МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет ПИ им. В.Г. Белинского	Кафедра «Всеобщая история и обществознание»
Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование
Профиль	История. Обществознание
Форма обучения	Очная

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:
Гэмблинг как форма девиантного поведения среди детей и подростков

Студент _____ (подпись, дата) **Сокова Алёна Викторовна**

Руководитель _____ (подпись, дата) **Семина Н.В.**

Нормоконтролёр _____ (подпись, дата) **Федосеева Л.Ю.**

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 15.06.23 № 14)

Заведующий кафедрой _____ (подпись, дата) **Белоусов С.В.**

Работа защищена с отметкой отл. (протокол заседания ГЭК от 04.07.23 № 24)

Секретарь ГЭК 04.07.2023 (подпись, дата) **Семина Н.В.**

Пенза, 2023

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Педагогический институт имени В.Г. Белинского

Историко-филологический факультет

Кафедра «Всеобщая история и обществознание»

Направление подготовки:
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
профиль: История. Обществознание

УТВЕРЖДАЮ:
Зав. кафедрой ВИиО
«31» октября 2022 г.

ЗАДАНИЕ

ПО ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Соковой Алёны Викторовны

1. Срок сдачи студентом законченной работы «01» июня 2023 г.
2. Тема выпускной квалификационной работы:
«Гэмблинг как форма девиантного поведения среди детей и подростков»
3. Руководитель к.и.н., доцент Н.В. Семина
4. Перечень подлежащих разработке вопросов:

1. изучить понятие и причины возникновения гэмблинга;
2. рассмотреть взаимосвязь девиантного поведения и гэмблинга;
3. выявить особенности развития гэмблинга у детей и подростков;
4. изучить методы его выявления и профилактики;
5. создать методическую разработку по профилактике гэмблинга среди детей и подростков.

5. График выполнения выпускной квалификационной работы

№ п/п	Вид деятельности	Срок выполнения раздела	Подпись рук.	Подпись зав. кафедрой
1	Написание заявления на выбор темы выпускной квалификационной работы; составление плана выпускной квалификационной работы; подборка библиографического списка по теме выпускной квалификационной работы (не менее 30 источников)	16.09.2022-15.11.2022		
2	Сдача на проверку 1 главы выпускной квалификационной работы	01.03.2023		
3	Сдача на проверку 2 главы выпускной квалификационной работы	02.04.2023		
4	Подготовка выступления на ежегодной научно-практической конференции	01.03.2023-20.04.2023		
5	Написание не менее одной статьи по теме выпускной квалификационной работы и публикация	01.03.2023-20.04.2023		
6	Прохождение предзащиты, получение допуска к защите	20.04.2023-30.05.2023		
7	Представление завершенной работы	01.06.2023		
8	Проверка на оригинальность в системе «Антиплагиат.ВУЗ»	13.06.2023-26.06.2023		

6. Дата выдачи задания «08» ноября 2022 г.

Руководитель _____ Н.В. Семина

Задание принял к исполнению студент _____ А.В. Сокова

Содержание

Введение……...3
Глава 1. Теоретические аспекты гэмблинга как формы девиантного поведения……...11
1.1. Гэмблинг: понятие, признаки и причины……11
1.2. Специфика развития гэмблинга у детей и подростков……...24
Глава 2. Выявление и профилактика гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков……...……...…….30
2.1. Методика выявления гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков……30
2.2. Профилактика гэмблинга среди детей и подростков……...……...…39
Глава 3. Методическая разработка по профилактике гэмблинга среди детей и подростков……..47
3.1. Рабочая программа декады воспитательных мероприятий по профилактике гэмблинга……..47
Заключение…….……62
Список использованных источников и литературы……...66
Приложение

Введение

Выпускная квалификационная работа «Гэмблинг как форма девиантного поведения среди детей и подростков» посвящена проблеме развития гэмблинга среди детей и подростков, которая приводит к негативным последствиям во всех сферах их жизни**.**

Актуальность темы исследования продиктована тем, что ситуация развития гэмблинга (игровой зависимости) как вида девиантного (отклоняющегося) поведения среди детей и подростков носит весьма острый и негативный характер. Гэмблинг с каждым годом распространяется все сильнее. По мере развития компьютеров, технологий, графики и компьютерных игр, люди всё больше погружаются в виртуальный мир. Иногда люди погружаются в этот мир настолько глубоко, что уже не в состоянии отличить его от реального, особенно этому подвержены дети и подростки в силу неустойчивости их психики.

Важно понимать, что гэмблинг скрывает за собой ряд серьезных проблем, таких как психологическая зависимость, социальная отстранённость, суицидальные наклонности, возникновение вредных привычек, клептомания, психические расстройства, вспыльчивость, потеря социальных ориентиров, неуверенность в себе, упадок моральных и духовных сил и т.д.

Со временем вышеперечисленные проблемы вытекают в более общие: социальные, экономические, демографические и многие другие. В связи с этим, есть веское обоснование заниматься этим вопросом и развивать данную тему, чтобы как можно лучше и быстрее предотвратить страшные последствия освещаемой проблемы.

Объект исследования – гэмблинг как форма девиантного поведения среди детей и подростков.

Предмет исследования – понятие и причины возникновения гэмблинга как формы девиантного поведения, особенности развития гэмблинга у детей и подростков, методы его выявления и профилактики.

Степень изученности проблемы. Количество работ по данной теме достаточно большое, имеются значимые научные труды и у зарубежных, и у российских ученых, посвящённые теоретическим и практическим аспектам гэмблинга среди детей и подростков. Особое внимание данной проблеме начали уделять в начале XXI века.

Й. Хейзинг в своей книге «Homo Ludens»[1] рассматривает игру в нескольких аспектах: как вид деятельности, как форму происхождения культуры, как обязательный элемент всякой культурной активности. При анализе игрового характера культуры, провозглашает универсальность феномена игры и важность его влияния на развитие цивилизации.

Н.А. Хренов[2] в своей работе рассмотрел, описал и структурировал основные аспекты игры как социальной категории, определил ее статус в структуре современной социальной практики, выявил функции игры в социальном конструировании.

М.С. Иванов в книге «Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека»[3] дал подробную характеристику компьютерной игровой деятельности и разработал классификацию компьютерных игр по критерию значимости их влияния на самореализацию личности.

Ю.В. Шепель[4] в своем труде раскрыл социокультурные обстоятельства, формирующие азартно-игровую зависимость, определил пути социальной реабилитации зависимой от игры личности.

---

[1]Хейзинг, Й. Homo Ludens / Й. Хейзинг. СПб., 2011. 416 с.
[2]Хренов, Н.А. Человек играющий / Н.А. Хренов. СПб., 2005. 604 с.
[3]Иванов, М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов. М., 2007. 35 с.
[4]Шепель, Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе / Ю.В. Шепель. М., 2009. 20 с.

В.В Зайцев[1] описал развитие фаз гэмблинга, составляющих игровой цикл, понимание которого важно для формирования психотерапевтических задач при работе с проблемными игроками, а также особенности поведения людей в каждой из фаз. Также он занимался разработкой методов диагностики и лечения пациентов с игровой зависимостью.

Я.И. Гилинский[2] рассматривает гэмблинг в качестве актуальной самостоятельной социальной и психологической проблемы, в контексте необходимости принятия общественно-государственных мер для ее разрешения.

А.Ю. Егоров[3] в статье рассматривает дискуссионные моменты типологии, диагностики и классификации нехимических аддикций, в том числе гэмблинга. Показаны механизмы формирования гэмблинга, а также его клинические и психологические характеристики.

В книге Ц.П. Короленко[4] описаны нарушения поведения, связанные с игровой зависимостью, которые оказывают влияние на судьбу человека, приводящие к серьезным осложнениям межличностных отношений.

Р. Мертон[5] относит гэмблинг к одному из видов отклоняющегося поведения личности (девиантного поведения). Однако само девиантное поведение социолог изучал в более широком смысле: любая девиация возникает в результате разрыва между культурными целями и социально одобряемыми средствами их достижения.

В работе Т. Веблена[6] игровая зависимость представлена как следствие социального дуализма, имущественных прав «праздного класса» и минимального социального влияния «промышленного сословия».

---

[1] Зайцев, В.В. Как избавиться от пристрастия к азартным играм / В.В. Зайцев. СПб., 2003. 125 с.
[2] Глинский, Я.И. Девиантология / Я.И. Глинский. СПб., 2003. 520 с.
[3] Егоров, А.Ю. Психология девиантного поведения / А.Ю. Егорова. СПб., 2016. 63 с.
[4] Короленко, Ц.П. Семь путей к катастрофе: деструктивное поведение в современном мире / Ц.П. Короленко. Новосибирск, 1990. 222 с.
[5] Мертон, Р. Социальная теория и социальная структура / Р. Мертон. М., 2006. 863 с.
[6] Веблен, Т. Теория праздного класса / Т. Веблен. М., 2021. 382 с.

Российская социологическая мысль характеризуется определенными наработками в анализе социальной зависимости благодаря работам Е.С. Балабановой[1], М.А. Шабановой[2].

А.В. Гришина в своей работе рассматривает взаимосвязь особенностей личностного развития и проявления склонности к игровой зависимости у школьников младшего возраста[3].

В статье А.Ю. Швацкого подробно рассмотрены последствия увлечения играми, их влияние на психологическом, физиологическом и социальном уровнях[4].

М.А. Шаманаева в статье выделяет причины и последствия игровой зависимости, дает характеристику личности ребенка, имеющего склонность к её развитию[5].

Исследование по выявлению особенностей эмоционального состояния детей и подростков с разным уровнем развития гэмблинга было проведено Е.Е. Роговым[6].

Способы взаимодействия педагогов с детьми и подростками, имеющими игровую зависимость, подробно описал в своей работе М.П. Кулаченко[7].

Таким образом, рассмотрение вышеперечисленных теоретических трудов и практических разработок, показывает что они, безусловно,

---

[1] Балабанова, Е.С. Социально-экономическая зависимость: теория, история и современность / Е.С. Балабанова. М., 2010. 51 с.

[2] Шабанова, М.А. Социоэкономика / М.А. Шабанова. М., 2012. 558 с.

[3] Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. 2018. № 1(22). С. 15.

[4] Швацкий, А.Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков играми / А.Ю. Швацкий // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. № 3. С. 410.

[5] Шаманаева, М.А. Социально-психологические особенности подростков, склонных к игровой зависимости / М.А. Шаманаева, О.А. Белобрыкина // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2019. № 4. С. 47.

[6] Рогова, Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми / Е.Е. Рогова // Мир науки. Педагогика и психология. 2018. № 6. С. 111.

[7] Кулаченко, М.П. Психологическое консультирование подростков с компьютерной аддикцией / М.П. Кулаченко // Norwegian Journal of Development of the International Science. 2019. № 26-3. С. 50-53.

способствуют решению проблемы гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков. Однако, несмотря на то, что по всем сферам исследуемой темы написаны работы, обобщающей работы пока не создано, что требует дальнейшей разработки данной проблемы.

Цель работы – изучение гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков.

Данная цель предполагает решение следующих **задач:**

- изучить понятие и причины возникновения гэмблинга;
- рассмотреть взаимосвязь девиантного поведения и гэмблинга;
- выявить особенности развития гэмблинга у детей и подростков;
- изучить методы его выявления и профилактики;
- создать методическую разработку по профилактике гэмблинга среди детей и подростков.

Источниковую базу работы составили нормативно-правовые акты Российской Федерации, а также статистические данные. Для написания выпускной квалификационной работы были использованы следующие нормативно-правовые акты:

1. Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»[1] от 29.12.2006. Данный федеральный закон определяет правовые основы государственного регулирования деятельности по организации и проведению азартных игр на территории Российской Федерации и устанавливает ограничения осуществления данной деятельности в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан. Также в ст. 4 данного закона дано определение понятия «азартная игра», а ст. 7 устанавливает особые требования к посетителям игорного заведения.

[1] Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» от 29.12.2006 № 244 (с изм. и доп. от 02.07.2021). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/ggWkg (дата обращения: 05.02.2023).

2. Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 года в ст. 27 устанавливает особые ограничения на рекламу, основанную на риске игр, пари[1].

3. Гражданский кодекс РФ в ст. 1062 устанавливает требования, связанные с организацией игр и пари и участием в них[2].

4. Приказ № ММВ-7-2/461 «Об утверждении Критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Министерством внутренних дел Российской Федерации, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека»[3] устанавливает критерии оценки информации, нарушающей требования Федерального закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» и Федерального закона «О лотереях»[4] о запрете деятельности по организации и проведению азартных игр и лотерей с использованием сети «Интернет» и иных средств связи, необходимые для принятия решений, являющихся основаниями для включения доменных имен, а также сетевых адресов в Единый реестр.

[1] Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 № 38 (с изм. и доп. от 05.12.2022). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/bNGs6 (дата обращения: 07.02.2023).

[2] Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 г. (с изм. и доп. от 26.10.2021) [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/AZ9jQ (дата обращения: 05.02.2023).

[3] Приказ «Об утверждении Критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Министерством внутренних дел Российской Федерации, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека» от 18.05.2017 № ММВ-7-2/461 [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34i7qh (дата обращения: 05.02.20223).

