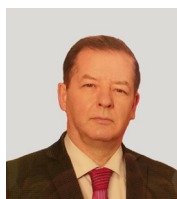


УДК 343.34

DOI: 10.35750/2713-0622-2023-3-290-303



## Зарубежный опыт исследования предметного поля психологии гемблинг-аддикции личности современного цифрового мира

**Сергей Юрьевич Чимаров**

Санкт-Петербургский университет МВД России  
(Санкт-Петербург, Россия)  
serg120756@gmail.com

**ORCID:** 0000-0002-8323-6953

### Аннотация

В статье рассматриваются вопросы соотношения азартных игр и соответствующей им игровой зависимости индивидуума, предопределяющей психофизиологическое состояние его организма и возводящей его в разряд проблемного игрока. Выявив особенности онлайн-формата процесса игромании, автор составляет типологию современного ландшафта азартных игр, построенных на цифровых платформах и способствующих переводу сознания игрока в состояние эйфории от ожидаемого им выигрыша более доступным путем и при помощи виртуального мира. На основе анализа зарубежной литературы по проблеме гемблинг-аддикции в условиях нарастающей тенденции к дигитализации общества и индивидуального сознания отдельных людей автор акцентирует внимание на некоторых положениях вводимых им в научный оборот источников, представляющих интерес как в теоретическом плане, так и с позиций их практической востребованности, с учетом уточнения арсенала психодиагностического инструментария, имеющего рекомендательное значение для различных категорий практикующих специалистов. По мнению автора, нашедшие отражение в статье психологические рецепты авторитетных представителей зарубежной науки позволят отечественным специалистам внести необходимые коррективы в части организации своей деятельности по нейтрализации негативных последствий от проблемного участия гемблеров как в офлайн-, так и в онлайн-азартных играх.

### Ключевые слова

психология, девиантное поведение, индивидуум, личность, азартная игра, игровая зависимость, цифровой мир

**Для цитирования:** Чимаров, С. Ю. (2023). Зарубежный опыт исследования предметного поля психологии гемблинг-аддикции личности современного цифрового мира. *Российский девиантологический журнал*, 3 (3), 290–303. doi: 10.35750/2713-0622-2023-3-290-303.

## Foreign experience of studying the subject field of psychology of gambling addiction of personality of the modern digital world

**Sergei Yu. Chimarov**

Saint Petersburg University of the MIA of Russia  
(Saint Petersburg, Russia)  
serg120756@gmail.com

**ORCID:** 0000-0002-8323-6953

**Abstract**

The article deals with the issues of correlation between gambling and the corresponding gambling addiction of an individual, predetermining the psycho-physiological state of his organism and placing him in the category of a problem gambler. Having identified the peculiarities of the online format of the process of gambling addiction, the author makes a typology of the modern landscape of gambling, built on digital platforms and contributing to moving the player's consciousness into a state of euphoria from the expected winnings in a more accessible way and with the help of the virtual world. On the basis of the analysis of foreign literature on the problem of gambling addiction in the conditions of growing tendency to digitalisation of society and individual consciousness of individuals, the author focuses on some provisions of the sources introduced by him into scientific discourse, which are of interest both in theoretical terms and from the position of their practical relevance, with regard to clarification of the arsenal of psychodiagnostic tools having recommendatory value for various categories of specialists. In the author's opinion, the psychological guidelines of authoritative representatives of foreign science reflected in the article will allow national specialists to make the necessary corrections in terms of the organisation of their activities to neutralise the negative consequences of problem gambling participation in both offline and online gambling.

**Keywords**

psychology, deviant behavior, individual, personality, gambling, gambling addiction, digital world

**For citation:** Chimarov, S. Yu. (2023). Foreign experience of studying the subject field of psychology of gambling addiction of personality of the modern digital world. *Russian Journal of Deviant Behavior*, 3 (3), 290–303. doi: 10.35750/2713-0622-2023-3-290-303.

**Введение**

Внешне безобидный формат презентуемых современных азартных игр и его популяризация производителями игровых автоматов и нанятыми ими маркетологов и специалистов рекламного дела, порождая в сознании человека простоту решения жизненных проблем и обеспечивая комфортный досуг, в большинстве случаев переводит индивидуума со стартовой позиции забавного и безобидного развлечения к финалу его нездоровой одержимости и серьезных последствий негативного плана. В кругу этих последствий следует выделить деструктивное влияние на психологическое состояние человека и стиль его поведения патологической склонности к азартным играм. Указанное явление оценивается в виде игровой зависимости, более известной в качестве компульсивного пристрастия к азартным играм или игрового расстройства (англ. «gambling disorder»), представляющего собой расстройство импульсивного контроля. По нашему мнению, отмеченное игровое расстройство означает повторяющуюся проблемную игровую деятельность, обусловленную снижением уровня контроля игрока за своим поведением и приводящую к негативным последствиям для человека, его семьи и профессионального сообщества, членом которого он является.

По данным Американской ассоциации психологов (АРА), игровое расстройство, как правило, передается по наследству. При этом к факторам риска появления отмеченной девиации могут быть отнесены травмы и социальное неравенство. С учетом того что только каждый десятый, страдающий игровой зависимостью, обращается за помощью в оказании ему лечения, представляется важным своевременно выявлять признаки игрового расстройства лиц, имеющих статус гемблера. Переход азартных игроков к обширной вариации онлайн-игр, порождаемых онлайн-гемблинг-индустрией (англ. «online gambling industry»), способствует усилению анонимизации адептов игрового процесса. Указанное явление предопределяет актуальность предметного рассмотрения психологии азартных игроков, понимания критериев игровой зависимости гемблинг-аддикции (от англ. «gambling» – «азартная игра» + «addiction» – «зависимость») и своевременного оказания проблемным игрокам необходимой медико-психологической помощи.

В процессе исследования автор использовал совокупность общенаучных методов, имеющих широкое применение в области гуманитарных наук, прежде всего диалектический и формально-логический методы, а также задействовал ряд частнонаучных методов:

системно-структурный, кросс-темпоральный, метод экспертных оценок и некоторые другие.

Научная новизна исследования заключается в том, что отдельные вопросы влияния современной парадигмы информационного общества на личность XXI в. рассмотрены в контексте взаимосвязи участия индивидуума в азартной игре онлайн-способом и возникновения у него игрового расстройства по причине наступления гемблинг-зависимости. Кроме того, автором предпринята попытка анализа итогов исследования американского ученого Э. Завалы (Zavala, 2018), обратившегося к выявлению причин участия в азартных играх служащих полиции и его последствий, включая алкоголизацию (на примере полиции Балтимора, США). Отдельные положения отмеченного зарубежного исследования можно использовать в работе с личным составом органов внутренних дел Российской Федерации. По итогам исследования обоснована целесообразность координированных усилий специалистов различного профиля по оказанию необходимой помощи в выявлении у азартных игроков признаков зависимости от процесса их вовлеченности в область гемблинга и, как следствие, оказания им необходимой психологической помощи в преодолении сложившейся трудной жизненной ситуации.

Отмечая практическую значимость исследования, следует указать на то, что сформулированные предложения и обобщенные сведения из зарубежной практики психодиагностической работы позволят более обстоятельно подойти к решению некоторых вопросов, представляющих практический интерес для нейтрализации негативных проявлений от различных вариаций лудомании, включая область онлайн-гемблинга, а также учесть эвентуальность негативного сценария игровой зависимости, формат которого предопределен снижением индивидуумом контроля своего поведения, в том числе по причине эмоционального выгорания личности.

