах;

-«экспрессивность» - эмоциональная дезориентация мышления, спонтанная вера в удачу;

-«напряженность» - активная неудовлетворенность стремлений;

-«неустойчивость самоконтроля» - конфликтность представлений о себе; неадекватность самооценки (независимо от возрастной группы).

Устойчивые ремиссии в основном отмечались у лиц с высоким реабилитационным потенциалом, благополучным преморбидом, монозависимостью, состоящие в браке, имеющие постоянную работу, участвующие в продолжительных лечебно-реабилитационных программах.

Следует помнить, что игромания (лудомания) – это достаточно серьезное заболевание. И, если вы обнаружили признаки игромании (лудомании) у своего родственника, знакомого или близкого человека, следует незамедлительно принимать меры по его лечению. Иначе игромания (лудомания) может привести к непоправимым последствиям.

Лечением игромании занимаются врачи-психиатры-наркологи, психотерапевты и успех лечения зависит в первую очередь от того, насколько истинным является желание пациента излечиться и как врач заинтересует пациента на преодоление этого недуга. В первую очередь лечение должно быть последовательным и непрерывным. Очень важно при таком заболевании, как игромания, лечение которой должно проводиться при полном согласии больного, участие родственников и близких людей пациента.

Поддержка со стороны близких поможет значительно быстрее и эффективнее справиться с этим недугом.

СПИСОК

организаций, оказывающих помощь населению Республики Беларусь при развитии зависимости к азартным играм

№	Наименование организации	Адрес	Телефон
1.	ГУ «Республиканский научно-практический центр психического здоровья»	220053 г. Минск Долгиновский тракт, 152	8(017)3353066 8(017)2898910
2.	УЗ «Городской клинический наркологический диспансер»	1. .гМинск, ул. Гастелло 16	8(017)2034702 8(017)2030422 8(017)2509062

	г. Минск		
3.	УЗ «Минский областной клинический центр «Психиатрия-наркология»	220013 г. Минск, П.Бровки 7	8(017)3318496 8(017)3317970
4.	УЗ «Молодеченский психоневрологический диспансер»	223310 г. Молодечно ул. В.Гастинец 58	(801765)80504 (801765)80405
5.	УЗ «Солигорский психоневрологический диспансер»	223710 г. Солигорск ул. Коржа 1	(801740)220068 (801740)22 0076
6.	УЗ «Борисовский психоневрологический диспансер»	222120 г. Борисов ул. Связная, 47	(801779)932500
7.	УЗ «Гродненский областной клинический центр «Психиатрия-наркология»	230003 г.Гродно, ул.Обухова Г.А, 15	(80152)756760 (80152)751221
8.	УЗ «Лидский психоневрологический диспансер»	231300 г. Лида ул. Кирова, 16	(801545)50303 (801545)26509

9.	УЗ «Слонимская ЦРБ». Психоневрологическое отделение (амбулаторное)»	231799 г. Слоним ул. Советская 56	(801562)31387 (801562)24510
10.	УЗ «Витебский областной клинический центр психиатрии и наркология» (наркологический и психиатрический диспансер)	210300 г. Витебск, ул. Коммунистическая, б)	(80212)614581 (80212)614582
11.	Новополоцкий психоневрологический диспансер УЗ «Новополоцкая центральная городская больница»	211440 г. Новополоцк ул. Гайдара, 4	(80214)539677 (80214)539474
12.	УЗ «Оршанская центральная поликлиника» психоневрологический диспансер.	211391 г. Орша, ул. Ленина, 38	(80216)212486 (80216)212129
13.	УЗ «Брестский областной наркологический диспансер»	224003 г. Брест пер. Брестских дивизий, 2	(80162)282041 (80162)282081

14.	УЗ «Пинский межрайонный наркологический диспансер»	225710 г. Пинск ул. Рокоссовского, 8	(80165)336409 (80165)336420
15.	УЗ «Барановичский межрайонный наркологический диспансер»	225320 г. Барановичи ул. Парковая, 53	(80163) 487373 487357
16.	УЗ «Гомельский областной наркологический диспансер»	246014 г. Гомель ул. Д. Бедного 26-А	(80232)713320 (80232)713322
17.	Светлогорский психонаркологический диспансер УЗ «Светлогорская центральная районная больница»	247434 г. Светлогорск ул. Школьная, 4	(802342)28688 (802342)22154
18.	УЗ «Жлобинский межрайонный наркологический диспансер»	247210 г. Жлобин ул. Воровского, 1	(802334)30834 (802334)30839
19.	УЗ «Мозырский психоневрологический диспансер»	247760 г. Мозырь ул. Малинина, 9	(80236)340999 (80236)341099

20.	УЗ «Могилевский областной наркологический диспансер»	212008 г. Могилев пер. 4 Мечникова, 17	(80222)729962 (80222)728273 (80222)750755
21.	Наркологическое отделение филиала УЗ «БЦБ» «Бобруйский наркологический диспансер»	213822 г. Бобруйск ул. Гагарина, 4	(80225)709755 (80225)709713

Игровая зависимость как психолого-педагогическая проблема

Исследования подтверждают, что часть современной молодежи, вместо того, чтобы активно включаться в социальные институты, организовывать семейные союзы и ориентироваться на созидательную деятельность регулярно погружается в «виртуальную реальность». С точки зрения выявления факторов, угрожающих здоровью пользователя и способов защиты от нежелательных воздействий особую важность приобретает проведение исследований, позволяющих выявить влияние интернет-общения на здоровье пользователя как в физическом, так и психическом отношении.