[4] Федеральный закон «О лотереях» от 11.11.2003 № 138 (с изм. и доп. от 02.07.2021). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34nSTM (дата обращения: 07.02.2023).

5. Административный кодекс РФ в ст. 14.1.1 устанавливает административную ответственность за незаконную организацию и проведение азартных игр[1].

6. Уголовный кодекс РФ в ст. 171.2 устанавливает уголовную ответственность за незаконную организацию и проведение азартных игр[2].

В работе были также использованы данные социологических и психологических исследований[345], которые помогли выявить особенности развития гэмблинга у детей и подростков.

Таким образом, все названные нормативно-правовые акты в совокупности способствовали выделению отличительных черт игровой деятельности, определению ответственности за нарушение ограничений в сфере азартных игр и выявлению проблем законодательного регулирования в данной сфере. Однако можно сделать вывод, что правовое регулирование данного вопроса только начинает развиваться.

Для решения поставленных в работе задач выбраны следующие **методы:** метод анализа и синтеза источников для изучения причин возникновения гэмблинга, его взаимосвязи с девиантным поведением и метод правового анализа нормативно-правовых актов в сфере игровой деятельности для изучения понятия гэмблинга, метод аналогии при выявлении особенностей развития гэмблинга у детей и подростков, а также метод анализа социологических данных для разработки наиболее эффективных методов выявления и профилактики гэмблинга.

---

[1] Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 г. (с изм. и доп. от 24.11.2022). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/C3duV (дата обращения: 11.02.2023).

[2] Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 (с изм. и доп. от 08.12.2022). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/AYThW (дата обращения: 11.02.2023).

[3] Психиатр считает, что около 5-10% молодых людей в РФ могут страдать игровой зависимостью. [Электронный ресурс] // tass.ru URL: https://tass.ru/obschestvo/13341949 (дата обращения: 10.05.2023).

[4] На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. [Электронный ресурс] // wciom.ru URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii (дата обращения: 10.05.2023).

[5] 83,9% учеников старших классов играют в компьютерные игры. [Электронный ресурс] // vogazeta.ru URL: https://clck.ru/34gjtU (дата обращения: 10.05.2023).

Выбранные методы исследования помогли в решении поставленных задач и способствовали достижение цели работы.

Практическая значимость. Теоретические данные могут быть использованы в ВУЗах при изучении девиантного поведения в целом, и гэмблинга как его формы в частности, а также для написания докладов, рефератов, курсовых работ и т.д. Созданная методическая разработка, целью которой является проведение профилактической деятельности по ограничению развития игровой зависимости несовершеннолетних, может быть использована в школах для профилактики гэмблинга (игровой зависимости) среди детей и подростков.

Апробация результатов работы. Результаты работы были апробированы на выступлении с докладом в рамках XXIV Всероссийской научно-практической конференции «Лебедевские чтения», по итогам которой автору присуждено 2 место в секции «История государства и права». Тезисы доклада сданы в печать.

Структура работы позволяет наиболее полно раскрыть тему выпускной квалификационной работы, достичь ее цель и решить поставленные задачи. Работа включает введение, три главы с разбивкой на параграфы, заключение, список использованных источников и литературы.

Глава 1. Теоретические аспекты гэмблинга как формы девиантного поведения

1.1. Гэмблинг: понятие, признаки и причины

Изначально слово гэмблинг происходит от английского слова «gambling», что в переводе значит – азартная игра, играть в азартные игры. В настоящее время значение данного слово видоизменилось. Современные ученые рассматривают понятие «гэмблинг» в контексте зависимости от азартных игр[1]. В соответствии с федеральным законом, регулирующим деятельность в сфере азартных игр, азартная игра – соглашение о выигрыше, которое основано на риске, данное соглашение заключается между двумя или несколькими участниками либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры[2]. Из данного определения можно сделать вывод, что к азартным играм относятся: игры в казино, компьютерные игры, онлайн-игры. Таким образом, можно прийти к выводу, что в современном мире гэмблинг рассматривается как зависимость человека от различного вида игр.

Так как в мире идет активное развитие игровой индустрии, всё больше людей становятся жертвами гэмблинга. Гэмблинг становится зависимостью, все чаще провоцирует людей к поведению, которое отклоняется от нормы. В данной работе гэмблинг будет рассматриваться в контексте игровой зависимости, относящейся к аддиктивному поведению.

В психологии гэмблинг рассматривается как патологическая склонность к азартным играм, болезненное состояние, которое характеризуется неконтролируемой психологической зависимостью от игры.

[1] Ермолич, С.Я. Гэмблинг как форма аддиктивного Еповедения / С.Я. Ермолич // Репозиторий БГПУ. 2013. № 8 . С. 37-42.

[2] Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» от 29.12.2006 № 244 (с изм. и доп. от 28.04.2023). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34gjnW (дата обращения: 08.05.2023).

Также в психолого-педагогической литературе гэблинг принято рассматривать в двух аспектах. Во-первых, в качестве аддиктивного поведения, отождествляя с алкогольной, наркотической зависимостью. Во-вторых, в качестве обсессивно-компульсивного расстройства[1].

Впервые гэмблинг как проблемное явление начали рассматривать с конца 80-х годов XX века. В 1999 году «проблемный гэмблинг» Американским обществом психотерапевтов отнесен к клиническим умственным расстройствам. Это же общество в 2000 году выявило 11 признаков «проблемного гэмблинга», при наличии 5 из них можно говорить о психическом расстройстве[2]:

1. Человек постоянно думает об азартных играх.

2. Человеку для удовлетворения требуется постоянное увеличение ставок.

3. У игрока появляется беспокойство, он постоянно обещает прекратить играть, но продолжает (отступление).

4. Игрок объясняет свою зависимость от игры тем, что он пытается, погружаясь в игру, убежать от своих проблем (бегство).

5. Игрок начинает играть все больше для того, чтобы вернуть то, что он уже проиграл (погоня).

6. Игрок постоянно врет семье, друзьям, знакомым об объеме своего проигрыша и выигрыша (лживость).

7. Игрок начинает одалживать деньги на игру, может начать тайно брать из дома деньги и имущество (долги).

8. Игрок пытается прекратить играть, но каждый раз безуспешно (потеря контроля).

9. Для того чтобы покрыть свои долги, игрок может начать нарушать закон (незаконные действия).

---

[1] Ермолич, С.Я. Гэмблинг как форма аддиктивного поведения / С.Я. Ермолич // Репозиторий БГПУ. 2013. № 8 . С. 37-42.

[2] Осипов, Е.М. Гэмблинг как девиантное поведение: психологические и социальные корни / Е.М. Осипов // Социология власти. 2009. № 1. С. 87.

10. Игрок продолжает играть, даже если он осознает, что в результате может потерять семью, друзей, работу и т.д. (неоправданный риск отношениями).

11. Игрок начинает обращаться за помощью к своему окружению с просьбой одолжить ему денег для продолжения игры (просьба о помощи).

В своей работе Короленко Ц.П. и Донских Т.А.[1] выявили следующие признаки, которые могут охарактеризовать гэмблинг:

- большую часть мыслей человека занимают игры, он часто прокручивает в голове ход игры;
- игрок постоянно увеличивает время, которое он проводит за той или иной игрой;
- человек не может остановиться играть, теряет над собой контроль, его не могут остановить ни выигрыш, ни проигрыш;
- у игрока появляется чувство психологического дискомфорта;
- игрок постоянно увеличивает ставки из-за стремления к более высокому риску;
- пытается любым путем продолжить играть в игру, даже если этот путь незаконный.

Определение гэмблингу дали только в 2000 году исследователи Австралийского института. Они охарактеризовали гэмблинг как постоянно повторяющееся поведение, которое наносит вред игроку, его окружению или обществу, и приводит к потере времени/денег.

Психиатр Ральф Гринсон выявил три типа игроков, в зависимости от целей игры[2]:

- любители (их основная цель игры – развлечения, других целей у них нет);

[1] Короленко, Ц.П. Семь путей к катастрофе: Деструктив. поведение в современ. мире / Ц. П. Короленко, Т. А. Донских. Новосибирск, 1990. С. 112.
[2] Гринсон, Р. Техника и практика психоанализа / Р. Гринсон. М., 2010. С. 32.

- профессионалы (сделали игру средством своего заработка, существуют за счет выигрышей);
- невротики (неосознанно постоянно думают об игре, не могут остановиться играть, делают игру смыслом своей жизни).

Также учеными были выявлены этапы развития игровой зависимости. В целом они схожи с этапами развития любой другой зависимости. Выделены следующие три этапа[1]:

1. Начальный этап представляет собой первую пробу какой-либо игры. Как правило, на данном этапе действует обратно пропорциональная зависимость, чем меньше возраст начала игры, тем больше вероятность развития в дальнейшем зависимости от этой игры. Обычно первая проба осуществляется в компании, действует так называемый групповой конформизм.

2. Второй этап можно охарактеризовать поисковым поведением. Игрок находится в состоянии постоянного поиска игры, формирует свои предпочтения, перепробовав множество вариантов игр.

3. Третьим этапом является переход поискового поведения в болезнь, зависимость. На это оказывают влияние биологические, психологические и социальные факторы.

Гэмблинг можно классифицировать на следующие виды:

1. Социальный гэмблинг. По-другому этот вид можно назвать беспроблемным. Таких игроков можно назвать социальными, для них игра является лишь развлечением, признаков зависимости не проявляется. Игроки могут себя контролировать, не зациклены на игре. Их увлечение игрой не влечет за собой отрицательных последствий.

2. Регулярный гэмблинг. Для таких игроков игра становится важной составляющей их жизни, но они не теряют над собой контроль, регулируют частоту игры и количество потраченных на нее денег. Игроки, как правило,

[1] Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. 2018. № 1(22). С. 15.

предпочитают определенный вид игр. Гэмблинг не влияет ни на одну из сфер жизни, игроки с данным видом игровой зависимости имеют и другие виды развлечений.

3. Проблемный гэмблинг. Игроки с данным видом игровой зависимости постоянно думают об игре, также они могут рассматривать ее в качестве одного из основных источников своего дохода. Такая зависимость может вызывать проблемы во многих сферах жизни игрока. Могут возникать проблемы на работе, в отношениях с ближайшим окружением, так как игрок тратит много времени и денег на игру. Люди с данным видом зависимости начинают тратить деньги, которые были предназначены для других целей на игру. Также игроки для того, чтобы доказать, что у них нет зависимости, могут на время прекратить играть, однако после вновь продолжают.

4. Патологический гэмблинг, также имеет название компульсивный. Данный вид гэмблинга ученые определяют уже как прогрессирующее расстройство, которое характеризуется длящейся потерей контроля над игрой, постоянными мыслями об игре и озабоченности как получить денег на игру. Также такую зависимость характеризует иррациональное мышление. Дальнейшее развитие подобного поведения нередко приводит к неблагоприятным последствиям, однако игрок все равно продолжает играть.

5. Профессиональный гэмблинг. Игра для игроков является основным, и чаще всего единственным источником дохода. Играют они систематически, планово. Многие из игроков имеют склонность к проблемной или патологической игровой зависимости и могут перейти в эти категории зависимости.

Если говорить об основных группах игр, которые могут вызвать зависимость, то к ним относят следующие игры:

- азартные игры;
- компьютерные игры;
- онлайн игры в Интернете.

К азартным играм относятся лотереи, рулетка, игровые автоматы, тотализатор и т.д. То есть все игры, где есть возможность какого-либо выигрыша. Данный вид игр наиболее опасен для материального благополучия игрока и его ближайшего окружения. Однако плата за игру может быть гораздо больше, чем финансовые потери, человек может потерять семью, репутацию, работу.

Учеными установлено, что для появления зависимости от азартных игр достаточно играть всего несколько часов подряд. Развитие зависимости зависит не от времени, затраченном на игру, а от того на сколько человека тянет к этой игре даже после огромного проигрыша. Чаще всего сами игроки не замечают у себя признаки зависимости, это видит его близкое окружение. Также зависимость от азартных игр характеризуется расстройствами поведения и психического здоровья.

Следующим видом игр, который может вызывать зависимость, являются компьютерные игры. Проблема данного вида зависимости особенно актуальна в настоящее время. Именно поэтому компьютерной зависимости уделено много внимания в различных научных работах. Зависимость от компьютерных игр представляет собой форму психологической привязанности к игре. У игрока может появиться желание жить в виртуальном мире. Человек может возвращаться в реальный мир лишь для удовлетворения физиологических потребностей. В общении с реальными, живыми людьми игроки не заинтересованы. Зафиксированы случаи, когда долгая, беспрерывная игра за компьютером приводила к сильным отрицательным последствиям для здоровья.

Еще одним видом игр, вызывающих игровую зависимость, являются онлайн игры в Интернете. Зависимость от данного вида игр начала изучаться еще в 1994 году, и до сих пор это явление привлекает внимание ученых. Как правило, игрока преследует навязчивое желание выйти в Интернет, даже когда у них для этого нет возможности в данный момент времени. Таким людям нужно постоянно находиться онлайн, то есть играть и общаться в сети

в реальном времени. Часто игроки преследуют цели завести друзей, построить свой идеальный мир и т.д. То есть получить то, что не могут получить в реальном мире. Поэтому они могут находиться в виртуальном мире огромное количество времени, и возвращаться в реальность особо не хотят. В случае, когда человек, имеющий данную зависимость, пытается сократить время нахождения в сети, он начинает чувствовать психологический дискомфорт, эмоциональные изменения и т.д. Такое явление называют «синдромом отказа». По данным приведенным психологом К. Янг у студентов, которые страдают зависимостью от онлайн-игр, ухудшаются отношения с окружающими и снижается академическая успеваемость.

