

На правах рукописи

Карпов Александр Александрович

**СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ
ОТНОШЕНИЯ К ИГРЕ У ЗАВИСИМЫХ ИГРОКОВ**

Специальность 19.00.05 – Социальная психология

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата психологических наук

Ярославль – 2011

Работа выполнена на кафедре социальной и политической психологии
ГОУ ВПО «Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова»

Научный руководитель – доктор психологических наук,
профессор
Козлов Владимир Васильевич

Официальные оппоненты: доктор психологических наук,
профессор
Куницына Валентина Николаевна

кандидат психологических наук,
доцент
Смирнов Александр Александрович

Ведущая организация – ГОУ ВПО «Государственный
университет управления»

Защита состоится «03» июня 2011 года в 10 часов на заседании диссертационного совета Д 212.002.02 при Ярославском государственном университете им. П.Г. Демидова по адресу: 150057, г. Ярославль, проезд Матросова, д.9, ауд.208.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ГОУ ВПО «Ярославский государственный университет им. П.Г.Демидова». Автореферат диссертации представлен на сайте: www.uniyar.ac.ru

Автореферат разослан: «29» апреля 2011 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Клюева Н.В.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования

В современных российских социально-экономических условиях проблема пристрастия к азартным играм становится все более актуальной. Широкое распространение игровых залов и казино, изменение традиционных и появление новых форм гемблинга, в т.ч. посредством Интернет, способствует вовлечению в азартную игру различных слоев населения, увеличению риска развития игровой зависимости. Развитие игорного бизнеса приводит к формированию специфических социальных систем, возникновению мощной когорты «Человек Играющий».

12% россиян по данным ВЦИОМ (2008) отмечают, что в их ближайшем окружении есть азартные игроки. По данным РАН около 700 тыс. россиян страдают игровой зависимостью. Каждый двадцатый россиянин может быть включен в группу риска (по данным ГНЦ социальной и судебной психиатрии им. В.П. Сербского).

Проблема психологической зависимости является комплексной и междисциплинарной. Она выступает и как фундаментальная общепсихологическая проблема, а в силу эпидемического характера распространения ряда ее форм и сложности связанных медицинских, социальных и правовых проблем в настоящее время рассматривается в качестве «вызова» современному обществу (Дмитриева Т.Б., 2008).

За рубежом проблема игровой зависимости стала предметом научного исследования более 30-ти лет назад (Г.И. Каштан, Б.Дж. Сэдок, J.L. Derevensky, J.E. Grant, K. Hardoon, E. Hollander, S. Pallanti, M.N. Potenza, J. Powell и др.). Показано, что на формирование зависимости влияет организация и технологии игорного бизнеса (В. Вэйгенар, М. Гриффитс, Д. Канеман, Р. Ладусер), физическая и информационная среда игры (Д. Гопфер, Д. Крэйнс). Предприняты попытки научного осмысления игровой мотивации (К. Клониджер, Е. Моран, Б. Скиннер, Р. Талер), когнитивных искажений и иллюзии контроля, свойственных азартным игрокам (Т. Гилович, М. Гриффитс, К. Клотфелтер, Д. Кук), социально-психологических особенностей зависимых игроков (К. Винтерс, Р. Волберг, М. Гриффитс, Д. Деревенски).

В России интерес к изучению игровой зависимости возник сравнительно недавно. Над решением проблемы возникновения зависимостей и зависимого поведения работали А.Ю. Акопов, И.П. Анохина, Б.С. Братусь, А.В. Бруг, А.В. Гоголева, А.Ю. Егоров, Б.В. Зейгарник, В.В. Ковалев, Ц.П. Короленко, С.А. Кулаков, А.Е. Личко, В.Д. Менделевич, Ю.В. Попов, В.Я. Семке, Е.Ю. Федоренко, Н.П. Фетискин, Б.И. Хасан, А.Ф. Шайдулина, Т.А. Шилова и др. *Сущность традиционной игры* изучена в работах М. Андерсон, Л.С. Выготского, Ю.В. Геронимуса, А.Н. Леонтьева, С. Миллер, Д. Сингер, Н.А. Смирновой, Д.Б. Эльконина и др. *Специфике виртуальной игровой реальности* посвящены работы А.Е. Войскунского, Ю.М. Евстигнеевой, Н.А. Носова, Р.Е. Радевой, С.А. Шапкина, Е.О. Смирновой, А.Г. Шмелева и др. *Психопатологические проявления игровой зависимости* описаны в работах И.П. Анохиной, Ю.Л. Арзуманова, А.О. Асанова, И.В. Барановой, Н. Бондаренко, А.О. Бухановского, А.М. Валеева, К.Ю. Галкина, Т.Н. Дудко,