Объектом исследования выступают общественные отношения, возникающие при вовлечении современной генерации азартных игроков в онлайн-процесс попыток решения ими проблем, в первую очередь личностного, социального и финансового порядка.

Предмет исследования составляют признаки игрового расстройства лиц, подверженных участию в азартных онлайн-играх, и корреспондирующие данной девиации последствия вовлеченности игроков в область гемблинга.

### **Обзор литературы**

В реферативную часть исследования включены работы зарубежных авторов, рассмотревших типологию азартных онлайн-игр, проанализировавших последствия игровой вовлеченности людей в процесс гемблинга и обобщивших положительный опыт пси-

ходиагностической работы психологов, психиатров и врачей-клиницистов, исследовавших эффективность применения инструментария для выявления и лечения различных форм патологии игровой зависимости. Ценным источником проведенного исследования стали научные публикации, экспертные заключения специалистов Американской ассоциации психологов и национальных академий наук, инженерии и медицины, а также аналитические материалы специалистов, представленных в обширной области блогосферы по теме выполненной работы. Наряду с отмеченным, автор обратился к анализу статистических данных, иллюстрирующих динамику развития онлайн-индустрии и презентующих ранжирование конкретных видов онлайн-игр по степени обращения к ним представителей гемблер-сообщества.

”

*Эвентуальность  
негативного сценария игровой  
зависимости во многом  
предопределена снижением  
индивидуумом контроля своего  
поведения, в том числе по  
причине эмоционального  
выгорания личности*

“

Источниковую базу проведенного исследования составили научные труды, авторами которых являются: А. З. Аббаси, М. У. Шах, Х. Хлавач, У. Рехман (Abbasi et al., 2021); Б. В. Бразо, Д. С. Ходжинс (Brazeau & Hodgins, 2022); М. Дубусон, Х. Ноэль, К. Корнрайх, К. Ханак, М. Сареманс, С. Кампанелла (Dubuson et al., 2023); А. Индраканти, М. Чутак, С. Праути, В. Сундаранатха, В. Коверкатху (Indrakanti et al., 2022); Дж. Йонссон (Jonsson, 2019); А. Мазар, М. Цорн, Н. Беккер, Р. А. Фольберг (Mazar, 2020); А. А. Разак, В. М. К. Ф. В. Хайрулдин, Х. Ф. М Решад, М. З. Б. М. Мохамад, В. Н. И. В. Н. Анас (Razak et al., 2021) и др.

### **Методология, методы и материалы исследования**

В процессе исследования применялись различные общенаучные и частнонаучные методы, которые тра-

диционно используются в гуманитарных науках. Так, диалектический и формально-логический методы обеспечили всестороннее изучение проблемы психологической зависимости у лиц, подверженных азартным играм, что позволило представить видовую характеристику современных азартных онлайн-игр, вовлеченность определенной категории людей в игровой процесс, а также ряд психологических и социальных последствий их участия в процессе гемблинга. Наряду с выявлением отмеченных связей указанные методы позволили установить причины, мотивацию и особенности поведения человека в условиях его обращения к потенциалу современного цифрового мира в части персонального участия в азартных онлайн-играх.

В число частнонаучных методов проведенного исследования входят системно-структурный, кросс-темпоральный методы, метод экспертных оценок и ряд других. Системно-структурный метод обеспечил проведение анализа наиболее значимых элементов структуры игорного бизнеса в его цифровом варианте, оказывающих непосредственное влияние на формирование у онлайн-гемблера зависимости от своей вовлеченности в систему координат игрового процесса. Кроме того, данный метод позволил уточнить систематизацию признаков игрового расстройства личности, а также провести классификацию основных видов проблемных азартных игр.

Кросс-темпоральный метод способствовал выявлению темпоральных проявлений игровой зависимости лиц, входящих в категорию гемблеров, и наличие корреляции между традиционной азартной игрой в офлайн-формате и онлайн-игрой в системе координат виртуальной реальности. Метод экспертных оценок опирался на экспертные оценки зарубежных специалистов, которые провели интуитивно-логический анализ проблемы гемблинг-аддикции, подкрепив свои выводы количественной оценкой суждений и формальной обработкой достигнутого результата. Руководствуясь данным методом, представляется целесообразным полученные зарубежными специалистами результаты и обобщенное в них экспертное мнение оценить как решение рассмотренной проблемы. В методологическом отношении большое значение имело обращение к зарубежному опыту интегрирования в процедуры психологического скрининга необходимого инструментария, целеполагание задействования которого сопряжено с решением обширного круга вопросов психодиагностики игровой зависимости онлайн-гемблеров.

### Результаты исследования

Итоговым результатом исследования является обоснование вывода о том, что феномен гемблинга и корреспондирующее ему состояние аддикции с точки зрения их влияния на социальные аспекты жизни

индивидуума и особенности его поведения свидетельствуют о наличии комплекса вопросов, от решения которых зависят степень полноценного интегрирования человека в окружающую его социальную действительность и реализация, в зависимости от характера его поступков, ожиданий профессионального сообщества, его семьи, а также наступления эффекта ожидаемой самореализации самого индивидуума.

Как следует из проведенного исследования, достижение успеха в освобождении человека от игровой зависимости в значительной степени определяется комплексным воздействием на гемблера со стороны специалистов в областях педагогики, психологии, психиатрии и медиков-клиницистов. При этом определяющее значение для нейтрализации игрового расстройства личности, наряду с осознанием гемблером опасности своей увлеченности азартной игрой, имеет комплексная терапия, включающая следующие виды: когнитивно-поведенческую, психодинамическую, групповую, семейную.

### Обсуждение результатов исследования

Фактор дигитализации ряда сущностных основ многомерной конструкции современного социума предопределяет целесообразность апеллирования к новому осмыслению такого проявления девиантности личностных качеств индивидуума, как аддикция, и сопряженных с ней практик, формирующих формат соответствующего поведенческого паттерна, который сопровождается последующим переводом личности в состояние патологической зависимости, определяющей на персональном уровне наличие психологического комфорта для человека, постоянно обращающегося к контенту цифрового мира. При этом система координат этого мира обеспечивает человеку как субъекту коммуникации со своим «виртуальным визави» реализацию его ценностных идеалов и ожидаемых предпочтений, создавая таким образом некий мост между эвентуальными ожиданиями, как правило, эфемерного характера, и действительностью, нередко материализованной в виде конкретных проблем жизненно важного или служебного характера.

Исследуя анатомию человеческой деструктивности и акцентируя внимание на биологической природе человеческого начала и нейрофизиологии индивидуума, Эрих Фромм приходит к выводу о первопричине феномена аддикции как зависимости, возникновение которой предопределяется эффектом экзистенциальной раздвоенности человека, проявляющейся в стремлении установления им целостности как с самим собой, так и с окружающим его миром. В ряде случаев попытка восстановления человеком своей целостности сопровождается отключением его разума, переводимого в состояние мании или зависимости от «пожирающей» человека страсти» (Фромм, 1994, с. 203–204). Кроме того, наличие множества примеров игнорирования

человеком опасных условий своего взаимодействия с виртуальным миром или реальной действительностью определяется следующим обстоятельством: «Мы очень часто упускаем из виду, что люди сплошь и рядом желают того, что несет им не пользу, а вред, и уже сами эти желания являются симптомом дисфункции (внушаемости)» (Фромм, 1994, с. 228).