Проблемным вопросом для ученых является установление начала зависимости от игр, так как развитие происходит постепенно. К факторам, влияющим на развитие игровой зависимости, относят генетический фактор. У людей, имеющих склонность к игровой зависимости, активно вырабатывается фермент, который разрушает эндорфины. В результате у таких людей недостаток положительных эмоций, а игры могут это компенсировать.

Также к факторам, влияющим на гэмблинг, ученые относят отношения в семье. На зависимость могут влиять чрезмерная или недостаточная опека, жестокость, требовательность, невнимательность и т.д. Особенно на развитие зависимости может влиять такая модель семьи, при которой родители развивают в детях не моральные, нравственные ценности, а материальные. С подобными установками дети могут начать завидовать более богатым людям в своем окружении, деньги и богатство для таких людей становятся смыслом жизни, а азартные игры – легкий и быстрый способ это получить.

Социологи также проводили исследование в данной области, они выявили еще один фактор, который может способствовать развитию игровой зависимости. Этот фактор сводится к потребности человека в острых ощущениях, которая удовлетворяется во время игры. У кого-то это может

проявляться как устойчивая черта характера, а у кого-то как нехватка эмоций в повседневной жизни, так как в основном они занимаются рутинными и спокойными делами.

Психоаналитик из Венгрии Шандор Ференци предложил свою гипотезу, он назвал её «гипотезой инфантильного всемогущества». Эта гипотеза сводилась к следующему: человек, погружаясь в процесс игры, начинает испытывать чувство иллюзорного всемогущества[1]. По мнению Ференци так проявляются отголоски младенчества, в котором ребенок мог управлять поведением взрослых. Это чувство и проявляется у взрослого игрока в процессе погружения его в игру.

Ученые относят гэмблинг к одной из форм девиантного поведения. Девиантное поведение – это поведение человека или группы лиц, которое отклоняется от официально установленных государством или сложившихся в обществе норм и ожиданий.

Однако при определении девиантного поведения важно понимать, что под ним подразумевается не конкретное поведение или поступок человека, а то, как данное поведение оценивается обществом, предусмотрены ли за него какие-либо санкции и т.д.

Для определения девиантного поведения можно выделить следующие его особенности:

1. Отклонение от стандартов, принятых в обществе. То есть это любое поведение или действие, не соответствующее правовым нормам или нормам, принятым в обществе.

2. Проявление девиантного поведения может вызывать как положительную, так и отрицательную оценку со стороны окружающих. Зависит от того положительная это девиация (трудоголизм, героизм) или отрицательная (аморальные поступки, алкоголизм, правонарушение).

[1] Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. 2018. № 1(22). С. 15.

3. Отрицательное отклоняющееся поведение в зависимости от его формы наносит ущерб либо самой личности (аутодеструктивное), либо его окружению (деструктивное).

4. Представляет собой постоянно повторяющееся явление. Формируется постепенно, переходя от единичных действий к постоянному явлению.

5. Девиация является медицинской нормой, не относится к психическим заболеваниям. Однако со временем девиантное поведение может перейти в патологию.

6. Сопровождается различными проявлениями социальной дезадаптации (утрата способности приспосабливаться к окружающей среде).

Для того чтобы раскрыть данную тему наиболее полно, необходимо сказать о факторах, которые могут влиять на развитие девиантного поведения. В первую очередь под влияние данных факторов попадает особая группа риска, а именно дети и подростки. Выделим основные факторы:

- биологический фактор (физиологические особенности, наследственность, неустойчивость нервной системы организма и т.д., как правило, начинают проявляться еще в детстве);
- психологический фактор (особенности темперамента, акцентуации характера, повышенный уровень нервной возбудимости могут привести к повышенной внушаемости, неадекватной реакции, а также уходу от трудных ситуаций в виртуальный мир);
- социальный фактор (особенности взаимодействия с социумом, могут играть роль место его проживания, экономическая стабильность, статус в обществе и т.д.);
- семейный фактор (взаимоотношения и обстановка в семье, нарушение отношений между детьми и родителями или супругами, недостаток внимания, оскорбления, жестокое обращение, насилие, низкий социальный статус семьи, асоциальное поведение членов семьи и т.д.).

Как уже говорилось особое внимание необходимо уделить группе риска – детям и подросткам. Виды отрицательного девиантного поведения, которые наиболее распространены среди детей и подростков:

- курение (самая распространённая зависимость как психологическая, так и физическая, приобщаются к ней, как правило, из-за стремления доказать, что они уже взрослые);
- алкоголизм (чаще всего подростки употребляют алкоголь для развлечения и ухода на какое-то время из реальности, с каждым годом чрезмерное употребления алкоголя растет);
- наркомания (выражается в употреблении запрещенных наркотических веществ, как правило, происходит это из-за желания уйти от бытовых проблем, конфликтов, каких-либо сложных ситуаций, так как во время употребления происходит снижение усталости, душевных беспокойств и т.д.);
- сексуальные отклонения (данный вид отклоняющегося поведения выявили сексопатологи, рассматривая некоторые из этих отклонений в качестве заболеваний);
- игромания (по мере развития компьютерных и цифровых технологий данный вид девиантного поведения получает все более сильную распространенность, все больше детей и подростов уходит из реального мира в виртуальный, так как там происходит все так как они хотят);
- суицид (является крайней формой девиантного поведения, как правило, сначала происходят суицидальные проявления – намеки и высказывания, направленные на лишение себя жизни);

Одной из форм девиантного поведения является аддиктивное поведение. Аддиктивное поведение – форма отклоняющегося поведения, выражающая в стремлении к уходу от реальности посредством изменения своего психического состояния. Для этого существует два способа: фармакологический (прием психотропных веществ) и нефармакологический

(концентрация на конкретных предметах или действиях, что приводит к приятному эмоциональному состоянию).

Аддиктивное поведение может быть двух видов:

1. Химическая аддикция. При данном виде аддикции человек стремиться уйти от реальности, используя для этого различные психоактивные вещества, с помощью данных веществ человек изменяет свое психическое состояние. Примерами химической аддикции могут быть алкоголизм и наркомания.

2. Нехимическая аддикция.

Человек постоянно сосредоточен на каких-то определенных видах деятельности, возможно, даже на одном. Данный вид деятельности вызывает у него приятные эмоциональные переживания, отвлекает от реальности, что может привести к зависимости. Примеры нехимической аддикции: религиозный фанатизм, сексуальные аддикции, игромания.

Механизм развития аддиктивного поведения начинается с выбора способа ухода от реальности, если способ подействовал и понравился человеку, он фиксируется в его сознании как эффективное средство, обеспечивающее ему хорошее эмоциональное состояние. В дальнейшем, когда человек встречается с какими-то проблемами, трудностями, он не решает их, оставляет на потом, а уходит из реальности, ранее выбранным способом. Со временем воля такого человека постепенно снижается, так как аддикция способствует выработке тактики наименьшего сопротивления, он все сложнее переносит трудности, ему проще от них уйти. В следствие это приводит к накоплению огромного количества проблем.

Менделевич В.Д. занимался изучением личности с аддиктивным поведением на основе теории Э. Берна[1]. Были выделены различные виды голода: голод по сенсорной стимуляции, голод по признанию, голод по контакту и физическому поглаживанию, сексуальный голод, структурный

[1] Менделевич, В.Д. Аддиктивное влечение / В.Д. Менделевич. М., 2012. С. 58.

голод или голод по структурированию времени, голод по инициативе. Когда у личности с аддикцией появляется какой-либо вид голода, она не может удовлетворить его в реальности и прибегает к аддиктивному поведению.

В настоящее время с развитием технологий на первый план выходит такой вид аддикции как игромания (проблемный гэмблинг или игровая зависимость). Игровые аддикты испытывают постоянную потребность в игре, однако не могут полностью ее удовлетворить. Происходит это из-за разделения реальности на виртуальную и реальную. В процессе игры аддикт уходит в виртуальную реальность, его эмоциональное состояние улучшается, проблемы уходят, однако после завершения игры приходится возвращаться обратно в реальный мир, настроение резко ухудшается, возвращается в исходную точку и остается таким до следующей игры. То есть выход из игры болезнен для игрока, ведь ему приходится возвращаться туда, где скучно, плохо, много проблем и т.д. Отсюда ухудшение самочувствия и постоянная тяга вернуться в игру и на более продолжительное время.

Азартные игры привлекают людей своим разнообразием, красивым видом, огоньками и, конечно, возможностью заработать большую сумму денег за короткое время и, не прилагая особых усилий.

Отклоняющееся поведение, проявляющееся в аддикции, начинается с момента, когда у человека появляются постоянные мысли о той или иной игре, и он ищет любую возможность продолжить игру. В дальнейшем человек продолжает все больше времени проводить в игре, оставляя на втором плане семью, друзей, работу.

Игровая зависимость может возникнуть в любом возрасте. Она может быть как у детей, так и у людей пожилого возраста. Данное явление объясняется тем, что в современном мире присутствует огромное разнообразие игр абсолютно на любой вкус, которые рассчитаны на разные категории населения. А также тем, что в игры способен играть каждый, она не требует каких-то особых умений. Однако особое внимание стоит уделить

игровой зависимости у детей и подростков, в силу особенностей их возраста и еще неустойчивой психики.

Таким образом, гэмблинг представляет собой склонность человека к игре в различные игры, в первую очередь, азартные. Он бывает различных видов, начиная от социального, не представляющего собой зависимость, заканчивая патологическим, который уже является психическим расстройством человека. Развитие гэмблинга происходит в несколько стадий, каждая из них характеризуется своими особенностями. Проблемный гэмблинг у человека проявляется особыми признаками, которые становятся более выраженными по мере развития игровой зависимости. Основными видами игр, которые вызывают зависимость, являются азартные, компьютерные игры и онлайн-игры. Причины игровой зависимости могут быть различными: генетическая склонность, отношения в семье, желание заработать деньги, неудовлетворенность своей жизнью и т.д.

Проблемный гэмблинг или игровая зависимость является одним из видов девиантного поведения. Девиантное поведение по своей сути поведение, которое отклоняется от правовых и общепринятых норм. Оно может быть как положительным, так и отрицательным, однако в данной работе рассматриваются именно отрицательные девиации. На его развитие могут влиять ряд факторов: биологический, психологический, социальный и семейный. Отклоняющееся поведение может проявляться в форме алкоголизма, наркомании, социальных отклонениях, игромании и т.д. Аддиктивное поведение является одной из форм девиантного, оно характеризуется уходом от реальности различными путями. Часто в этих целях используют игру. Человек начинает играть, погружается в виртуальный мир, так как там нет проблем, там все так как ему нужно. Однако прекращая играть, он возвращается в реальный мир, где скучно, сложно, много проблем, и конечно, сразу возникает желание вернуться обратно. Так появляется игровая зависимость. Также зависимость возникает в итоге жажды людей к большим деньгам, не прилагая к этому особых

усилий. Категорией риска в формировании игровой зависимости являются дети и подростки, в силу неустойчивости их психики, а с учетом того, что эта проблема в настоящее время становится все более распространенной, она требует особого внимания.

1.2. Специфика развития гэмблинга у детей и подростков

В век информационных технологий дети практически с самого рождения начинают осваивать технические новшества. Данное явление зачастую приводит к тому, что у детей формируется представление об информационных технологиях, как неотъемлемой части их жизни. Важно помнить, что детские и подростковые годы оказывают значительное влияние на всю жизнь человека, именно в этом возрасте ребенок формируется как личность (формируются его социально значимые качества). Поэтому данный возраст является наиболее благоприятным для формирования отрицательного девиантного поведения, которое чаще всего проявляется в пристрастии детей и подростков к компьютерным играм и онлайн-играм, что в силу еще нестабильной психики несовершеннолетних может привести к формированию игровой зависимости. Таким образом, можно сделать вывод, что дети и подростки относятся к группе риска.

Необходимо обратить внимание и на то, что виртуальная реальность в играх наиболее интересуют несовершеннолетних тогда, когда в реальной жизни возникают проблемы с социализацией. Это может привести к негативным последствиям в психологическом, физиологическом и социальном развитии ребенка. Поэтому актуальность изучения игровой зависимости у детей и подростков приобретает особое значение в современном мире.

Причины желания уйти в виртуальный мир, а соответственно и развития игровой зависимости могут быть разными:

- отсутствие внимания со стороны родителей, внутрисемейные конфликты;
- одиночество, отсутствие друзей и «живого» общения, неспособность наладить контакты с людьми;
- проблемы и неудачи в школе;
- отсутствие стабильных интересов, увлечений;
- высокий уровень конформизма, то есть стремления быть «как все» и т.д.