А.М. Карпова, В.Л. Малыгина, Ю.Ю. Молчановой, Д.С. Ошевского, В.Д. Папырина, В.В. Скобелина, В.А. Солдаткина, В.В. Ханькова, Б.Д. Цыганкова, Н.В. Шемчук, С.В. Яковлевой.

Несмотря на теоретическую и практическую значимость проблемы, ее исследование в российской психологической науке не носит комплексного и всеобъемлющего характера. Современная социальная психология располагает непропорционально малым объемом установленных закономерностей в русле исследования игровой зависимости.

Мало изученной остается проблема социально-психологических установок личности при игровой зависимости, трансформация которых приводит к разрушению семейных отношений, межличностным и внутриличностным конфликтам, потере смысла жизни, вовлечению человека в асоциальное, преступное поведение; отношения к игре как показателя развития зависимости. Слабо изученным остается уровень проблемного гемблинга, когда изменения личности не являются тотальными и поддаются коррекции. В связи с этим возрастает роль систематизации, обобщения, интеграции мирового опыта исследования игровой зависимости, разработки эффективных технологий работы с игроками и их ближайшим окружением. Это определяет высокую значимость и актуальность выявления социально-демографических, психологических факторов риска игровой аддикции, социально-психологических характеристик социального и проблемного игрока, системы мотивационных образований индивида, исследования феноменологии состояний сознания азартных игроков для создания адекватных методов профилактики и коррекции игровой зависимости.

Теоретический анализ проблем формирования отношения к азартной игре и игровой зависимости показал, что ни в одной из отраслей российской психологической науки до настоящего времени не проводились исследования, находящиеся на стыке проблематики данных феноменов. Предпринятое нами исследование позволяет включить параметр отношения к игре в структуру показателей развития игровой зависимости. С точки зрения практической значимости, выявленные особенности позволяют расширить и дополнить существующие концепции развития зависимости от азартных игр, методов диагностики и профилактики игровой зависимости.

Высокая теоретическая и практическая значимость в сочетании с недостаточным уровнем разработанности определила актуальность изучения проблемы диссертационного исследования.

Цель исследования заключается в выявлении особенностей отношения к азартной игре у проблемных игроков.

Объект исследования: содержание отношения к азартной игре у проблемных игроков.

Предмет исследования: система субъективных реальностей (смыслообразующих и интерпретационных контекстов сознания) игроков в азартные игры.

Для эмпирического изучения выбранного психологического явления были сформулированы следующие **гипотезы исследования**.

1. В процессе формирования зависимости от азартных игр происходит

изменение отношения к игре и самоотношения.

2. Изменение отношения к игре связано с актуализацией альтернативных субъективных реальностей личности игрока (системы смысловых образований, знаково-символического пространства сознания личности).

3. Актуализация альтернативных субъективных реальностей обусловлена личностными особенностями, а также характером азартной игры и заложенной в ней способности индукции измененных состояний сознания (ИСС).

Проверка выдвинутых нами гипотез исследования предполагает ряд логически обусловленных шагов, которые мы можем определить одновременно как **задачи исследования**.

1. Анализ и систематизация теоретических подходов и концепций к исследованию игры и игровой зависимости.

2. Выделение адекватных методов для исследования отношения игроков к азартной игре.

3. Изучение и описание социально-психологических особенностей социальных и проблемных игроков;

4. Описание психологической феноменологии сознания игроков на уровне эмоций и чувств, восприятия, памяти.

5. Выявление психосемантических составляющих субъективной игровой реальности социальных и проблемных игроков.

6. Описание особенностей системы субъективных реальностей игроков с различной игровой мотивацией.

7. Сравнительный анализ содержания отношения к игре у социальных и проблемных игроков.