Современные гаджеты и их мобильные приложения упрощают процесс социального взаимодействия, а положенные в их основу «цифровые технологии способствуют формированию у людей ненасытного аппетита к информации, которая оказывается всегда под рукой» (Indrakanti et al., 2022). Простор для упрощения доступа к азартным видеоиграм обеспечивает также современная индустрия потребительских видеоигр (Abbasi et al., 2021). При этом доступность игорного бизнеса существенным образом способствует расширению диапазона действий для онлайн-игр, который варьируется от игры в рулетку или при помощи игровых автоматов в онлайн-казино до покупки лотерейных билетов или ставок на скачки с помощью смартфона (Conolly et al., 2018, p. 5).

Обеспечивая реализацию ожиданий людей по «наделению» их виртуальным вознаграждением в виде лайков и комментариев, а также фотографиями и новостным контентом, гаджет-индустрия посредством специальных мобильных приложений способствует укреплению гаджет-зависимости как чувству побуждения к перманентному общению «homo sapiens» со своим «цифровым другом». Указанный вид аддикции имеет прочное сопряжение с непосредственной доступностью «колеса фортуны» онлайн-игры, демонстрирующего геймерам простоту получения материального вознаграждения. Таким образом происходит углубление процесса цифровизации поведения человека как отражения мира его эмоций, в том числе получаемых им при вовлечении индивидуума в азартную игру. Отмеченное соответствует выводу указанных специалистов «Центра предпринимательства и технологий Сутарджа» (институт Калифорнийского университета в Беркли, США), заметивших с точки зрения когнитивно-поведенческой терапии согласованность взаимного влияния эмоций, мыслей и поведения человека (Indrakanti et al., 2022).

По нашему представлению, относительная удаленность биологической природы индивидуума от «подлинного лица» виртуальной среды как «цифрового партнера» человека способствует принижению первой стороной уровня опасности со стороны второй и, как следствие, попаданию разума человека в сети цифровых технологий, предлагающих палитру моделей игровых вариантов и презентующих доступность обогащения в ситуации гемблинга.

Понятие «гемблинг», или азартная игра, означает участие игрока в событии, характеризующемся эле-

ментами случайности и намерением выиграть что-либо ценное («ставка»), полагаясь в игровом моменте на удачу. По мнению канадского ученого и специалиста в области восстановительной медицины Э. М. Шарруа, под азартной игрой следует понимать деятельность, включающую в себя любые ставки или пари для себя или других, и где результат неясен и зависит от случая или навыков (Charrois, 2013, p. 1). Презентуя подготовленный им модуль самообучения по клиническим аспектам проблемного поля азартных игр, указанный автор указывает на крайне негативное их влияние в отношении отдельных лиц, семьи и различных сообществ (Charrois, 2013, p. 1). Разновидностью гемблинга является беттинг, непосредственно связанный со ставками на спорт, а для случая онлайн-беттинга – на киберспорт. Все большую популярность в мире приобретает участие онлайн-игроков в такой области, как фэнтези-спорт.

Необходимо заметить, что любая азартная игра предполагает обязательность задействования комплекса трех элементов: 1) ожидаемое вознаграждение (сумма ставок); 2) риск (шанс); 3) получаемый приз. В настоящее время наиболее распространенными азартными играми с применением игровых онлайн-автоматов (онлайн-слотов, метафорично именуемых однорукими бандитами и функционирующих в режиме онлайн-казино («online-ca\$ino») являются видеопокер, блэкджек, баккара, рулетка и др.

Отдельного внимания заслуживает учет фактора риска участия человека в определенном виде игры, в том числе степень его вовлеченности в азартную игровую ситуацию. Отмеченное позволяет обратить внимание на исследование данного вопроса учеными Массачусетского университета в Амхерсте (UMass). На основе базового общего обследования (BGPS) и базового онлайн-панельного обследования (BOPS) репрезентативной выборки из числа взрослых жителей штата Массачусетса, включая проблемных игроков, специалисты указанного учебного заведения выявили, что обследованные группы игроков, участвующих в азартных играх в казино, бинго и спортивных ставках, содержали более высокую долю проблемных игроков, а высокая вовлеченность в азартные игры также положительно ассоциируется с игровой зависимостью. При этом тип азартной игры, в которой участвует человек, действительно опосредует взаимосвязь между игровой зависимостью и вовлеченностью. Указанное в большей степени приемлемо при игре в казино, включая его онлайн-формат (Mazar et al., 2020).

В целях получения игроками большей остроты ощущений и сопричастности к онлайн-подобию мира реально существующего физического казино, организаторы гемблинга рекламируют для игроков-потребителей услуг онлайн-казино целесообразность их общения с «живыми дилерами». В ряде случаев учредители

игрового онлайн-процесса предлагают для неискушенных новичков бесплатное подключение к цифровым платформам азартных онлайн-игр или ориентируют их на «эксклюзивные» сайты онлайн-лотерей в номинациях: «наилучшего баланса качества и доступности» («LottoAgent»); эффективного банковского раздела с поддержкой биткоинов («Wintrillions») и др.<sup>1</sup>

По результатам опроса участников онлайн-игр в США, проведенного в 2021 г. британской социологической и маркетинговой компанией «YouGov», занимающейся социологическими и маркетинговыми ис-

временных виртуальных игр представлена следующим образом: слоты (13 %); бинго и кено (11 %); настольные и другие карточные игры, включая покер (10 %).

Углубляясь в мотивы азартных игр, организаторы проведенного опроса выявили у респондентов сходство в главных мотиваторах в зависимости от типа азартных игр. Например, для игроков в онлайн-лотерею основным мотивом участия является фантазия о выигрыше (42 %), а мотивы развлечения и получения крупного выигрыша являются вторичными. Респонденты из числа приверженцев регулируемых ставок на онлайн-спорт (E-sports, Fantasy Sports) главной мотивацией для себя считают развлечение (57 %), второстепенной – улучшение своего спортивного опыта (34 %)<sup>2</sup>.

Анализ некоторых источников зарубежной психологии в части выявления основных видов гемблинга и потенциала его аддикции позволяет выделить: 1) проблемные азартные игры<sup>3</sup>; 2) компульсивные азартные игры<sup>4</sup>; 3) патологические азартные игры<sup>5</sup>. Представленной видовой конструкции гемблинга соответствует аналогичного рода понимание интернет-аддикции в целом, что отражено в работе ученых из Малайзии, констатирующих такие виды интернет-расстройств, как: 1) патологическое; 2) простое; 3) проблемное (Razak et al., 2021).

По номенклатуре азартных игр, представленной Национальными академиями наук, инженерии и медицины (NASEM) (США), следует различать следующие виды гемблинга:

1. Патологическая азартная игра: психическое расстройство, характеризующееся постоянной или периодической потерей контроля над азартными играми, озабоченностью азартными играми и получением денег для игры, иррациональным мышлением и продолжением поведения, несмотря на неблагоприятные последствия.

2. Проблемная азартная игра: синоним либо неупорядоченной азартной игры, либо чрезмерной азартной игры.

3. Рекреационная азартная игра: азартная игра в развлекательных или социальных целях без вредных последствий (Pathological Gambling: A Critical Review, 1999).