Проблемный гэмблинг у детей и подростков может проявляться следующим образом:

- чрезмерное времяпрепровождение за компьютером, будучи не в состоянии остановиться в какой-то момент;
- концентрация вокруг игры всех интересов подростка;
- отказ от других форм и деятельности, в том числе и общения, что является неотъемлемой частью процесса социализации и т.д.

Изучая данные российских и международных информационных агентств, Швацкий А.Ю. пришел к выводу, что более 68% детей и подростков играют в компьютерные игры, половина из которых проведят в игре более чем на 6-8 часов в день[1].

В последнее время фиксируется значительный рост случаев не просто повышенной увлеченности компьютерными играми в молодежной среде, но и игровой зависимости, которая по многим своим симптомам схожа с алкогольной и наркотической. Так, по данным ТАСС 2022 года примерно 10% несовершеннолетних в Российской Федерации имеют игровую зависимость, причем активный рост наблюдается последние 20 лет[2]. По данным ВЦИОМ среди несовершеннолетних 41% постоянно играет в

[1] Швацкий, А.Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми / А.Ю. Швацкий // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. № 3. С. 410.

[2] Психиатр считает, что около 5-10% молодых людей в РФ могут страдать игровой зависимостью. [Электронный ресурс] // tass.ru URL: https://tass.ru/obschestvo/13341949 (дата обращения: 10.05.2023).

компьютерные игры или онлайн-игры, в среднем за играми проводится 5 часов в день, каждый день играют 23%, 3 раза в неделю 46%[1]. По исследованиям российской команды Team Spirit – 73,8% опрошенных родителей утверждают, что компьютерные игры являются основным видом досуга их детей. Наиболее высокий процент играющих в 2022 году среди подростков 16-17 лет – 84 %, в 2020 году данный показатель был равен 80%[2].

Несмотря на рост популярности игр в детской и подростковой среде, в научном плане это сравнительно новое явление, характер влияния которого на психологическое и физическое состояние человека исследован еще не в полной мере. Но бесспорным является положение о том, что игромания является разновидностью девиантного (аддиктивного) поведения.

Игромания как форма аддиктивного поведения проявляется и у детей, и у подростков. Однако важно отметить, что именно подростки отнесены к особой группе риска. Это объясняется тем, что данный возраст для несовершеннолетних является одним из самых сложных, именно в этот период происходит переход от детства к взрослой жизни. В подростковом возрасте происходит значительная перестройка как физиологическом, так и в социальном плане. У несовершеннолетних формируются их самостоятельные социальные установки, они переходят к стадии сознательного поведения, где они самостоятельно несут ответственность за свои поступки. Именно этот процесс во многом определят особенности личности несовершеннолетних. Процесс полового созревания, кардинальная перестройка всех физиологических систем организма, слабое осознание подростком ее причин и последствий, повышение уровня возбудимости и тревожности ребенка, снижение его самооценки, постоянные конфликты с окружающими и, прежде всего, взрослыми, – эти и другие факторы приводят к возникновению

[1] На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. [Электронный ресурс] // wciom.ru URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii (дата обращения: 10.05.2023).

[2] 83,9% учеников старших классов играют в компьютерные игры. [Электронный ресурс] // vogazeta.ru URL: https://clck.ru/34gjtU (дата обращения: 10.05.2023).

подросткового кризиса. Причем содержание данного кризиса определяются типичными для подросткового возраста реакциями (реакция группирования со сверстниками, реакция эмансипации, реакция увлечения).

Особый интерес представляет сфера увлечений (хобби), так как у многих несовершеннолетних на первом месте среди увлечений стоят именно игры, особенно компьютерные игры и онлайн-игры. Игры так важны для подростка, потому что выполняют в его жизни определенные социально-психологические функции, а именно[1]:

1. Функция самоактуализации (данная функция помогает самореализации и самоутверждению несовершеннолетнего, способствует проявлению его как личности).

2. Функция адаптации (помогает приспособлению несовершеннолетних к новым условиям жизни).

3. Функция воспитания (развивает познавательные интересы, помогает познавать мир, расширяет мировоззрение).

4. Эмоциональная функция (поднимает позитивный настрой и поддерживает его весь день).

5. Функция коммуникации (помогает взаимодействию как со сверстниками, так и с другими поколениями).

6. Психотерапевтическая функция (позволяет улучшить психическое и эмоциональное состояние игрока, его восприятие мира и самого себя).

Ряд исследователей отмечают, что развитие игромании чаще всего происходит у детей и подростков низкой переносимостью трудностей повседневной жизни. Подросток чувствует, что не справляется со своими обязанностями, не может разрешить проблемы, с которыми сталкивается – это также может привести к «комплексу неполноценности». Подросток страдает от того, что он отличается от других людей, не вписывается в рамки обыденной жизни.

[1]Швацкий, А.Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми / А.Ю. Швацкий // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. № 3. С. 411.

Возникновение психологической готовности к зависимому поведению обусловливают следующие внутренние и внешние причины[1]:

- неспособность подростка к продуктивному выходу из ситуации затрудненности удовлетворения актуальных жизненно важных потребностей;
- несформированность или неэффективность способов психологической защиты подростка, позволяющей ему хотя бы временно снять эмоциональное напряжение;
- наличие психотравмирующей ситуации, из которой подросток не может выбраться самостоятельно.

В качестве основных психических особенностей подростков, склонных к формированию зависимого поведения, Л.Б. Шнейдер определяет[2]:

- слабое развитие самоконтроля, самодисциплины;
- неадекватная (заниженная или завышенная) самооценка;
- низкая устойчивость к всевозможным неблагоприятным воздействиям и стрессам, неумение преодолевать трудности, эмоциональная нестабильность;
- неумение найти продуктивный выход из психотравмирующей ситуации, а также низкий уровень развития социальных навыков.

В.Д. Менделевич полагает, что даже пяти (из перечисленных ниже) характеристик достаточно для выявления и диагностики игровой зависимости[3]:

1) Отсутствие способности принимать решения без посторонней помощи.

2) Перекладывание принятия решения на других людей.

---

[1] Шаманаева, М.А. Социально-психологические особенности подростков, склонных к игровой зависимости / М.А. Шаманаева, О.А. Белобрыкина // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2019. № 4. С. 47.
[2] Шнейдер, Л.Б. Девиантное поведение детей и подростков / Л.Б. Шнейдер. М., 2005. С. 39.
[3] Менделевич, В.Д. Аддиктивное влечение / В.Д. Менделевич. М., 2012. С. 59.

3) Согласие с другими из страха быть отвергнутым, даже если другие не правы.

4) Сложности в выполнении самостоятельной деятельности.

5) Добровольное выполнение унизительных или неприятных работ с целью приобрести поддержку и любовь со стороны окружающих.

6) Низкая переносимость одиночества.

7) Ощущение опустошенности или беспомощности, когда обрывается близкая связь.

8) Страх быть отвергнутым.

9) Повышенная ранимость при любой критике или неодобрении со стороны окружающих.

Таким образом, повышенный интерес к играм в детском и подростковом возрасте может привести к негативным социально-психологическим последствиям и способствовать увеличению риска формирования гэмблинга. Продолжительное пребывание в виртуальном мире приводит к снижению у несовершеннолетних социальной адаптации, замыкает его социальную активность в форме общения только в виртуальном мире. Несовершеннолетнему становится все сложнее существовать в мире реальном, любая проблема на пути вызывает сильную тревогу. Дети и подростки с сформировавшейся игровой зависимостью испытывают трудности при взаимодействии с людьми, могут проявлять по отношению к ним агрессивность, эмоциональную нестабильность

Глава 2. Выявление и профилактика гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков

2.1. Методика выявления гэмблинга как формы девиантного поведения среди детей и подростков

Гэмблинг является серьезной проблемой для современного общества, особенно остро эта проблема ощущается среди детей и подростков, ведь именно в этот период происходит становление личности. От того как сформируется личность каждого отдельного ребенка во многом зависит будущее всего общества. Именно поэтому важно заниматься профилактикой гэмблинга с самого детства, не давая перейти данной зависимости на крайние стадии развития и пагубно повлиять на психические и социальные качества несовершеннолетних. Однако для того чтобы проводимая профилактика гэмблинга была эффективной, необходимо уделять особое внимание деятельности по выявлению лиц, склонных к аддиктивному поведению в целом, и к гэмблингу в частности.

Для выявления гэмблинга существуют определенные психолого-педагогические диагностики, которые ставят перед собой цель по профилактике данного вида зависимости. Диагностика гэмблинга может помочь решить следующие задачи[1]:

1. Выявление лиц, которые попадают в группу риска, так как диагностика дает данные по детям и подросткам, которые имеют наибольшую склонность к развитию в будущем гэмблинга. В дальнейшем эти данные необходимы для определения группы лиц, с которыми важно проводить наиболее интенсивную профилактику, уделять особое внимание.

2. Определение психических, личностных и социальных качеств детей и подростков. Данные необходимы для выявления качеств личности которые

[1] Рогова, Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми / Е.Е. Рогова // Мир науки. Педагогика и психология. 2018. № 6. С. 111.

делают человека наиболее уязвимым для развития гэмблинга в будущем (низкая самооценка, повышенная тревожность, азартность, внушаемость, слабоволие и т.д.), а также качеств, которые наоборот помогают личности противостоять развитию у него зависимостей (коммуникабельность, адекватная самооценка, уверенность, наличие сильной воли, рассудительность и т.д.), в том числе и гэмблинга. Эти данные также важны для профилактики игровой зависимости. Зная их, можно определить какие конкретно проблемы необходимо проработать, какие качества развить еще сильнее, а какие постараться видоизменить в лучшую сторону.

3. Определение эффективности проводимой профилактической работы. Если диагностику по выявлению склонностей к игровой зависимости проводить регулярно, можно легко по динамике данных оценить степень эффективности мероприятий по профилактике гэмблинга. А в случае низкой эффективности проводимых мероприятий, помогает определить вектор изменения направления данных мероприятий.

К методам выявления детей и подростков, имеющих склонность к аддиктивному поведению, а именно его разновидности – гэмблинг, чаще всего применяют метод анкетирования и личностные тесты[1]. Эти два метода дополняют друг друга, так как анкетирование дает сведения только об уровне информированности несовершеннолетних, и позволяет узнать их мнение по тому или иному вопросу. То есть возможности анкетирования для выявления склонностей к игровой зависимости достаточно ограничены. Однако анкетирование все же имеет большое значение, оно помогает получать наиболее конкретные и откровенные ответы, так как вопросы поставлены прямо. Но и здесь присутствует уязвимая сторона, проведение данной диагностики, как правило, показывает, что дети и подростки, которые действительно относятся к группе риска, целенаправленно не дают

[1] Игромания – диагностика и лечение игровой зависимости у детей, подростков и взрослых. [Электронный ресурс] // tiensmed-ru URL: https://clck.ru/34gk6S (дата обращения: 19.05.2023).

откровенные ответы на поставленные вопросы, они в этом не заинтересованы.

Таким образом, можно сделать вывод, что метод анкетирования достаточно уязвим и с точки зрения эффективности выявления групп детей и подростков, которые обладают наибольшими рисками развития игровой зависимости, уступает личностным тестам.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, почему же необходимо применение личностных тестов для выявления склонностей детей и подростков к игровой зависимости. Метод личностных тестов необходим в первую очередь для выявления детей и подростков, которые имеют склонность к аддиктивному поведению, а также тем несовершеннолетним, у которых уже начинает формироваться игровая зависимость, так как именно с помощью личностных тестов выявляются характерные особенности личности. Выявленные особенности личности во многом помогают выявить именно те характеристики, которые относят данного ребенка к группе риска (низкая самооценка, повышенная тревожность, азартность, внушаемость, слабоволие и т.д.). В дальнейшем выявленные особенности значительно помогают при профилактике и лечении игровой зависимости. Таким образом, для эффективной профилактики гэмблинга необходимым является выявление особенностей личности, которые в дальнейшем могут способствовать развитию зависимости от игр, приводить к аддиктивному поведению.

В настоящее время существует достаточное количество методик для выявления склонностей к развитию аддиктивного поведения в целом, и игровой зависимости в частности. Более подробно остановимся на самых популярных, часто используемых методиках. Важно отметить, что большинство приведенных ниже методик, основаны на схожести развития нехимической аддикции (гэмблинг) с химической аддикцией (наркомания, алкоголизм и т.д.).

Ниже будут рассмотрены наиболее распространенные опросники для определения склонностей к гэмблингу. Необходимо отметить, что часть опросников будет рассмотрена достаточно подробно, а часть будут описаны достаточно кратко. Подробно будут описаны опросники, которые наиболее часто используются.

Кухаренко И.А., Рычкова М.В., Хасан Б.И. разработали опросник «Риск аддиктивного поведения». Данная методика основана на методике «Группа риска наркозависимости», но она является доработанной версией, которая подходит для выявления склонности к любому виду аддикции. Плюсом данной методики является то, что этот опросник более подробный, чем опросник «Группа риска наркозависимости», также он учитывает гендерные особенности опрашиваемых. Благодаря тому, что опросник достаточно подробный, он обладает большей достоверностью данных. Однако, несмотря на данное достоинство, недостатков у этого опросника все-таки больше. К недостаткам можно отнести неудобную форму опросного листа, интерпретация может быть произведена только по окончанию обработки то, что большое количество вопросов посвящено именно химической аддикции. Можно сделать вывод, что данная методика не подходит для индивидуальной диагностики личности ребенка, наиболее эффективно ее проведение будет на группах (класс, параллель классов, школа и т.д.)[1].