8. Выделение мишеней психологической работы с игроками и выработка практических рекомендаций для игроков

Теоретико-методологическую основу исследования составили: базовые методологические принципы отечественной психологии: системности, детерминизма, развития, единства сознания и деятельности (Б.Г. Ананьев, В.А. Ганзен, А.В. Карпов, А.Н. Леонтьев, Б.Ф. Ломов, В.А. Мазилев, В.Н. Мясищев, С.Л. Рубинштейн); принципы конструктивистской парадигмы современной психологии (Д.А. Леонтьев, В.Ф. Петренко, В.М. Розин, В.А. Руднев, А. Уилсон, К. Gergen и др.) - принцип генеративности, принцип релятивизма, принцип нелинейности сознания и развития; принцип единства языка и сознания; основные положения культурно-исторического и деятельностного подходов к исследованию сознания (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.В. Запорожец, А.А. Леонтьев, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин); интегративного (В.В. Козлов); теоретические положения социализации личности (Е.П. Белинская, Л.И. Божович, И.С. Кон, В.Н. Куницына, В.В. Столин, Д.И. Фельдштейн); концепции смысловой структуры сознания (Е.Ю. Артемьева, В.П. Зинченко, Н.Н. Королева, А.Н. Леонтьев, Д.А. Леонтьев, В.Х. Манеров, В.Ф. Петренко, В.В. Столин, А.Г. Шмелев); кризисологии (Р. Ассаджиоли, Ф.Е. Василюк, Ст. Гроф, В.В. Козлов, А. Минделл, К.Г. Юнг); концепции изменения личности в ходе взаимодействия с информационными технологиями (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский, И. Голдберг, Р.Е. Радева, Е.О. Смирнова,

Ю.В. Фомичева, К. Янг); теории формирования стратегий аддиктивного поведения (Дж.Ф. Андерсон, А. Бандура, Н.Л. Бочкарева, А.Е. Войскунский, В.В. Зайцев, М.С. Иванов, Р.Л. Кастер, Ц.П. Короленко, П. Мунтян, О.М. Овчинников, Н.П. Фетискин, К. Янг); патологической зависимости (А.Н. Алехин, Б.С. Братусь, Г.И. Григорьев, Б.В. Зейгарник); развития игры (Д.Б. Эльконин), социальной психологии игры (Э. Берн), самоотношения (С.Р. Пантелеев), теории мотивации (Е.П. Ильин, М. Чиксентмихайли).

Методы исследования. Теоретический анализ; метод наблюдения; метод опроса, диагностические методы (методика SOGS для определения уровня проблемной игры, авторская методика исследования состояний сознания азартного игрока, метод незаконченных предложений для исследования мотивации, метод личностного семантического дифференциала, метод семантического дифференциала времени, методика исследования особенностей темперамента и характера Клонинджера, методика исследования самоотношения С.Р. Пантелеева); методы математической статистики: сравнение средних, критерий Колмогорова-Смирнова, критерий Крускала-Уоллеса, критерий Манна-Уитни, корреляционный и факторный анализ.

Научная новизна исследования

Выявлены концептуальные подходы к пониманию социально-психологического контекста проблемы зависимости от азартных игр в культурно-историческом, философском, социологическом и психологическом аспектах.

Определены психологические особенности азартной игры, которые делают игру привлекательной: наличие трансперсональных аспектов, возможность индукции ИСС, возможность посредством игры удовлетворить фрустрированные потребности игрока.

Выявлены деструктивные особенности зависимости от азартных игр, приводящие к отчуждению личности от общества. С развитием зависимости происходит изменение отношения к игре, деформация смысловых структур и погружение в деструктивную реальность, отстранение, замкнутость человека, рефлексивный уход от привычных социальных интеракций.

Выделены и обобщены особенности воздействия социально-психологических факторов на формирование и развитие зависимости от азартных игр (пола, возраста, уровня образования, социального статуса, игрового стажа, предпочитаемых видов игр, наличие в семье и ближайшем окружении игроков).

Проанализирована роль семиосферы личности в формировании зависимости от азартных игр, определены детерминанты отношения к игре. Выявлены и описаны мотивации игрового поведения, психологические особенности отношения к игре у зависимых игроков с различной игровой мотивацией, связанных с преобладанием в структуре сознания специфических паттернов зависимой личности.

Теоретическая значимость. Результаты исследования вносят вклад в изучение социального поведения игроков и механизмов формирования зависимости от азартных игр. Проанализирована роль изменения субъективных систем значений игроков в процессе формирования зависимости.