”

Определяющее значение для нейтрализации игрового расстройства личности, наряду с осознанием гемблером опасности своей увлеченности азартной игрой, имеет комплексная терапия, включающая следующие виды: когнитивно-поведенческую, психодинамическую, групповую, семейную

“

следованиями во многих странах мира, можно судить о положительной динамике ландшафта гемблинга с использованием таких онлайн-продуктов, как: 1) покупка лотерейного билета в интернете; 2) покупка лотерейного билета с мгновенным выигрышем в интернете; 3) покупка счастливого билета для розыгрыша дорогого приза. Данная онлайн-продукция входит в четверку лидеров с 42 %, 23 % и 12 % соответственно. Что касается места ставок на спортивные игры в интернете, то этот вид игровой деятельности занимает второе место (36 %), а доля онлайн-ставок на иные виды со-

<sup>1</sup> 6 лучших сайтов онлайн-лотерей на 2023 год (2023). URL: <https://lotterytexts.com/ru/best-lottery-sites/> (дата обращения: 28.05.2023).

<sup>2</sup> *International Gambling Report. Opportunities for gambling companies to win big* (2021). URL: <https://www.prolificnorth.co.uk/sites/default/files/yougov-global-gambling-report-1.pdf> (дата обращения: 27.05.2023).

<sup>3</sup> *June 2023 Substance Abuse and Problem Gambling Treatment Program Committee Meeting*. URL: <https://hhs.iowa.gov/june-2023-substance-abuse-and-problem-gambling-treatment-program-committee-meeting> (дата обращения: 07.06.23).

<sup>4</sup> *Compulsive gambling. Overview*. URL: <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/compulsive-gambling/symptoms-causes/syc-20355178?p=1> (дата обращения: 01.06.2023).

<sup>5</sup> *Resolution Recognizing the Month of March 2023 as «Problem Gambling Awareness Month» in New Jersey*. URL: [https://nj.gov/treasury/gcada/home/resolutions/docs/2023/2023 Problem Gambling Awareness Resolution.pdf](https://nj.gov/treasury/gcada/home/resolutions/docs/2023/2023%20Problem%20Gambling%20Awareness%20Resolution.pdf) (дата обращения: 02.06.2023).

Указанные виды гемблинга, как впрочем и присущие им термины, в психологической науке используются взаимозаменяемо, несмотря на различные поведенческие условия, сопутствующие их проявлению (Emshoff et al., 2007).

Устанавливая тождественность гемблинга и явления игрового расстройства в качестве поведенческой зависимости личности Дж. Э. Грант и С. Р. Чемберлен констатируют неиссякаемость процесса азартных игр, несмотря на получаемые игроками потери финансового, социального и профессионального характера (Grant & Chamberlain, 2016). При этом центральный психологический парадокс игрового поведения заключается в следующем: почему широко распространенное среди игроков мнение о том, что «игровое заведение всегда выигрывает», не предотвращает чрезмерного увлечения азартными играми у людей с игровой зависимостью? (Limbrick-Oldfield et al., 2020, p. 1045).

В некотором смысле причина подверженности личности человека игромании объясняется суждениями американского психоаналитика Р. Р. Гринсона, являвшегося учеником В. Штекеля (ученика З. Фрейда) и О. Фенихеля, психиатром Мэрилин Монро и прототипом главного героя романа Л. Ростена «Капитан Ньюман, доктор медицины» (1963). Основывая свои выводы на исследовании поведения военнослужащих – участников Второй мировой войны, страдающих от посттравматического стресса, а также наблюдая за участием офицеров армии США в азартных играх с позиций разработанного им модифицированного психоаналитического подхода и придерживаясь нейтрально-технической линии поведения терапевта, Р. Р. Гринсон предложил следующую типологию игроков: любители, профессионалы и невротики.

Руководствуясь «терапевтическими рецептами» данного специалиста, представляется возможным несколько подробнее остановиться на характеристике указанных типов игроков. Если любители воспринимают свое участие в игре как развлечение, то профессионалы руководствуются навязчивой идеей вождельного заработка. Что же касается невротиков, то последние просто не могут удержаться от игры. Когда же невротики начинают играть, то их чувство тревоги и депрессии временно ослабевает, что в последующем сопровождается усугублением их проблемного поведения. По указанной причине невротического типа игроков именуют избегающими в силу того, что целеполагание их игрового действия заключается в том, чтобы избежать неприятных эмоций и личных проблем. Что касается активных игроков, то ими управляют адреналин, азарт и желание выиграть. Представители указанного типа игроков, как правило, более образованны, амбициозны и успешны. Вместе с тем активные игроки могут оказаться в группе избегающих, поскольку профессиональный игрок также может стать невротиком (Greenson, 1947).

Анализ пятого пересмотра «Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам» (DSM–5) свидетельствует о реклассификации в отмеченном документе патологической склонности человека к азартным играм: из расстройства импульсивного контроля в поведенческую зависимость. Обоснование этого изменения основывается на результатах исследования путей вознаграждения мозга, выявившего наличие общего между патологической склонностью к азартным играм и расстройствами, связанными с употреблением психоактивных веществ. Оба явления связаны с тягой и максимумом, имеют генетические факторы и те же формы лечения.

”

*Феномен гемблинга  
и корреспондирующее  
ему состояние аддикции  
приобретают характер  
устойчивого барьера для  
полноценного интегрирования  
человека в окружающую его  
социальную действительность*

“

Как следует из текста DSM–5, у человека в течение 12-месячного периода должно быть выявлено четыре из девяти указанных ниже поведенческих признаков, с учетом которых представляется возможным диагностировать у него игровое расстройство в соответствии с диагностическими критериями DSM–5 и когда игровое поведение может привести к клинически значимым нарушениям, или дистрессу. Указанные далее диагностические признаки игрового расстройства, по версии APA, описываются как постоянное и повторяющееся проблематичное игровое поведение.

В свод отмеченных признаков входят:

- 1) увлеченность азартными играми или толерантность, при которой проявляется желание играть с увеличивающейся суммой денег в целях получения острых ощущений;
- 2) абстинентный синдром, сопровождающийся беспокойством или раздражительностью при попытке сокращения интенсивности игры или стремлении прекращения участия в азартной игре;

3) потеря контроля, приводящая к неоднократным безуспешным попыткам контролировать свои игровые действия, сокращать их продолжительность или прекратить участие в азартной игре;

4) озабоченность в виде частого увлечения процессом своей азартной игры;

5) «побег», заключающийся в попытке повторить игру для преодоления чувства психологической подавленности;

6) феномен «погоны», проявляющийся в повторении (после проигрыша) нового участия в игре с целью отыграться;

7) обман, сводящийся к ложному пониманию последствий азартной игры и неадекватной оценке масштаба вовлеченности в азартную игру;

8) перевод в состояние угрозы важного в жизни человека, сопровождаемый угрозой или потерей важных отношений, работы, возможности получения образования или карьеры по причине негативных последствий участия в азартной игре;

9) «поиск спасения», проявляемый в надежде на помощь окружающих в разрешении сложных финансовых проблем, вызванных азартной игрой (American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force, 2013).

По оценке APA игровое расстройство игрока считается легким при наличии 4–5 критериев, средним – при наличии 6–7 критериев и тяжелым – при соблюдении 8–9 критериев.