Федоренко Е.Ю. разработала методику диагностики игровой зависимости детей и подростков «Тест личностных акцентуаций», которая считается усовершенствованным опросником А.Е. Личко. У данной методики также есть ряд достоинств и недостатков. С помощью теста, который предложен в данной методике можно осуществить диагностику личности ребенка, а также определить направление, в котором необходимо работать с ребенком, чтобы минимизировать развитие гэмблинга. Значительным плюсом данной методики по сравнению с опросником «Риск

[1] Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. 2018. № 1(22). С. 14.

аддиктивного поведения» является возможность получения индивидуальных результатов для каждого ребенка, отсутствует необходимость дополнительной обработки данных по всей выборке. Однако, у данной методики имеются и недостатки. Во-первых, для того чтобы произвести обработку всех данных, которые были получены, необходимое достаточно большое количество времени. Во-вторых, интерпретация полученных данных также вызывает трудности[1].

Менделевич В.Д. создал тест «Склонность к зависимому поведению». С помощью данного теста можно получать индивидуальные результаты по каждому ребенку, причем для этого не нужно дополнительной обработки полученных во время выборки данных. Но все же весомым недостатком данного теста является его сравнительно невысокая эффективность. Практически 50% вопросов теста не имеют отношения к игровой зависимости, а также не имеют интерпретации результатов. Таким образом, тест «Склонность к зависимому поведению» слишком массивен и перегружен, причем практической значимости эта перегруженность не имеет абсолютно.

Аманова Ж.Ш., Катков А.Л. и Пак Т.В. являются авторами «Опросника по определению уровня психологического здоровья». Достоинством данной методики является то, что она рассчитана на любую возрастную группу (например, 9-11 лет, 12-13 лет, 14-18 лет, 19-23 года), подстроена под них, что помогает охватить достаточно широкую аудиторию. С помощью данной методики возможно с большой степенью точности выявить риск развития аддиктивного поведения среди детей и подростков факторам, которые являются составляющей психологического здоровья несовершеннолетних, а именно их устойчивость к игровой зависимости. Однако важно отметить, что данная методика не содержит ни одного вопроса, который был бы прямо связан с игровой зависимостью или каким-либо другим видом зависимости,

[1] Малыгин, В.Л. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики / В.Л. Малыгин. 2011. С. 95.

она всего лишь оценивает особенности личности несовершеннолетних. С помощью опросника по определению уровня психологического здоровья можно оценить факторы риска независимо друг от друга и более точно планировать проводимую профилактическую работу. Несомненным плюсом также является возможность получить индивидуальные результаты по каждому ребенку, нет необходимости обработки данных по всей выборке[1].

Также необходимо сказать об опроснике «Шкала ложных пари». Данный опросник позволяет выявить несовершеннолетних, у которых уже сформировалась игровая зависимость. При этом опросник должен помогать отличить человека с гэмблингом от человека периодически играющего, но при этом не имеющего зависимости. Опросник составлен всего из двух вопросов, которые предполагают простой ответ: «да» или «нет». Если человека отвечает хотя бы на один вопрос положительно, то у него есть зависимость. Плюсом данного опросника является его простота, он состоит всего из двух вопросов, которые имеют односложные ответы, также достаточно просто проанализировать его результаты. Однако данная простота является и минусом этого опросника. Опрашиваемые могут дать ложные ответы, нельзя результаты назвать объективными. Вопросы «Шкалы ложных пари»:

1. Вы когда-нибудь испытывали желание ставить всё больше и больше денег на игру?

2. Приходилось ли вам лгать близким людям о том, как много вы тратите на игру?

В 1999 году Карпов А.А. и Козлов В.В. осуществили адапиацию опросник Сэлливана, который состоит из 8 пунктов. Его плюсом является то, что он позволяет быстро и легко установить факт наличия у несовершеннолетнего гэмблинга. Минусом же является, что данный

[1]Малыгин, В.Л. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики / В.Л. Малыгин. М., 2011. С.61.

опросник не получил обоснования с точки зрения медицины, поэтому его результат нельзя считать точным диагнозом[1].

Шаффер, Бриер, Скаплан и Каммингс разработали Массачусетский опросник увлечения азартными играми (MAGS). Опросник состоит из 2 шкал и 31 одного вопроса. Он помогает разграничить опрашиваемых на категории, в зависимости от стадии гэмблинга. Результаты подсчитываются дважды:

1. Для вопросов первой шкалы: 6, 8, 10, 11, 12, 13 и 15. Если ответ нет, ставится 0 баллов. В случае положительного ответа разбаллловка следующая: 6 – 0,63 балла, 8 – 0,91 балл, 10 – 0,56 балла, 11 – 0,93 балла, 12 – 1,51 балл, 13 – 1,53 балла и 15 – 1,63 балла. Баллы суммируются и из суммы вычитается 0,62. Далее идет подсчет результатов: меньше 0 – нет склонности к гэмблингу, от 0 до 2 – наличие склонности, но зависимости нет, больше 2 – человек имеет игровую зависимость.

2. Для вопросов второй шкалы: 16-27. При ответе нет 0 баллов. При положительном ответе на вопросы 16, 21-27 дается 1 балл, на вопросы 17-20 – 0,5 балла. Ответ "нет" дает 0 баллов. Далее баллы суммируются: если меньше 5 баллов – игровой зависимости нет, больше 5 баллов – игровая зависимость есть.

Достоинства опросника: он разделяет несовершеннолетних на категории игроков, что упрощает дальнейшую работу по профилактике и лечению гэмблинга. Результаты опросника обладают достаточной достоверностью.

Канадский подростковый опросник (CAGI). Адаптация А.А. Карпов, В.В. Козлов. Опросник состоит из 5 различных шкал. Плюсом опросника является то, что его результаты являются объективными и достоверными. Однако есть и существенный минус – сложная структура и огромное количество вопросов, что усложняет работу с ним.

[1] Игромания – диагностика и лечение игровой зависимости у детей, подростков и взрослых. [Электронный ресурс] // tiensmed-ru URL: https://clck.ru/34gk6S (дата обращения: 19.05.2023).

Виби, Уинн, Стинчфилд, Тремблей разработали Канадский опросник проблемного гемблинга (CPGI). Он позволяет выявить относятся ли опрашиваемые к группе риска. Опросник состоит из следующих вопросов:

1. Ставили ли вы на кон больше, чем могли позволить себе потерять?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

2. В последние 12 месяцев требовалось ли вам играть на более крупную сумму, чтобы достичь того уровня возбуждения, которого вы хотели?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

3. Когда вы играли, возвращались ли вы на другой день к игре, чтобы отыграть проигранные деньги?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

4. Одалживали ли вы когда-либо деньги или продавали имущество, чтобы иметь возможность играть?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

5. Чувствовали ли вы когда-либо, что у вас могут быть проблемы с азартными играми?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

6. Являлась ли когда-либо азартная игра причиной ваших проблем со здоровьем, включая стресс и беспричинное беспокойство?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

7. Критиковали ли вас за ваше пристрастие к азартным играм или говорили вам, что у вас проблемы с азартными играми, независимо от того, считали ли вы эти замечания справедливыми?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

8. Являлось ли когда-либо ваше пристрастие к азартным играм причиной финансовых проблем для вас или вашей семьи?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

9. Ощущали ли вы когда-либо вину за то, как вы играете, или за то, что происходит во время вашей игры?

а) никогда; в) чаще всего да;

б) иногда; г) почти всегда.

После прохождения теста идет подсчет результатов:

- никогда – 0 баллов;
- иногда – 1 балл;
- чаще всего да – 2 балла;
- почти всегда – 3 балла.

По количеству набранных баллов можно сделать следующие выводы:

- 0 баллов – у опрошенного отсутствует склонность к игровой зависимости;
- 1-2 балла – зависимости еще нет, однако есть склонность к её развитию;
- 3-7 баллов – идет активное развитие игровой зависимости;
- 8 и более – наличие игровой зависимости[1].

Опросник дает достаточно достоверные сведения, помогает выделить среди опрашиваемых группу риска и прост в интерпретации полученных результатов.

Подводя итог, можно сказать, что в представленных методиках предметом исследования является не факт наличия или отсутствия игровой зависимости, а особенности личности ребенка. То есть личностные тесты не

[1] Игромания – диагностика и лечение игровой зависимости у детей, подростков и взрослых. [Электронный ресурс] // tiensmed-ru URL: https://clck.ru/34gk6S (дата обращения: 19.05.2023).

помогают установить, есть ли у ребенка игровая зависимость или нет, они выявляют группу риска, которая уязвима к развитию данной зависимости.

Таким образом, профилактика развития гэмблинга у детей и подростков, в первую очередь, возможна благодаря выявлению лиц, у которых, еще не сформировалась игровая зависимость, однако у которых достаточно высок риск быть вовлеченными в данный процесс аддикции. Существуют различные методики выявления гэмблинга, у каждой есть свои преимущества и недостатки, для эффективного применения методик необходимо их анализировать и подбирать то, что подходит для конкретной задачи.

2.2. Профилактика гэмблинга среди детей и подростков

Профилактике гэмблинга детей и подростков уделяется достаточно много внимания со стороны ученых из разных научных областей. На данный момент ученые стараются разработать эффективную и единую для всего человечества систему профилактики игровой зависимости. Различные методы профилактики гэмблинга рассматриваются в научных работах как отечественных, так и зарубежных авторов. Однако на практике данные разработки зачастую оказывается реализовать проблематично, в силу отсутствия каких-либо полномасштабных теоретических исследований и апробированных психопрофилактических методик.

При анализе работ по профилактике гэмблинга становится ясным, что данная профилактика обязательно должна в себя включать все сферы жизни детей и подростков, а именно семью, образование, досуг, общественную активность и т.д. Так Литвиненко О.В. считает, что основной задачей профилактики гэмблинга является формирование ценностных ориентиров несовершеннолетних, мотивации на всестороннее развитие (культурное,

умственное, физическое и т.д.), здоровый образ жизни, а также умение самостоятельно преодолевать возникающие трудности[1].

По мнению Гришиной А.В. профилактика гэмблинга в первую очередь должна в себя включать формирование у детей, подростков, а также их родителей информационной грамотности. Они должны четко понимать, что игры могут оказывать весьма негативное влияние на личность человека, а также необходимо формировать у несовершеннолетних механизмы, которые могли бы противодействовать этому негативному влиянию[2].

Следовательно, профилактика игровой зависимости детей и несовершеннолетних должна в себя включать комплекс мер, которые направлены на сведение к минимуму причин аддиктивного поведения, формирование у несовершеннолетних устойчивой к негативному влиянию информационной среды психики, а также развитию положительных жизненных установок и ценностных ориентиров личности. То есть профилактика гэмблинга должна способствовать устранению причин, которые приводят к развитию аддиктивного поведения, формированию информационной грамотности несовершеннолетних и их родителей, развитию культуры и сознательности в поведении несовершеннолетних.

Профилактика гэмблинга среди детей и подростков включает в себя индивидуальные и групповые меры.

К индивидуальным мерам профилактики гэмблинга детей и подростков относят:

- проведение бесед по информированию несовершеннолетних об отрицательных последствиях формирования аддиктивного поведения;

[1] Литвиненко, О.В. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее психопрофилактики / О.В. Литвиненко. Спб., 2008. С. 9.
[2] Гришина, А.В. Психологические факторы возникновения и преодоления игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте / А.В. Гришина. Ниж. Новгород, 2011. С. 14.

- определение несовершеннолетних, которые относятся к группе риска с помощью наблюдения за изменениями в их поведении, взаимодействии с окружающими;
- проведение своевременной диагностики по выявлению аддикции несовершеннолетних, в частности игровой зависимости;
- формирование устойчивой психики несовершеннолетних к отрицательному воздействию на него окружающей среды с помощью информирования его об анатомических, физиологических и психологических изменениях, которые могут происходить в критических ситуациях, когда находишься в состоянии стресса;
- развитие у несовершеннолетних сознательного и бережного отношения к своему здоровью, а также стремления к здоровому образу жизни;
- проведение индивидуальной психотерапии, в случае ее необходимости;
- создание условий для всестороннего развития личности несовершеннолетних, для их самореализации, формирования здоровой самооценки с помощью социально-значимой деятельности, взамен играм.

К групповым мерам профилактики гэмблинга несовершеннолетних в свою очередь относят:

- проведение работ по развитию информационной грамотности населения, формированию понимания о влиянии увлечения играми на физическое и психическое состояние детей и подростков;
- проведение различных групповых тренингов, бесед на тему гэмблинга;
- разработка специальных программ профилактики гэмблинга детей и подростков и дальнейшая их реализация.

В настоящее время ведется разработка программы лечения игровой зависимости детей и подростков. Более подробно данная проблема рассмотрена в зарубежных странах, таких как, США, Канада, Нидерланды, Китай, Южная Корея. В данных странах создаются специальные центры по реабилитации и коррекции такого вида аддикции как игровая зависимость[1]. Чаще всего специалисты используют методы лечения аналогичные методам при других видах зависимостей: психофармакология и психотерапия.