Интернет, вытесняя привычные инструменты общения, заменяет их новыми, что приводит к возникновению совершенно новых форм взаимодействия человека с внешним миром. Интернет общение не исключает, не подменяет и не отменяет традиционные виды общения, однако оно специфично по форме, имеет свои цели, приемы и средства. Несмотря на получение бесценного опыта межличностного общения с новыми людьми, поддержание интернет-общения с несколькими получателями приводит к поверхностным связям с коммуникаторами. Кроме этого негативными последствиями неограниченной доступности контактов являются информационные перегрузки и психоэмоциональное напряжение.

Симптомы начинающейся компьютерной зависимости: ни чем не объяснимая агрессия и утомление, довольно продолжительные и весьма скачущие изменение в настроении, сопровождающиеся то всплеском эмоций, то безучастным подавленным депрессивным состоянием, у этих людей ярко выражена враждебность, не принятие конструктивной критики и советов в свой адрес, враждебный настрой в отношении близких людей, семьи,

социального окружения. У таких людей происходит смена привычного круга общения, появление сомнительных знакомств и контактов, отказ от хобби и дел, которые ранее вызывали огромный интерес и стремление. Новые интересы часто влекут за собой пропажу материальных ценностей из дома, в частности денег, возникновение посторонних вещей. Ребенок постепенно и незаметно для родителей погружается в долги, становится более изощренным, юрким способным запросто ввести в заблуждение, солгать для достижения своей цели, не взирая на чувства долга и моральных ценностей.

Опыт и наблюдения показывают, что попаданию человека в интернет-зависимость часто сопутствует явление депривации. Следует отметить, что под депривацией понимается процесс лишения индивида основных жизненных потребностей; недостаточное удовлетворение потребностей; бедность. В соц. энциклопедии под депривацией называют состояние, при котором люди испытывают недостаток того, в чем они нуждаются. Таким образом, депривация представлена как ограничение, лишение человека чего-либо, возникающее в таких жизненных ситуациях, когда затрудняется удовлетворение некоторых его потребностей в достаточной мере или в течение длительного времени.

Печален тот факт, что у людей, длительно и регулярно время находящихся под воздействием виртуального мира компьютерных игр и испытывающих к ним патологическое влечение, развивается психосоциальная депривация, которая может привести к приступам панического страха, общей депрессии и даже к суицидальным попыткам. Исследования показывают, что «игровая зависимость является основанием для деструктивного развития личности, что выражается в отдалении человека от близких, потере интереса к живому общению и реальности»

Главным фактором благодаря которому возникает интернет зависимость у подростков, включая игровую, является нехватка живого общения с реальными людьми, близкими, семьей. Первоначально интернет захватывает своей новизной и неограниченными возможностями в получении различной информации интересующий ребенка и благодаря этому человек не нуждается в живом общении и постепенно понимает, что прекрасно справляется и без чьей либо помощи. Старший школьный возраст сопровождается ускоренным психосоциальным развитием, формируются ценности, происходит активная социализация в общество. В свою очередь, подросток, имеющий интернет зависимость, ограничивается лишь «общением» с компьютером, а все кроме этого отходит на второй план.

В настоящее время наблюдается такая тенденция, что молодежь все чаще пренебрегает реальным общением и все больше отдает свое предпочтение компьютеру, компьютерным играм. Интернет стремительно привязывает молодежь к виртуальной реальности, отдаляя ее тем самым от друзей, от приятного общения с ними. Благодаря этому у подростков наблюдается недостаток опыта и навыков в общении с людьми. Человек, как правило, не уверен в себе и не способен на принятие волевых и важных решений, без которых невозможно полноценно существовать в обществе. Также интересен тот факт, что коэффициент умственного развития у таких подростков находится на достаточно высоком уровне, что является еще печальнее. Исходя из выше сказанного можно с уверенностью утверждать, что подростковый или дошкольный возраст из-за психологических особенностей взросления и становления личности является наиболее уязвимым, именно в этот период дети являются более подвержены интернет-зависимости.

Компьютерные игры делятся на неролевые и ролевые. Такая классификация является очень важной, ввиду того что психологическая зависимость имеет существенные различия и механизмы отличаются между собой.

Ролевые компьютерные игры которые мы рассматриваем с точки зрения психологии, в них подросток полностью вживается в образ своего героя, виртуальный мир в котором он находится требует от него полного перевоплощения. Мы акцентируем внимание именно на ролевых компьютерных играх из множества других не просто, ведь именно в них человек полностью погружается и перевоплощается в компьютерного персонажа. В процессе игры подросток «сливается» с компьютером, становится с ним единым целым. В некоторых случаях происходит потеря личных качеств и полное превращение в образ с присущими ему особенностями, это ведет к потере своей индивидуальности.

К не ролевым играм относят всевозможные азартные игры, головоломки. На основании анализа психолого-педагогической литературы по проблеме компьютерной игровой Интернет-зависимости у обучающихся, проведения целого ряда исследований, можно сделать выводы: учащиеся, а особенно – студенты, подвержены игровой компьютерной зависимости, т. к. наблюдаются все признаки данного явления: компьютеризированные устройства постоянно находятся в руках, наблюдаются попытки воспользоваться устройствами во время занятий, во время перемен половина группы «отдыхает» в виртуальности, продолжая играть не выходя из лаборатории. Особенным "шиком" считается играть в сетевые игры через Интернет.

Необходимо:

1. Организовать диагностическую работу по выявлению учащихся подобной группы риска путем постоянного психологического тестирования.
2. Организовать информационно-просветительную работу с обучающимися, родителями по вопросам угроз и последствий компьютерной игровой зависимости и путям ее профилактики и преодоления.