Деструктивный характер онлайн-гемблинга и созвучной ему интернет-аддикции, выражающийся в угрозе физическому и психическому здоровью человека, подтверждается пересмотренными в 2022 г. положениями DSM-5, сформулированными на основе исследования широкого фенотипа проблемного поведения вовлеченных в онлайн-игры людей, у которых диагностировано интернет-игровое расстройство. В репрезентативной выборке среди двух групп респондентов (интернет-зависимые и зависимые геймеры), страдающих указанным расстройством (по критериям DSM-5), выявлен одинаково повышенный риск эмоциональных симптомов расстройства поведения: 1) гиперактивность / невнимательность; 2) суицидальные мысли; 3) самоповреждающее и (или) суицидальное поведение.

Наряду с указанным в отмеченном DSM-5 констатируются следующие функциональные последствия интернет-игрового расстройства: 1) снижение показателей профессиональной деятельности; 2) потеря рабочего места; 3) проблемы в личной и семейной жизни. Что касается дифференциальной диагностики, то фактор чрезмерного увлечения интернетом в виде использования социальных сетей, но не связанного с онлайн-играми, не считается аналогом игрового интернет-расстройства. Таким образом, злоупотребление азартными играми в интернете может квалифициро-

ваться как отдельный диагноз игрового расстройства (American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force, 2022, pp. 183–184).

Проводя равенство между поведенческой зависимостью и патологической сущностью азартной игры, К. Манн, М. Фаут-Бюлер, С. Хигути, М. Н. Потенца и Дж. Б. Сондерс оценивают патологическую азартную игру в качестве «поведенческой» зависимости, при которой человек пристрастился не к вознаграждающему химическому веществу, а к приносящему ему удовлетворение поведению (Mann et al., 2016). Данный вывод соответствует утверждению зарубежных специалистов в области поведения и социальных наук, обеспечивших доступ к критически важному контенту для обмена мнениями по проблеме гемблинга на поисковой цифровой платформе «APA PsycNet».

Исходя из содержания представленной на указанном академическом ресурсе информации, азартные игры предоставляют возможность для возрождения у игрока бессознательных эдипальных фантазий, удовлетворения бессознательных потребностей, а с учетом переживания игроком невротического состояния, азартную игру следует отнести к категории импульсивного невроза, отрицающего чувство опасности. По указанной причине игровой невроз является попыткой защититься от надвигающейся тяжелой депрессии. В целом же проявление, прогноз и лечение указанной патологии аналогично проявлению, прогнозу и лечению других пристрастий и извращений (Greenson, 1947).

При рассмотрении гемблинг-аддикции личности современного цифрового мира небезыntenесным представляется обращение к вопросу зависимого поведения представителей некоторых профессиональных сообществ, и прежде всего полиции. В данном случае важно наиболее обстоятельно исследовать именно профессиональную среду, в пределах которой происходит «отлаживание» системы психической деятельности личности полицейского. Данный тезис соответствует размышлениям отдельных зарубежных специалистов, оценивающих черты характера личности в качестве эффективных прогностических факторов профессионально-релевантного поведения индивидуума в конкретных условиях реализации им своей социальной миссии (Фернхем, Хейвен, 2001, с. 210).

Изучая обширное поле стрессоров критических инцидентов, характерных для области профессиональной полицейской деятельности, и обращая внимание на системный характер особенностей полицейской службы в части: 1) общения с враждебно настроенными подозреваемыми; 2) применения физической силы и огнестрельного оружия; 3) служебного реагирования на неприглядные места преступления; 4) визуального наблюдения за погибшими людьми и ряда других событий, вызывающих психологическую травму у личного



состава полиции и способствующих злоупотреблению алкоголем, американский специалист в области криминальной юстиции Э. Завала посвятил свое исследование выявлению взаимосвязи проблемного употребления алкоголя служащими полиции Балтимора (штат Мэриленд, США) с их участием в азартных играх.

Согласно данному исследованию, проблемный характер алкоголизации американских полицейских обусловлен комплексом причин: во-первых, применением к ним физического насилия со стороны их интимных партнеров; во-вторых, персональным профессиональным выгоранием; в-третьих, снижением уровня самоконтроля за своим поведением. Испытывая состояние стресса, отдельные полицейские стремятся к минимизации его последствий посредством не только употребления алкоголя, но и участия в азартных играх.

По мнению Э. Завала, роль азартных игр в проблемном употреблении алкоголя среди полицейских заслуживает эмпирического исследования по двум причинам: во-первых, арест полицейского за преступление, связанное с употреблением алкоголя, как, впрочем, и за любое другое преступление, может негативно отразиться на департаменте полиции, потенциально подрывая как его легитимность, так и доверие общества к этому департаменту; во-вторых, проводимые исследования масштаба действия стрессоров критических инцидентов на поведение американских полицейских, включая применение к ним насилия со стороны интимных партнеров, а также увлеченность служащих полиции алкоголем, не обращены достаточным образом к явлению гемблинга среди представителей указанной профессиональной корпорации.

Отмеченные причины, безусловно, требуют целенаправленного и углубленного изучения не только руководящим составом полиции, но и соответствующими специалистами в области психологии, психиатрии, социологии, антропологии и других научных направлений, в русле которых представляются актуальными попытки дальнейшего предметного выявления дополнительных факторов риска злоупотребления алкоголем и участия полицейских в азартной игре.

Применяя перекрестное исследование «Полицейский стресс и домашнее насилие в семьях полицейских», реализованное совместными действиями полицейского управления Балтимора, «Братского полицейского ордена Балтимора» и исследовательской группы из «Школы общественного здравоохранения Джона Хопкинса», психологи указанных структур организовали заполнение служащими полиции пятистраничной анкеты во всех участках полицейского управления.

Целями проведенного опроса стали документирование уровня стресса среди полицейских и выявление его взаимосвязи с рядом неблагоприятных форм поведения, включая проблемное употребление алкоголя

и участие в азартных играх. Объективно оценивая итоги указанного опроса, Э. Завала не исключает влияния социальной желательности на правдивость ответов респондентов, сообщающих о таких девиантных формах поведения, как азартные игры и злоупотребление алкоголем. По мысли автора, указанное объясняется тем, что участники опроса в полном объеме осведомлены о негативных и криминальных последствиях отмеченных форм поведения.

В процессе названного исследования зависимая переменная касалась проблемного употребления алкоголя, а переменная – влияния стресса на участие в азартной игре. Фиксация участия в азартных играх предполагала ответ служащих полиции на один вопрос: «Когда вы сталкиваетесь со стрессовыми ситуациями на работе и как часто вы играете в азартные игры?». При этом респондентам предлагалось излагать свой ответ по 4-балльной шкале Лайкерта (от 1 = никогда, до 4 = всегда), согласно которой более высокие баллы указывают на большую вовлеченность опрошиваемого полицейского в азартные игры.

В соответствии с этапами аналитического плана проведенного исследования оценка степени соотношения между стрессорами, вызывающими критический инцидент, и вероятностью азартных игр производилась по обычной модели наименьших квадратов. Окончательный размер выборки респондентов составил 1018 служащих полиции. На момент проведения опроса большинство сотрудников полиции были мужчинами (85,8 %), белыми (64,3 %) и женатыми (59,8 %). Кроме того, большинство сотрудников полиции не имели 4-летнего высшего образования (70,5 %).