Вопрос профилактики игровой зависимости детей и подростков с каждым годом набирает все большую популярность. В первую очередь из-за увеличения случаев негативного влияния и роста летальных исходов из-за гэмблинга. Как следствие, проблема начинает обретать все больший общественный резонанс, все больше проблема гэмблинга освещается средствами массовой информации.

На начальной стадии развития игровой зависимости ученые рекомендуют использовать методы, которые направлены на восстановление адаптивных характеристик личности: тренинги, дискуссии в группах, ролевые игры, психотерапия и т.д.

Профилактику принято подразделять на следующие уровни:

1. Первичная профилактика (ведется продвижение идеи о негативных последствиях игровой зависимости, формирования культа здорового образа жизни). Главной задачей данного вида профилактики является психическое и физическое здоровье детей и несовершеннолетних, особенно несовершеннолетних, имеющих эмоциональные нарушения, ухудшение успеваемости в школе, отклонение в поведении и общении.

Всемирная Организация Здравоохранения (ВОЗ) в 2018 году включила игровую зависимость в одиннадцатый перечень международной классификации болезней (МКБ-11), который вступил в действие 1 января 2011 года. Можно сделать вывод, что Всемирная Организация

[1] Юрьева, Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. Днепропетровск, 2006. С. 196.

Здравоохранения считает гэмблинг опасной проблемой, которая охватывает весь мир.

Для проведения эффективной профилактики на данном этапе необходим социальный контроль. Социальный контроль может выражаться в умеренном применении метода запрета, то есть четкого определения ограничений по возрасту в сфере игровой индустрии, а также установление норм времени. Так можно контролировать доступ детей и подростков к играм, которые способны негативно повлиять на психику, например, в которых присутствует насилие и жестокость. Ограничения установлены и в данный момент, но их мало кто соблюдает, нужна более четкая и отработанная система.

Бывший глава Роскомнадзора Александр Александрович Жаров вместе с представителями «Ассоциации киберспорта» занимался разработкой законопроекта, регулирующего и ограничивающего деятельность игровой индустрии. Он должен был установить возрастные ограничения не только на компьютерные игры, но и на онлайн игры[1]. Законопроект планировалось принять в 2018 году, он предполагал, что Закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», являющийся основным законом в данной сфере, должен был распространять действие и на компьютерные игры. Однако, хоть и с задержкой, но законопроект реализовать удалось.

Закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» содержит в себе определенные возрастные ограничения доступа к информации, содержащей иллюстрацию физического и психического насилия, жестокости, показывающей примеры девиаций или делинквенций, а также вызывающей у несовершеннолетних чувство ужаса, страха, панику, демонстрирующие заболевания, несчастные случаи, самоубийства и их последствия. В том числе к информации,

[1] У любителей видеоигр в России могут возникнуть большие проблемы из-за нового закона [Электронный ресурс] // AKKet.com. URL: https://clck.ru/34piuh (дата обращения: 30.04.2023).

пропагандирующей половые отношения между мужчиной и женщиной, и нецензурную брань[1]. Данный перечень относится и к игровой индустрии.

2. Вторичная профилактика (работа с детьми и подростками, которые входят в группу риска развития игровой зависимости как вида аддиктивного поведения).

Диагностика психики несовершеннолетних психологами в школе занимает важное место в профилактике игровой зависимости. Чаще всего для выявления проблем в данной сфере психологи используют следующие методики: опросник «Риск аддиктивного поведения» Кухаренко И.А., Рычковой М.В., Хасана Б.И., тест «Склонность к зависимому поведению» Менделевича В.Д., «Опросник по определению уровня психологического здоровья» Амановой Ж.Ш., Пака Т.В., «Тест личностных акцентуаций» Федоренко Е.Ю., Массачусетский опросник увлечения азартными играми (MAGS) Шаффера и Каммингса и т.д.

Данный уровень профилактики гэмблинга необходим для преодоления несовершеннолетним проблем, возникающих у него при взаимодействии с окружающей средой, и появлении социальной дезадаптации. Зарубежные исследователи для превентивных мер используют индивидуальную и групповую психотерапию, при этом особое внимание уделяя эмоциональной и волевой сторонам личности несовершеннолетнего.

Кулаченко М.П. в своей работе делает вывод, что психологические консультации представляют собой достаточно эффективный метод, причем на любой стадии профилактики игровой зависимости. Изучая данную сферу, он определяет особенность данного метода – психологическая консультация может осуществляться с помощью компьютерных технологий, а это в свою очередь помогает повышать интерес несовершеннолетних к работе с психологом, а также создавать для него наиболее комфортные условия, так

[1] Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436 (с изм. и доп. от 28.04.2023). [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 01.05.2023).

как несовершеннолетние остаются в привычном для них онлайн-пространстве[1].

Воронов Д.И. предлагает для профилактики гэмблинга использовать знания и практические наработки в рамках физической культуры и психологии. Он считает, что необходимо уделить вниманиеи зменениям когнитивно-поведенческой модели несовершеннолетних[2].

3. Третичная профилактика (необходима тем несовершеннолетним, которые уже проявляют признаки игровой зависимости, имеют яркие поведенческие и эмоциональные отклонения, плохую успеваемость и дезориентированность в окружающей среде).

Мероприятия третичной профилактики предполагают разработку индивидуальных программ, главной целью которых является коррекция и преодоление серьезных психологических трудностей. Часто на последних стадиях игровой зависимости лечение проходит под руководством специалистов-психиатров с применением медикаментозных средств: снотворные средства от бессонницы и кошмарных сновидений; успокаивающие средства и антидепрессанты для лечения неврозов и депрессии; транквилизаторы при фобиях.

В психотерапевтической практике В.А. Андреюка с положительной стороны зарекомендовали себя приемы психодрамы: проигрывание действий по мотивам книг Д.Р. Толкиена, когда «кольцо», наделяющее своего владельца определенной силой (в данном случае – компьютер), делает его зависимым. Автор отмечает важность и эффективность проведения тренингов общения, направленных на устранения коммуникативных

[1] Кулаченко, М.П. Психологическое консультирование подростков с компьютерной аддикцией / М.П. Кулаченко // Norwegian Journal of Development of the International Science. 2019. № 26-3. С. 50-53.

[2] Воронов, Д.И. Социально-психологические детерминанты компьютерной зависимости и ее профилактика средствами физической рекреации и психокоррекции / Д.И. Воронов. Спб., 2016. С. 10.

проблем, тревоги и страха перед непосредственным контактом с людьми[1]. Основными направлениями психотерапии в лечении гемблинга несовершеннолетних выступают: коррекция семейных отношений, лечение страхов и психологическая коррекция личности (замкнутости, патологической стеснительности, необщительности).

Т.П. Филатова отмечает необходимость и эффективность проведения индивидуальной психокоррекционной работы с несовершеннолетними аддиктами и в своем исследовании предлагает модель программы индивидуальной психологической коррекции[2].

Очень важной на этом этапе является поддержка и забота со стороны ближайшего окружения несовершеннолетних аддиктов. Ученые однозначно сходятся во мнении о важности и пользе семейной терапия, за исключением случаев, когда один из родителей оказывает сопротивление предлагаемой помощи специалиста.

Таким образом, профилактика гэмблинга среди детей и подростков должна начинаться с самого раннего детства, и, в первую очередь, с приобщения их к здоровому образу жизни. Важную роль в профилактике гэмблинга играет своевременная диагностика склонности несовершеннолетних к развитию разного рода зависимостей, в том числе и игровой.

[1] Андреюк, В.А. Опыт работы врача-психотерапевта с детьми, прошедшими этап сюжетно-ролевой игры развития психики в условиях виртуального пространства (компьютерных игр) / В.А. Андреюк // Практическая медицина. 2009. № 6(38) С. 106-107.

[2] Филатова, Т.П. Особенности проведения индивидуальной психологической коррекции компьютерной игровой аддикции у подростков / Т.П. Филатова. Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. 2015. № 21. С. 98-101.

Глава 3. Методическая разработка по профилактике гэмблинга среди детей и подростков

3.1. Рабочая программа декады воспитательных мероприятий по профилактике гэмблинга

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Декада воспитательных мероприятий «Профилактика гэмблинга»

Составитель:
Студентка гр.18ИПО2
Сокова А.В.

Пенза, 2023

Пояснительная записка

Форма: декада воспитательных мероприятий

Вид деятельности: познавательная, развивающая

Направление воспитания: социально-психологическое

Категория обучающихся: школьники

Актуальность элективного курса.

В век информационных технологий дети практически с самого рождения начинают осваивать технические новшества. Раннее освоение приводит к интуитивному принятию информационных технологий как неотъемлемой части нашей жизни. Детский и подростковый возраст имеет решающее значение для развития личности в целом и является основополагающим в процессе социализации, необходимо учитывать, что раннее использование компьютера может вызывать девиантное поведение, проявляющееся в повышенном интересе к компьютерным играм и онлайн-играм, что составляет проблему зависимости от игр у несовершеннолетних. Дети и подростки, в силу возрастных особенностей психики и поведения, подвержены риску игровой зависимости.

Увлечение играми в детском и подростковом возрасте повышает риск формирования игровой зависимости и приводит к разного рода негативным социально-психологическим последствиям. Длительное пребывание за играми снижает уровень социальной адаптации подростка, ограничивает его социальную активность только общением в виртуальном мире, а любая жизненная ситуация вызывает страх и тревогу, что в свою очередь замедляет процесс формирования социально-коммуникативной компетентности подростка. Также, дети и подростки с игровой зависимостью в процессе непосредственного взаимодействия с окружающими людьми (сверстниками, родителями, родными и учителями) склонны проявлять агрессивность, враждебность, эмоциональную несдержанность и чаще других готовы реализовывать разные формы девиантного поведения.

Целенаправленная профилактика гэмблинга (игровой зависимости) несовершеннолетних и приобщение их к здоровому образу жизни должны начинаться с раннего детства. Одной из основных задач является разработка психолого-педагогических программ, которые направлены на минимизацию патологического интереса к играм, а также на развитие у несовершеннолетних социально-одобряемой деятельности.

Декада «Профилактика гэмблинга» представляет собой совокупность воспитательных мероприятий, включающих в себя мероприятия по выявлению групп риска среди детей и подростков, проведению просветительской деятельности в данной сфере, а также осуществлению непосредственно профилактических мер. Данный проект подразумевает формирование информационной культуры несовершеннолетних и умения рационально, без вреда для себя и близких, использовать информационные технологии, развитие осознанного отношения детей и подростков к своему здоровью.

Проведенная профилактическая работа должна способствовать уменьшению вероятности попадания несовершеннолетних в группу риска развития игровой зависимости. Данный эффект будет достигаться за счет формирования у несовершеннолетних стрессоустойчивости, способности принимать взвешенные, конструктивные решения в различных жизненных ситуациях.

Цель данной декады мероприятий состоит в проведении профилактической деятельности по ограничению развития игровой зависимости несовершеннолетних путем формирования коммуникативных навыков, навыков социального взаимодействия, повышения уровня самооценки, развития творческих способностей школьников и формирования информационной культуры.

Задачи:

1. Выявить группу риска среди школьников путем проведения тестирования.

2. Провести индивидуальные консультации для оказания помощи в решении личностных проблем, которые могут способствовать развитию гэмблинга.

3. Организовать проведение внеклассных воспитательных мероприятий для информирования детей о проблеме игровой зависимости, рассмотреть влияние игровой зависимости на личность несовершеннолетнего и его дальнейшую жизнь.

4. Распространить материалы (буклеты, памятки) по профилактике игровой зависимости, как среди несовершеннолетних, так и среди их родителей.

5. Сформировать представления о правильном взаимодействии родителей и детей в отношении игр.

6. Развить у несовершеннолетних адекватное отношение к различного вида играм.

Планируемые результаты:

1. Снижения количества несовершеннолетних, склонных к игровой зависимости или уже ее имеющих.

2. Развитие у учеников коммуникативных навыков, навыков социального взаимодействия, повышения уровня самооценки, развития творческих способностей школьников.

3. Распространение среди несовершеннолетних информационной культуры.

4. Формирование благоприятных психологических условий в школьном коллективе.

Основными **методами работы** являются**:** частично-поисковый, проблемный и исследовательский методы.

В выборе **технологий обучения** предпочтение отдается групповой, ИКТ и игровой.

Теоретическая база элективного курса. При разработке декады воспитательных мероприятий использовались отечественные и зарубежные

работы педагогов, психологов и врачей, которые занимались/занимаются изучением профилактики гэмблинга. В основу легли исследование А.В. Гришиной и Е.Н. Волковой[1], которые провели анализ индивидуально-личностных факторов игровой зависимости и предложили ряд профилактических мер, помимо этого были проанализированы работы К. Янг, Г. Лозовой, Э.В. Леус, А.Г. Соловьева и многих других ученых.

Аннотация декады воспитательных мероприятий

Работа в рамках декады рассчитана на 10 дней. За данный период времени должна быть проведена разносторонняя работа, направленная на профилактику игровой зависимости. Она будет осуществляться путем организации и проведения мероприятий, направленных на приобретение навыков социального взаимодействия, создание условий для раскрытия внутренних ресурсов личности, развитие умений и навыков самоконтроля.