Обращая внимание на зависимую переменную, следует сказать, что около 38 % полицейских в своих ответах сообщили о проблемах с употреблением алкоголя. Относительно независимой переменной, необходимо иметь в виду следующие данные: участие в азартных играх соответствовал средний балл 1,13 по шкале от 1 до 4. Также важно обратить внимание на предложенную Э. Завалом авторскую концептуализацию стресса, вызванного четырьмя критическими инцидентами, инициирующими эмоциональную реакцию полицейских: 1) «арест с применением насилия»; 2) «реагирование на кровавое место преступления»; 3) «личное знакомство с жертвой»; 4) «посещение полицейских похорон».

С учетом опасения полицейскими стигматизации, связанной с их дальнейшим психологическим консультированием, Э. Завала разделяет точку зрения своих коллег в части организации периодического консультирования для всех служащих полиции. По мысли автора, данный подход позволит скрыть от своих коллег потребность отдельных полицейских в получении психологической помощи. Резюмируя результаты рассмотренного исследования, психолог высказывается

в пользу разработки профилактических и лечебных программ, способствующих снижению полицейскими проблемного употребления алкоголя и минимизации их личного участия в азартных играх (Zavala, 2018).

С учетом изложенного представляется необходимым обратить внимание на исследование зарубежных ученых, обратившихся к сравнительному анализу потенциальных возможностей: с одной стороны, лиц, подверженных психическому расстройству по причинам проблемного употребления алкоголя и гемблинг-аддикции; с другой – здоровых субъектов контрольной группы. Данное исследование проводилось посредством задействования контекстного задания «Годен / Никогда» (Dubuson et al., 2023).

”

*Понятие «гемблинг», или азартная игра, означает участие игрока в событии, характеризующемся элементами случайности и намерением выиграть что-либо ценное («ставка»), полагаясь в игровом моменте на удачу*

“

Установив сходство аддиктивного потенциала игровых онлайн-автоматов с потенциалом игры в реально существующих физических видах казино и проведя исследование на выборках студентов и игроков «со стажем» уровня их азарта во время гемблинга, Г. Андерсон и Р. Браун подтвердили влияние серии выигрышей и проигрышей на игровое поведение и взаимосвязь игроков с поиском для них острых ощущений как в реальных, так и в искусственно созданных онлайн-игровых ситуациях. При этом во время игры в блэк-джек у испытуемых регистрировалось в среднем увеличение частоты сердечных сокращений (по сравнению с базовыми показателями) и демонстрировалось удовольствие от своего игрового поведения (Anderson & Brown, 1984).

Следует заметить, что отдельные виды азартной онлайн-игровой деятельности (например, видео-покер) требуют, как это отмечается ранее, определенных навыков, а другие (такие как рулетка) являются чисто

случайными событиями. Некоторые виды азартной онлайн-игровой деятельности имеют относительно социальный характер и основаны на организации соответствующего взаимодействия (видео-покер, онлайн-ставки на спорт, онлайн-лотереи). Другие игры отличаются своей уединенностью и в большинстве случаев преследуются по закону (онлайн-слоты).

Выявление различия в типологии азартных игр позволяет учесть не только степень их проблемного значения, но и провести градацию типов людей, склонных к проявлению патологического участия в конкретном виде азартной игры. Данный тезис подтверждает Т. Холтгрейвс, говоря о том, что разные типы людей участвуют в азартных играх с разными последствиями (Holtgraves, 2009, p. 295). Такой вывод коррелирует результатам исследования о наличии причинно-следственной связи между азартными играми в интернете и игровой зависимостью определенных типов онлайн-игроков, которое провели американские психологи Х. С. Филандер и Т.-Л. Маккей. Применяя в процессе выполняемой ими работы репрезентативную выборку онлайн-игроков из Соединенного Королевства Великобритании и панель онлайн-исследований гемблеров из канадской провинции Онтарио, а также проводя стратификацию респондентов по возрасту, полу, региону, образовательному цензу, статусу курения, категории употребления алкоголя и ряду других переменных, указанные специалисты разделили участников опроса на следующие категории «серьезности игровой зависимости» (англ. «problem gambling severity», PGSI): а) без проблем / неигровые игроки (81,1 %); б) низкий риск (10,9 %); в) средний риск (4,6 %); г) проблемные игроки (3,5 %).

Использование на основе метода эмпирической оценки уравнения для определения упорядоченной регрессионной модели, лежащей в основе выявления взаимосвязи между участием в азартных онлайн-играх и игровой зависимостью, позволило установить следующее: более высокие уровни серьезности игровой зависимости респондентов связаны с их принадлежностью к мужскому полу, более молодому возрасту, расовому меньшинству, а также плохим общим состоянием здоровья, низкой самооценкой и принадлежностью к разряду курильщиков и сильно пьющих.

Вместе с тем, указывая на целесообразность юридикации в современном обществе отношений между игроками и учредителями различных моделей игрового онлайн-бизнеса, Х. С. Филандер и Т.-Л. Маккей призывают сообщество политиков и законодателей к осознанию ими того, что легальное принятие онлайн-гемблинга обеспечит поддержку планов: 1) экономического роста; 2) снижения вероятности отмыывания денег и 3) улучшения безопасности игроков за счет формального регулирования игровой онлайн-деятельности.

Что касается активизации продвижения азартных игр в интернете, то в соответствии с выводом указанных специалистов онлайн-игры создают минимальные переменные издержки для оператора за каждую дополнительную ставку, в то время как офлайн-гемблинг сопровождается значительными трудозатрами по причине задействования кассиров игровых автоматов, дилеров настольных игр и пит-боссов. Данное обстоятельство предопределяет предпочтение организации игр с более низким номиналом в интернете по сравнению, например, с офлайн-игрой в блэк-джек, где, как отмечают К. С. Филандер и Т.-Л. Маккей, минимальные размеры ставок ниже 5 долларов на руку являются в действительности невыгодными для традиционного казино (Philander & MacKay, 2014).

При выявлении патологической склонности к азартным играм и выборе возможных вариантов лечения проблемных игроков необходимо отметить капитальный труд «Патологическая азартная игра: клиническое руководство по лечению», подготовленный коллективом из 32 ведущих зарубежных специалистов и содержащий обширный обзор клинических характеристик азартных игроков, многие аспекты психотерапии и психофармакологии, а также методики диагностирования патологической склонности к азартным играм (рекреационным, проблемным и патологическим) и соответствующий инструментарий (тесты, шкалы и диагностические критерии). Особого внимания заслуживают материалы из области этиологии, детализирующей сферы психологии (поведенческие, когнитивные и диспозиционные теории), нейробиологии (норадренергическая, серотонинергическая, дофаминергическая и опиоидергическая системы), а также семейные и наследственные факторы, способствующие объяснению поведения патологической склонности к азартным играм (Grant & Potenza, 2021).

Отмеченные выше (по версии APA) диагностические признаки поведения при игровом расстройстве и зафиксированные в DSM-5, во-первых, обеспечивают основу для клинического диагноза, который ставится в клинических условиях врачом или психологом; во-вторых, заложены в механизме инструментария, способствующего профилактике и лечению игровой зависимости индивидуума, бытие которого протекает в условиях цифрового мира.