Учебно-тематическое планирование декады воспитательных мероприятий «Профилактика гэмблинга»

№	Мероприятие	Кол-во часов	Форма занятия
1.	**День 1.** Проведение диагностики	1	Тестирование
2.	**День 2.** Лекция «Игровая зависимость: мифы и реальность». Дискуссия: «Игры: хорошо или плохо?»	2	Лекция с элементами беседы, дисскусия
3.	**День 3.** Родительское собрание Раздача буклетов «Гэмблинг: причины и профилактика»	2	Лекция с элементами беседы

[1] Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. 2018. № 1(22). 12-18 с.

4.	**День 4**. Лекция «Влияние чрезмерного увлечения играми на личность» (медицинский, социально-психологический аспекты)	2	Лекция с элементами беседы
5.	**День 5.** Мастер-класс: «Как противостоять деструктивному воздействию игр?»	2	Мастер-класс
6.	**День 6**. Конкурс на создание социальной рекламы: «Альтернатива играм»	2	Конкурс
7.	**День 7.** Индивидуальные психолого-педагогические консультации	2	Консультация
8.	**День 8.** Индивидуальные психолого-педагогические консультации	2	Консультация
9.	**День 9.** Психологический тренинг: «Слушай тишину»	1	Практическое занятие
10.	**День 10.** Повторная диагностика	1	Тестирование
Всего часов – 17			

Содержание декады

День 1. Проведение диагностики

Проведение тестирования на выявление игровой зависимости. Обработка полученных данных и выявление количественного и качественного показателя несовершеннолетних, склонных к игровой зависимости.

День 2. Лекция «Игровая зависимость: мифы и реальность». Дискуссия: «Игры: хорошо или плохо?»

Информирование детей и подростков о проблеме игровой зависимости, выявление отношения несовершеннолетних к играм.

День 3. Родительское собрание. Раздача буклетов «Гэмблинг: причины и профилактика»

Информирование родителей о проблеме гэмблинга (игровой зависимости), актуальности данной проблемы, предоставление родителям рекомендаций по взаимодействию с детьми в данной сфере, а также предоставление буклетов с наиболее важной информацией.

День 4. Лекция «Влияние чрезмерного увлечения играми на личность» (медицинский, социально-психологический аспекты)

Для проведения данной лекции привлекаются специалисты, компетентные в данной сфере (медицинские работники, психологи), происходит подробное рассмотрение проблемы игровой зависимости, её причин и последствий.

День 5. Мастер-класс: «Как противостоять деструктивному воздействию игр?»

Даются теоретические и практические основы формирования умений противостоять негативному воздействию игр на личность несовершеннолетних с помощью специальных упражнений.

День 6. Конкурс на создание социальной рекламы: «Альтернатива играм»

Данное мероприятие направлено на развитие творческих способностей школьников, формирование умения определять альтернативные виды деятельности.

День 7. Индивидуальные психолого-педагогические консультации

Формирование ценностно-смысловой сферы личности и поддержка несовершеннолетнего в решении личностных проблем, в формировании адекватной самооценки.

День 8. Индивидуальные психолого-педагогические консультации

Формирование ценностно-смысловой сферы личности и поддержка несовершеннолетнего в решении личностных проблем, в формировании адекватной самооценки.

День 9. Психологический тренинг: «Слушай тишину»

Тренинг формирует навыки саморегуляции, самоконтроля, снимает эмоциональное напряжение, способствует уменьшению «эмоционального выгорания».

День 10. Повторная диагностика

Проведение тестирования (тест на выявление уровня развития гэмблинга) с целью анализа результатов эффективности мероприятий.

Таким образом, у школьников необходимо формировать и развивать не только коммуникативные навыки, но и умения контактного социального взаимодействия, что является основным направлением декады.

Примерный перечень вопросов для тестирования

1. За последний год увеличилось ли количество времени, которое вы проводите за игрой?

2. Вы замечали, что для получения удовлетворения от игры вам необходимо все больше времени?

3. Вы когда-нибудь тратили деньги на игру?

4. Вы когда-нибудь играли, чтобы отвлечься от проблем, которые существуют в реальной жизни?

5. Было ли такое, что из-за игры вы не спали всю ночь?

6. Вы когда-нибудь думали о том, что в игре вы себя ощущаете лучше, чем в реальной жизни?

7. У вас когда-нибудь возникали проблемы с близким окружением из-за игр?

Мастер-класс: «Как противостоять негативному воздействию игр?»

Цель: формирование умения противостоять негативному влиянию различного вида игр.

Задачи:

- сформировать теоритические и практические основы психологического противостояния несовершеннолетних воздействию игр;
- способствовать формированию наиболее устойчивой психики детей и подростков.

Ход мастер-класса

Этап 1. Восприятие окружающего мира

На данном этапе происходит объяснение, что такое восприятие окружающего нас мира, и как же сильно это восприятие может на нас влиять. Для правильного восприятия важно развивать эстетические и этические

навыки восприятия мира. Для этого важно посещать музеи, читать хорошие книги и т.д. Тогда несовершеннолетние трудней подвергаются пагубному воздействию игр.

Этап 2. Мы являемся отражением нашего окружения

Огромное влияние на несовершеннолетних оказывает его близкое окружение, в частности, друзья. Поэтому важно выбирать друзей, мировоззрение которых соотносится с нашим. С друзьями должно быть комфортно. Важно окружать себя людьми, которые заряжают положительными эмоциями, могут поддержать в сложной жизненной ситуации и т.д.

Этап 3. Формирование критического мышления

Для противодействия негативному влиянию игр, важно, чтобы несовершеннолетний мог рационально оценивать ситуацию, для этого необходимо критическое мышление. Ребенок не должен верить всему, что он слышит, он должен уметь сам здраво оценивать ситуацию и понимать, что конкретно для него хорошо, а что нет. Необходимо уметь размышлять. На данном этапе даются практические упражнения на формирование критического мышления.

Этап 4. Прекращение негативного воздействия игр

На данном этапе даются конкретные методы и приемы противодействия негативному влиянию игр. Причем их можно разделить на 2 группы:

– приемы, помогающие не попасть несовершеннолетнему под негативное воздействие игр;

– приемы, помогающие освободиться от негативного воздействия, когда оно уже происходит.

Приемы разработаны психологом. Дается теория применения данных приемов. А также рассказывается, как данные приемы можно применить на практике.

Этап 7. Не дайте игре манипулировать разумом

На данном этапе происходит разграничение между игрой и манипуляцией сознанием. Для более точного понимания все иллюстрируется примерами из жизни. Заканчивается данный этап рефлексией. Раздаются памятки.

Психологический тренинг «Слушаем тишину»

Цель: развитие навыков самоконтроля и уменьшение уровня эмоционального выгорания, что способствует устойчивости психики к негативным воздействиям.

Задачи:

- снятие эмоционального напряжения, отдых нервной системы;
- формирование навыков саморегуляции;
- формирование более устойчивой психики.

Ход тренинга

Задание: услышать и описать звуки, сопровождающие участника тренинга в момент занятия.

Инструкция: сегодня мы настроимся на занятие следующим образом: сядем поудобнее, закроем глаза, сконцентрируем свое внимание и постараемся услышать звуки внутри класса и за его пределами.

На уроке тишины детям предлагается прислушаться к тишине, а потом у них необходимо спросить, что слышали и заметили. Педагог показывает, как нужно правильно сидеть, обращая внимание детей на то, как лежат руки и как правильно на полу стоят ноги, на правильную осанку, на дыхание с закрытым ртом. Детей постепенно приучают быть неподвижными и молчаливыми.

Эти упражнения, при условии покоя и тишины, дают ребёнку изоляцию впечатления, внутреннее сосредоточение, которые оставляют в его сознании глубокий след.

Конечно, такой эффект достигается не сразу, и требует знания особой техники, но некоторые упражнения можно проводить и дома. Педагог показывает набор таких упражнений.

1. Слушаем тишину. Детям предлагаем закрыть глаза и послушать тишину. Обсудить, кто что услышал.

2. Слушаем тишину внутри себя. Детям предлагается закрыть глаза, уши прикрыть ладонями. Если ребёнок спокоен, он слышит биение сердца, собственное дыхание.

3. Слышим хруст. Материал: сухарики или кукурузные хлопья. Предлагаем детям взять сухарики, закрыть глаза, ладонями прикрыть уши. Все вместе начинаем жевать и слушать. Обсудить, на что похож звук.

4. Дотронуться до ладошки. Материал: колосок, перышко и т. п. Детям предлагаем закрыть глаза, по кругу дотрагиваться до ладошек детей перышком (колоском и т. п.). Обсудить, кто что почувствовал.

5. Лепесток. Материал: лепестки роз (не сухие). Предложить детям закрыть глаза и протянуть ладошки. Каждому ребёнку положить в ладошки по одному лепестку. Предварительно дать инструкцию: «Я сейчас что-то положу вам в руки, а вы должны догадаться что это. Это можно потрогать, понюхать. Тот, кто догадается, что это, протягивает руки вперёд. До кого я дотронусь, тот открывает глаза». Ребёнок, открывший глаза кладёт лепесток в вазу с водой. Обсудить, кто как догадался, что при этом испытывали, какие чувства.

6. Говорим шёпотом. Все какое - то время должны разговаривать только шёпотом. Это условие выполняют не только дети, но и взрослые. В результате ребёнок должен стараться расслышать слова, произносимые тихо и издали. Это требует от него настороженного внимания, готовности ловить звуки.

7) Бесшумное движение. Ребёнок двигается неловко и шумно, потому что не умеет иначе. Нужно знакомить его с различными степенями неподвижности, ведущей к тишине.

Например, задание встать со стула шумно, а потом – тихо, не делая резких движений, не двигая стул и не раскачивая его.

Задание пройтись на цыпочках. На полу в комнате цветным скотчем выкладывается линия. Ребёнок должен был пройти вдоль линии на носочках так, чтобы его почти не было слышно.

Упражнение может усложняться: бесшумно двигаться на цыпочках между стоящих в некотором беспорядке стульев, не задевая их.

Конкурс на создание социальной рекламы «Альтернатива играм»

Положение о проведении конкурса социальной рекламы «Альтернатива играм»

Конкурс предоставляет несовершеннолетним возможность выразить свое отношение к проблеме игровой зависимости и помогает привлечь молодые таланты к созданию социальной рекламы.

Цель конкурса:

- вовлечение молодежи в сферу социального творчества, нравственного и гражданского воспитания;
- пропаганда активного и здорового образа жизни, популяризация инновационной модели поведения, науки, культуры, спорта, туризма, содержательного досуга, содействие защите окружающей среды;
- профилактика игровой зависимости среди детей и подростков.

Под понятием «социальная реклама» понимается информация, направленная на решение острых социальных проблем, а также на достижение благотворительных и иных общественно полезных целей.

Условия участия в конкурсе

1. Для участия в конкурсе необходимо подготовить материалы социального характера по теме «Альтернатива играм».

Вариант 1: концепцию рекламного материала социального характера, содержащего идею, слоганы, описание визуального ряда (изображения плаката), раскадровку видеоролика. Данные концепции могут быть представлены в виде презентаций (в формате PDF).

Вариант 2: непосредственно рекламные материалы в виде макета плаката или видеоролика, соответствующего техническим требованиям.

2. Технические требования к рекламным материалам:

Плакат – макет плаката должен быть в формате JPEG и EPS в горизонтальном и вертикальном вариантах. Работа должна сопровождаться лозунгом или иным авторским текстом.

Видеоролик – каждый ролик предоставляется отдельным файлом формата 4:3 и 16:9 AVI/MPEG. В названии файла должна быть указана следующая информация: название конкурса, тема, по которой представлена данная работа, название конкурсной работы.

В конкурсной работе необходимо использовать позитивные образы и слова, побуждающие к социально-желательному действию, направленные на внедрение позитивных установок и передового опыта в массовое сознание. Конкурсная работа должна быть оригинальной, яркой, занимательной и выполненной на высоком художественном уровне (творческий и технический уровень), концептуально целостной и уникальной по содержанию. Основой конкурсной работы должны стать нестандартные креативные решения и подходы, выразительные и не примитивные слоганы.

Порядок организации и проведения конкурса

Первый этап: начало сбора работ, обработка работ участников, подведение итогов на заседании жюри.

Второй этап: подготовка и начало проведения голосования, подведение итогов конкурса по результатам голосования.

Третий этап: проведение церемонии награждения победителей конкурса.

Порядок определения победителей конкурса

Жюри осуществляет предварительный отбор, рассмотрение и оценку конкурсных работ, обобщает, принимает решение о допуске к участию в конкурсе, отбирает лучшие работы и определяет победителя. Далее проходит голосование. Жюри с учетом результатов голосования определяет финалистов и победителей Конкурса

Критерии оценки работ

Жюри определяет победителей конкурса, которым присуждается I, II и III места.