Указанный инструментарий в обобщенном виде представлен в академической диссертации шведского ученого Я. Йонссона, подготовленной на соискание степени доктора философии в области психологии (Стокгольмский университет). В свод этого инструментария включены:

1) SOGS – South Oaks Gambling Screen: опросник из 20 пунктов, используемый для выявления патологической склонности к азартным играм в клинических условиях. Этот инструмент был разработан на основе

стационарной популяции мужчин в больнице Вирджинии (США);

2) PGSI – Problem Gambling Severity Index: сокращенная версия оригинального инструмента «Канадский индекс игровой зависимости», рекомендованного для использования как клиентами при их самооценке, так и медицинскими работниками в качестве части проводимого ими процесса скрининга;

3) NODS – NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems: опросник из 34 пунктов, позволяющий проводить психометрическую оценку диагностического игрового расстройства по версии DSM-5 (Brazeau & Hodgins, 2022);

”

*Выявление различия в типологии азартных игр позволяет учесть не только степень их проблемного значения, но и провести градацию типов людей, склонных к проявлению патологического участия в конкретном виде азартной игры*

“

4) PPGM – Problem and Gambling Measure: инструмент для измерения проблем и патологических азартных игр у молодых людей (Jonsson, 2019, p. 24–25).

Наряду с указанными методиками диагностирования игрового расстройства, отдельные специалисты указывают на целесообразность задействования таких инструментов, как:

1) South Oaks Gambling Screen – Revised Version (SOGS – RA): пересмотренная версия SOGS, разработанная для измерения патологической склонности к азартным играм среди подростков;

2) CAMH Gambling Screen: инструмент, разработанный в «Центре зависимости и психического здоровья» (CAMH) и предназначенный для быстрого выявления людей, имеющих проблемы с азартными играми, но которые в настоящее время не обращаются за лечением от игровой зависимости. Кроме того, CAMH Gambling Screen следует рассматривать как инструмент самооценки;

3) Check Your Gambling: пятистраничный опросник, предназначенный для использования в качестве анонимного инструмента, который поможет игрокам, их близким и медицинским работникам ответить на вопросы об участии человека в азартных играх;

4) GA 20 Questions: опросник, разработанный «Международной службой анонимных игроков» (англ. «Gamblers Anonymous International Service») и предназначенный для самооценки «пристрастия к азартным играм». Однако с учетом отсутствия научного тестирования указанной методики следует проявлять осторожность при ее использовании (Charrois, 2013, p. 3–4).

### Выводы

Как следует из материалов исследования «Gambling Capital», являющегося ведущим консалтинговым агентством по данным для мировой индустрии азартных игр, общий глобальный валовой выигрыш в 2023 г. ожидается около 483 млрд долларов, а в 2027 г. он составит более 585 млрд долларов<sup>6</sup>. Отмеченная динамика развития глобального рынка гемблинг-индустрии не только свидетельствует о популярности азартных игр, но и позволяет обратить внимание на форсированное воздействие современных технологий цифрового мира в направлении предоставления человечеству удобных предложений по участию его представителей в многообразии онлайн-вариантов решения своих финансовых проблем или минимизации угнетенного психофизиологического состояния их организма. Рекламу привлекательность и простоту участия потенциальных игроков в гемблинге, сайты онлайн-азартных игр активизировали наём знаменитостей и лидеров общественного мнения в качестве послов своих брендов.

Простота онлайн-доступа к интернету значительно облегчила игрокам возможность делать ставки в азартных процедурах, используя при этом видеолотерейные терминалы, кено, скретч-карты, специальные предложения мобильных азартных игр, интерактивное телевидение и др. В условиях снижения на мировой арене «цифровой технофобии» и облегчения доступа к интернету многие страны начинают испытывать социальные издержки онлайн-гемблинга, а вовлеченный в процесс азартной игры индивидуум переходит в систему координат персональной аддикции, деструктивным образом влияющей на состояние его психики.

Представленный в данном исследовании опыт ряда зарубежных стран с высоким уровнем онлайн-гемблинга свидетельствует, во-первых, о востребованности новых подходов к решению вопроса психологического сопровождения личности, в том числе для различных областей ее профессиональной деятельности; во-вторых, о целесообразности консолидированных усилий специалистов в области педагогики, психологии, психиатрии и медицины, результирующий вектор воздействия которых на подверженного игромании человека следует ориентировать в целях его психологической защиты от негативных сторон азартных игр, а при необходимости и для проведения медико-психологической реабилитации личности. Акцентируя внимание на важности освобождения гемблеров от проявляющихся у них симптомов игрового расстройства, важно обратить внимание, что для лечения подобного рода девиантного состояния используются различные виды терапии, включая когнитивно-поведенческую, психодинамическую, групповую, семейную.

### Список литературы

- Фернхем, А., Хейвен, П. (2001). *Личность и социальное поведение* (пер. с англ. Н. Мальгина). Санкт-Петербург: Питер.
- Фромм, Э. (1994). *Анатомия человеческой деструктивности* (пер. с нем. Э. М. Телятниковой). Москва: Республика.
- Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar S. (2021). The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games. *IEEE Access*, 9, 17392–17410, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3053207>
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75 (3), 401–410. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1984.tb01910.x>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Brazeau, B. W., & Hodgins, D. C. (2022). Psychometric evaluation of the NORC diagnostic screen for gambling problems (NODS) for the assessment of DSM-5 gambling disorder. *Addictive Behaviors*, 130. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107310>

<sup>6</sup> H2 Gambling Capital Updates Forecasts for Revised GDP Outlook and Announces Expanded Market Share Service (2022). URL: <https://h2gc.com/news/general/h2-gambling-capital-updates-forecasts-for-revised-gdp-outlook-and-announces-expanded-market-share-service> (дата обращения: 18.06.2023).