Каждая конкурсная работа вне зависимости от её формы (концепция или готовый рекламный продукт) оценивается по следующим критериям:

- соответствие работы заявленной теме;
- аргументированность и глубина раскрытия содержания темы;
- грамотность, профессионализм решения, эффективность рекламных, социальных методик и технологий;
- социальная значимость, позитивность и креативность (новизна идеи, оригинальность, гибкость мышления) конкурсной работы.

При оценке готового рекламного продукта одним из факторов оценки является качество, точность и доходчивость изложения идеи.

Награждение победителей

Все победители конкурса награждаются дипломами с указанием призового места, ценными призами.

Участники конкурса получают «Диплом за участие».

Заключение

Гэмблинг представляет собой склонность человека к игре, в первую очередь, в азартные игры. Он бывает различных видов, начиная от социального, не представляющего собой зависимость, заканчивая патологическим, который уже является психическим расстройством человека.

Развитие гэмблинга происходит в несколько стадий, каждая из них характеризуется своими особенностями. Проблемный гэмблинг у человека проявляется особыми признаками, которые становятся более выраженными по мере развития игровой зависимости.

Основными видами игр, которые вызывают зависимость, являются азартные, компьютерные и онлайн игры. Причины игровой зависимости могут быть различными: генетическая склонность, отношения в семье, желание заработать деньги, неудовлетворенность своей жизнью и т.д. Игровой зависимости подвержены все возрастные категории, однако наиболее уязвимыми являются дети и подростки.

Проблемный гэмблинг или игровая зависимость является одним из видов девиантного поведения. Девиантное поведение по своей сути поведение, которое отклоняется от правовых и общепринятых норм. Оно может быть как положительным, так и отрицательным, однако в данной работе рассматривается именно отрицательная девиация – проблемный гэмблинг. На его развитие могут влиять ряд факторов: биологический, психологический, социальный и семейный.

Аддиктивное поведение является одной из форм девиантного, оно характеризуется уходом от реальности различными путями. Часто в этих целях используют игру. Человек начинает играть, погружается в виртуальный мир, так как там нет проблем, там все так как ему нужно. Однако прекращая играть, он возвращается в реальный мир, где скучно, сложно, много проблем, и конечно, сразу возникает желание вернуться

обратно. Так появляется игровая зависимость. Также зависимость возникает в итоге жажды людей к большим деньгам.

Категорией риска в формировании игровой зависимости являются дети и подростки, в силу неустойчивости их психики, а с учетом того, что эта проблема в настоящее время становится все более распространенной, она требует особого внимания.

Развитие игромании чаще всего происходит у детей и подростков с низкой переносимостью трудностей повседневной жизни. Подросток чувствует, что не справляется со своими обязанностями, не может разрешить проблемы, с которыми сталкивается – это также может привести к «комплексу неполноценности». Подросток страдает от того, что он отличается от других людей, не вписывается в рамки обыденной жизни.

Таким образом, повышенный интерес к играм в детском и подростковом возрасте может привести к негативным социально-психологическим последствиям и способствовать увеличению риска формирования гэмблинга. Продолжительное пребывание в виртуальном мире приводит к снижению у несовершеннолетних социальной адаптации, замыкает его социальную активность в форме общения только в виртуальном мире. Несовершеннолетнему становится все сложнее существовать в мире реальном, любая проблема на пути вызывает сильную тревогу. Дети и подростки с сформировавшейся игровой зависимостью испытывают трудности при взаимодействии с людьми, могут проявлять по отношению к ним агрессивность, эмоциональную нестабильность и чаще всего склонны к проявлению девиантного поведения.

Гэмблинг является серьезной проблемой для современного общества, особенно остро эта проблема ощущается среди детей и подростков, ведь именно в этот период происходит становление личности. От того как сформируется личность каждого отдельного ребенка во многом зависит будущее всего общества. Именно поэтому важно заниматься профилактикой гэмблинга с самого детства, не давая перейти данной зависимости на крайние

стадии развития и пагубно повлиять на психические и социальные качества несовершеннолетних. Однако для того чтобы проводимая профилактика гэмблинга была эффективной, необходимо уделять особое внимание деятельности по выявлению лиц, склонных к аддиктивному поведению в целом, и к гэмблингу в частности.

Для выявления детей и подростков, имеющих склонность к аддиктивному поведению, а именно его разновидности – гэмблинг, чаще всего применяют метод анкетирования и личностные тесты . Эти два метода дополняют друг друга, так как анкетирование дает сведения только об уровне информированности несовершеннолетних, и позволяет узнать их мнение по тому или иному вопросу. То есть возможности анкетирования для выявления склонностей к игровой зависимости достаточно ограничены.

Профилактика игровой зависимости среди детей и несовершеннолетних должна в себя включать комплекс мер, которые направлены на сведение к минимуму причин аддиктивного поведения, формирование у несовершеннолетних устойчивой к негативному влиянию информационной среды психики, а также развитию положительных жизненных установок и ценностных ориентиров личности. То есть профилактика гэмблинга должна способствовать устранению причин, которые приводят к развитию аддиктивного поведения, формированию информационной грамотности несовершеннолетних и их родителей, развитию культуры и сознательности в поведении несовершеннолетних.

Профилактика гэмблинга среди детей и подростков должна начинаться с самого раннего детства, и, в первую очередь, с приобщения их к здоровому образу жизни. Важную роль в профилактике гэмблинга играет своевременная диагностика склонности несовершеннолетних к развитию разного рода зависимостей, в том числе и игровой. Также важна разработка комплекса мероприятий, способствующих оказанию психологической помощи лицам, которые попадают либо в группу риска развития гэмблинга, либо которые уже имеют игровую зависимость. К главной задаче психологов и педагогов

относится разработка специальных программ, направленных на снижение уровня риска развития игровой зависимости, а также развитие тех социально значимых качеств, которые этому способствуют.

Целенаправленная профилактика гэмблинга (игровой зависимости) несовершеннолетних и приобщение их к здоровому образу жизни должны начинаться с раннего детства. Одной из основных задач является разработка психолого-педагогических программ, которые направлены на минимизацию патологического интереса к играм.

Декада «Профилактика гэмблинга» представляет собой совокупность воспитательных мероприятий, включающих в себя мероприятия по выявлению групп риска среди детей и подростков, проведению просветительской деятельности в данной сфере, а также осуществлению непосредственно профилактических мер. Проведенная профилактическая работа должна способствовать уменьшению вероятности попадания несовершеннолетних в группу риска развития игровой зависимости. Данный эффект будет достигаться за счет формирования у несовершеннолетних стрессоустойчивости, способности принимать взвешенные, конструктивные решения в различных жизненных ситуациях.

Список используемых источников и литературы

I. Нормативно-правовые акты

1. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 г. (с изм. и доп. от 26.10.2021). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/AZ9jQ (дата обращения: 05.02.2023).

2. Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 г. (с изм. и доп. от 24.11.2022). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/C3duV (дата обращения: 11.02.2023).

3. Приказ «Об утверждении Критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Министерством внутренних дел Российской Федерации, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека» от 18.05.2017 № ММВ-7-2/461. – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34i7qh (дата обращения: 05.02.2023).

4. Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 (с изм. и доп. от 08.12.2022). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/AYThW (дата обращения: 11.02.2023).

5. Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» от 29.12.2006 № 244 (с изм. и доп. от 28.04.2023). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34gjnW (дата обращения: 08.05.2023).

6. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436 (с изм. и доп. от 28.04.2023). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.:

https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 01.05.2023).

7. Федеральный закон «О лотереях» от 11.11.2003 № 138 (с изм. и доп. от 02.07.2021). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/34nSTM (дата обращения: 07.02.2023).

8. Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 № 38 (с изм. и доп. от 05.12.2022). – [Электронный ресурс] // СПС «Консультант-плюс». URL.: https://clck.ru/bNGs6 (дата обращения: 07.02.2023).

II. Монографии по теме исследования

9. Андреюк, В.А. Опыт работы врача-психотерапевта с детьми, прошедшими этап сюжетно-ролевой игры развития психики в условиях виртуального пространства (компьютерных игр) / В.А. Андреюк // Практическая медицина. – 2009. – № 6(38). – С. 106-107.

10. Балабанова, Е.С. Социально-экономическая зависимость: теория, история и современность / Е.С. Балабанова. – М.: Когито-Центр, 2010. – 51 с.

11. Веблен, Т. Теория праздного класса / Т. Веблен. – М.: Прогресс, 2021. – 382 с.

12. Воронов, Д.И. Социально-психологические детерминанты компьютерной зависимости и ее профилактика средствами физической рекреации и психокоррекции / Д.И. Воронов. – Спб.: Нац. гос. ун-т физ. культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта, 2016. – 23 с.

13. Глинский, Я.И. Девиантология / Я.И. Глинский. – СПб.: Изд-во Р. Асланова, 2003. – 520 с.

14. Гринсон, Р. Техника и практика психоанализа / Р. Гринсон. – М.: Когито-Центр, 2010. – 447 с.

15. Гришина, А.В. Психологические факторы возникновения и преодоления игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте / А.В. Гришина. – Ниж. Новгород: Нижегор. гос. пед. ун-т, 2011. – 26 с.

17. Гришина, А.В. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости / А.В. Гришина, Е.Н. Волкова // Вестник Мининского университета. – 2018. – № 1(22). – С. 12-30.

18. Егоров, А.Ю. Психология девиантного поведения / А.Ю. Егорова. – СПб.: Изд-во СЗГМУ им. И. И. Мечникова, 2016. – 63 с.

19. Ермолич, С.Я. Гэмблинг как форма аддиктивного поведения / С.Я. Ермолич // Репозиторий БГПУ. – 2013. – № 8. – С. 37-42.

20. Зайцев, В.В. Как избавиться от пристрастия к азартным играм / В.В. Зайцев. – СПб.: Нева, 2003. – 125 с.

21. Иванов, М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов. – М.: Когито-Центр, 2007. – 35 с.

22. Короленко, Ц.П. Семь путей к катастрофе: Деструктив. поведение в современ. мире / Ц.П. Короленко, Т.А. Донских. – Новосибирск: Наука, 1990. – 222 с.

23. Кулаченко, М.П. Психологическое консультирование подростков с компьютерной аддикцией / М.П. Кулаченко // Norwegian Journal of Development of the International Science. – 2019. – № 26-3. – С. 50-53.

24. Литвиненко, О.В. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее психопрофилактики / О.В. Литвиненко. – СПб.: Всерос. центр экстрен. и радиац. медицины им. А.М. Никифорова МЧС России, 2008. – 20 с.

25. Малыгин, В.Л. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики / В.Л. Малыгин. – М.: Информационно-методический центр Арсенал образования, 2011. – 134 с.

26. Менделевич, В.Д. Аддиктивное влечение / В.Д. Менделевич. – М.: МЕДпресс-информ, 2012. – 263 с.

27. Мертон, Р. Социальная теория и социальная структура / Р. Мертон. – М.: Хранитель, 2006. – 873 с.

28. Осипов, Е.М. Гэмблинг как девиантное поведение: психологические и социальные корни / Е.М. Осипов // Социология власти. – 2009. – № 1. – С. 85-91.

29. Рогова, Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми / Е.Е. Рогова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2018. – № 6. – С. 100-107.

30. Филатова, Т.П. Особенности проведения индивидуальной психологической коррекции компьютерной игровой аддикции у подростков / Т.П. Филатова // Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. – 2015. – № 21. – С. 98-101.

31. Хейзинг, Й. Homo Ludens / Й. Хейзинг. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

32. Хренов, Н.А. Человек играющий / Н.А. Хренов. – СПб.: Алетейя, 2005. – 604 с.

33. Шабанова, М.А. Социоэкономика / М.А. Шабанова. – М.: Экономика, 2012. – 558 с.

34. Шаманаева, М.А. Социально-психологические особенности подростков, склонных к игровой зависимости / М.А. Шаманаева, О.А. Белобрыкина // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. – 2019. – № 4. – С. 45-60.

35. Швацкий, А.Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми / А.Ю. Швацкий // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – № 3. – С. 409-412.

36. Шепель, Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе / Ю.В. Шепель. – М.: Моск. пед. гос. ун-т, 2009. – 20 с.

37. Шнейдер, Л.Б. Девиантное поведение детей и подростков / Л.Б. Шнейдер. – М.: Трикста, 2005. – 334 с.

38. Юрьева, Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.

III. Онлайн-ресурсы

39. 83,9% учеников старших классов играют в компьютерные игры. – [Электронный ресурс] // vogazeta.ru URL: https://clck.ru/34gjtU (дата обращения: 10.05.2023).

40. Игромания – диагностика и лечение игровой зависимости у детей, подростков и взрослых. – [Электронный ресурс] // tiensmed-ru URL: https://clck.ru/34gk6S (дата обращения: 19.05.2023).

41. На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. – [Электронный ресурс] // wciom.ru URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii (дата обращения: 10.05.2023).

42. Психиатр считает, что около 5-10% молодых людей в РФ могут страдать игровой зависимостью. – [Электронный ресурс] // tass.ru URL: https://tass.ru/obschestvo/13341949 (дата обращения: 10.05.2023).

43. У любителей видеоигр в России могут возникнуть большие проблемы из-за нового закона. – [Электронный ресурс] // AKKet.com. URL: https://clck.ru/34piuh (дата обращения: 30.04.2023).