- Charrois, E. M. (2013). *Gambling. Information and Evaluation Services, Edmonton Zone*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/275971279\\_Gambling](https://www.researchgate.net/publication/275971279_Gambling) (дата обращения: 27.05.2023).
- Conolly, A., Davies, B., Fuller, E., Heinze, N., & Wardle H. (2018). *Gambling behaviour in Great Britain in 2016. Evidence from England, Scotland and Wales*. London: NatCen Social Research. URL: <https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/60qlzeoSZIJ2QxByMAGJqz/e3af209d552b08c16566a217ed422e68/Gambling-behaviour-in-Great-Britain-2016.pdf#page43> (дата обращения: 05.06.2023).
- Dubuson, M., Noël, X., Kornreich, C., Hanak, C., Saeremans, M., & Campanella, S. (2023). A Comparative Event-Related Potentials Study between Alcohol Use Disorder, Gambling Disorder and Healthy Control Subjects through a Contextual Go/NoGo Task. *Biology*, 12 (5), 643. <https://doi.org/10.3390/biology12050643>
- Emshoff, J., Anthony, E., Lippy, C., & Valentine, L., (2007). *Gambling Report for the Georgia Department of Human Resources*. Georgia: Georgia State University. URL: <https://prism.ucalgary.ca/server/api/core/bitstreams/9069b617-5950-48f0-b28e-dbaad46f0313/content>
- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2016). Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11. *CNS Spectrums*, 21 (4), 300–303. <https://doi.org/10.1017/S1092852916000183>
- Grant, J. E., & Potenza, M. N. (2021). *Pathological Gambling: A Clinical Guide to Treatment*. Amer Psychiatric Pub Inc.
- Greenson, R. R. (1947). On Gambling. *American Imago*, 4 (2), 61–77.
- Holtgraves, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychol Addict Behav.*, 23 (2), 295–302. <https://doi.org/10.1037/a0014181>
- Indrakanti, A., Chutake, M., Prouty, S., Sundaranatha, V., & Koverkathu, V. (2022). *Gadget Addiction*. URL: <https://scet.berkeley.edu/reports/gadget-addiction/> (дата обращения: 27.05. 2023).
- Jonsson, J. (2019). *Preventing problem gambling: Focus on overconsumption*. Doctoral Thesis in Psychology at Stockholm University. Stockholm: Stockholm University.
- Limbrick-Oldfield, E. H., Cherkasova, M. V., Kennedy, D., Goshko, C-B., Griffin, D., Barton, J. J. S., & Clark, L. (2020). Gambling disorder is associated with reduced sensitivity to expected value during risky choice. *Journal of Behavioral Addictions*, 9 (4), 1044–1055. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00088>
- Mann, K., Fauth-Bühler, M., Higuchi, S., Potenza, M. N., & Saunders, J. B. (2016). Pathological gambling: a behavioral addiction. *World Psychiatry*, 15 (3), 297–298. <https://doi.org/10.1002/wps.20373>
- Mazar, A., Zorn, M., Becker, N., & Volberg, R. A. (2020). Gambling formats, involvement, and problem gambling: which types of gambling are more risky? *BMC Public Health*. 20 (711), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08822-2>
- Philander, K. S., & MacKay, T-L. (2014). Online Gambling Participation and Problem Gambling Severity: is there a Causal Relationship? *International Gambling Studies*, 14 (2), 214–227. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.893585>
- Pathological and Problem Gamblers in the United States. (1999). In *Pathological Gambling: A Critical Review* (chapter 3, pp. 63–106). Washington, DC: National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/6329> URL: <https://nap.nationalacademies.org/read/6329/chapter/5>
- Razak, A.A., Khairuldin, W. M. K. F. W., Reshad, H. F. M., Mohamad, M. Z. B. M., & Anas, W. N. I. W. N. (2021). Gadget Addiction Factors in Malaysia: A Literature Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11 (2), 151–156. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i2/8650>
- Zavala, E. (2018). Assessing the Role of Gambling on Problematic Alcohol Consumption by Police Officers. *Journal of Gambling Studies*. 34, 659–672. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9725-z>

## References

- Fernhem, A., Hejven, P. (2001). *Lichnost' i social'noe povedenie* (per. s angl. N. Mal'gina). Saint Petersburg: Piter.
- Fromm, E. (1994). *Anatomiya chelovecheskoj destruktivnosti* (per. s nem. E. M. Telyatnikovoj). Moscow: Respublika.
- Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar S. (2021). The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games. *IEEE Access*, 9, 17392–17410, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3053207>
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75 (3), 401–410. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1984.tb01910.x>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Brazeau, B. W., & Hodgins, D. C. (2022). Psychometric evaluation of the NORC diagnostic screen for gambling problems (NODS) for the assessment of DSM-5 gambling disorder. *Addictive Behaviors*, 130. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107310>

- Charrois, E. M. (2013). *Gambling. Information and Evaluation Services, Edmonton Zone*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/275971279\\_Gambling](https://www.researchgate.net/publication/275971279_Gambling) (дата обращения: 27.05.2023).
- Conolly, A., Davies, B., Fuller, E., Heinze, N., & Wardle H. (2018). *Gambling behaviour in Great Britain in 2016. Evidence from England, Scotland and Wales*. London: NatCen Social Research. URL: <https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/60qlzeoSZIJ2QxByMAGJqz/e3af209d552b08c16566a217ed422e68/Gambling-behaviour-in-Great-Britain-2016.pdf#page43> (дата обращения: 05.06.2023).
- Dubuson, M., Noël, X., Kornreich, C., Hanak, C., Saeremans, M., & Campanella, S. (2023). A Comparative Event-Related Potentials Study between Alcohol Use Disorder, Gambling Disorder and Healthy Control Subjects through a Contextual Go/NoGo Task. *Biology*, 12 (5), 643. <https://doi.org/10.3390/biology12050643>
- Emshoff, J., Anthony, E., Lippy, C., & Valentine, L., (2007). *Gambling Report for the Georgia Department of Human Resources*. Georgia: Georgia State University. URL: <https://prism.ucalgary.ca/server/api/core/bitstreams/9069b617-5950-48f0-b28e-dbaad46f0313/content>
- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2016). Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11. *CNS Spectrums*, 21 (4), 300–303. <https://doi.org/10.1017/S1092852916000183>
- Grant, J. E., & Potenza, M. N. (2021). *Pathological Gambling: A Clinical Guide to Treatment*. Amer Psychiatric Pub Inc.
- Greenson, R. R. (1947). On Gambling. *American Imago*, 4 (2), 61–77.
- Holtgraves, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychol Addict Behav.*, 23 (2), 295–302. <https://doi.org/10.1037/a0014181>
- Indrakanti, A., Chutake, M., Prouty, S., Sundaranatha, V., & Koverkathu, V. (2022). *Gadget Addiction*. URL: <https://scet.berkeley.edu/reports/gadget-addiction/> (дата обращения: 27.05.2023).
- Jonsson, J. (2019). *Preventing problem gambling: Focus on overconsumption*. Doctoral Thesis in Psychology at Stockholm University. Stockholm: Stockholm University.
- Limbrick-Oldfield, E. H., Cherkasova, M. V., Kennedy, D., Goshko, C-B., Griffin, D., Barton, J. J. S., & Clark, L. (2020). Gambling disorder is associated with reduced sensitivity to expected value during risky choice. *Journal of Behavioral Addictions*, 9 (4), 1044–1055. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00088>
- Mann, K., Fauth-Bühler, M., Higuchi, S., Potenza, M. N., & Saunders, J. B. (2016). Pathological gambling: a behavioral addiction. *World Psychiatry*, 15 (3), 297–298. <https://doi.org/10.1002/wps.20373>
- Mazar, A., Zorn, M., Becker, N., & Volberg, R. A. (2020). Gambling formats, involvement, and problem gambling: which types of gambling are more risky? *BMC Public Health*. 20 (711), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08822-2>
- Philander, K. S., & MacKay, T-L. (2014). Online Gambling Participation and Problem Gambling Severity: is there a Causal Relationship? *International Gambling Studies*, 14 (2), 214–227. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.893585>
- Pathological and Problem Gamblers in the United States. (1999). In *Pathological Gambling: A Critical Review* (chapter 3, pp. 63–106). Washington, DC: National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/6329> URL: <https://nap.nationalacademies.org/read/6329/chapter/5>
- Razak, A.A., Khairuldin, W. M. K. F. W., Reshad, H. F. M., Mohamad, M. Z. B. M., & Anas, W. N. I. W. N. (2021). Gadget Addiction Factors in Malaysia: A Literature Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11 (2), 151–156. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i2/8650>
- Zavala, E. (2018). Assessing the Role of Gambling on Problematic Alcohol Consumption by Police Officers. *Journal of Gambling Studies*. 34, 659–672. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9725-z>

**Информация об авторе:**

Сергей Юрьевич Чимаров – доктор исторических наук, профессор, профессор кафедры управления персоналом и воспитательной работы.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 25.06.2023

Одобрена после рецензирования 03.09.2023

Опубликована 28.10.2023

**About the authors**

Sergei Yu. Chimarov – Doctor Sci. (Hist.), Professor, Professor of the Department of Human Resources and Educational Work.

The author declare no conflicts of interests.

Submitted June 25, 2023

Approved after reviewing September 03, 2023

Accepted October 28, 2023