Научно обоснована и экспериментально доказана эффективность применения психосемантического подхода в реконструкции и сравнении субъективных систем значений социальных и проблемных игроков, позволяющих выявить специфику функционирования сознания при аддиктивном игровом поведении, описать процессы регуляции поведения.

Проведен междисциплинарный анализ основных подходов к исследованию игры, теоретический анализ проблемы зависимости от азартных игр. Предпринята попытка рассмотрения зависимости от азартных игр с позиций интегративного подхода.

Уточнен терминологический аппарат изучаемой проблемы. Описаны психологические особенности уровней зависимости от азартных игр – социального и проблемного гемблинга, заключающиеся в постепенной трансформации личности, отношений и мотивов игрового поведения, в результате которого формируется патологическое влечение к игре, проявляющееся в формах эйфорического и эскапического азартного возбуждения.

Результаты исследования расширяют представления о признаках зависимости от азартных игр и типологии игроков.

Научно обоснованы и разработаны положения психологической работы с игроками на основе интегративного подхода.

Практическая значимость работы. На основе проведенного исследования разработано методическое пособие для игроков, запущен интернет-проект «Стоп-игра», направленный на информирование населения об особенностях игровой зависимости, способах ее профилактики, базовых методах, применяемых в консультировании, а также на консолидацию теоретиков и практиков, занимающихся исследованием игровой зависимости. Материалы исследования могут быть использованы при разработке интегративного подхода к анализу зависимостей, профилактических и терапевтических методов, а также использоваться в образовательных курсах по социальной психологии, аддиктологии, кризисологии.

Положения, выносимые на защиту:

1. В процессе формирования зависимости от азартных игр происходит трансформация отношения к игре, мотивов игрового поведения (преобразование внутренней мотивации, когда выполнение игровой деятельности ориентировано на процесс, а не на результат); самоотношения (повышение закрытости, внутренней конфликтности и уровня самообвинения), сопровождающаяся формированием патологического влечения к игре.

2. Игровая зависимость как форма девиантного поведения, выражается в стремлении к уходу от реальности путем изменения своего психического состояния как результата постоянной фиксации внимания на азартной игре. Это сопровождается развитием интенсивных эмоций, нарушением способности контролировать свою вовлеченность в игровой процесс, а также изменением самоотношения и отношения к игре.

3. Азартная игра – деятельность, позволяющая конструировать практики и пространства, в которых становится возможным удовлетворение базовых потребностей человека: материальных, социальных и духовных. В игре открывается возможность презентации, самовыражения, и самоактуализации.

Современные технологии и правила азартной игры выступают средствами управления и манипуляций поведением игрока, создавая у них иллюзию сопричастности деятельности и удовлетворения потребностей.

4. Азартная игра обладает возможностью индукции измененных состояний сознания. В случае аддиктивной реализации, когда выражается стремление уйти от реальности посредством изменения психического состояния, создаются дополнительные условия, затрудняющие способность контролировать вовлеченность в игровой процесс.

5. Содержание отношения к игре у проблемных игроков имеют свою специфику по сравнению с социальными игроками, которая выражается в стремлении к реализации идеального «Я».

Обоснованность и достоверность полученных результатов обеспечивается реализацией системного подхода; исходными научно-методологическими принципами; применением методического комплекса эмпирического исследования, включающего методы психосемантики, а также батареи психодиагностических стандартизированных тестов – опросников; репрезентативностью и большим объемом выборки; адекватным применением статистических критериев обработки данных и многомерных методов статистического анализа.

Апробация и внедрение полученных результатов. Основные результаты диссертации неоднократно обсуждались на методологических семинарах, научно-практических конференциях в ЯрГУ им. П.Г.Демидова, КГУ им. Н.А.Некрасова, ЯГПУ им. К.Д.Ушинского. Основные идеи диссертации были представлены в качестве докладов или выступлений на Международных Конгрессах «Психология XXI века» (Ярославль, 2008-2009), «Революция сознания: Трансперсональные открытия, которые меняют мир» (Москва, 2010), конференциях «Интегративная психология: теория и метод» (Ярославль, 2008–2010), «Интегративная психология: практические методы нового поколения» (Москва, 2009). Автором подготовлено по теме диссертации 16 статей, 2 монографии, запущен интернет-проект «Стоп-игра», содержащий информацию о специфике, методах диагностики, профилактики, консультирования при игровой зависимости (адрес в Интернет: <http://problemgambling.ru>).

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии и приложений. Основной текст диссертации изложен на 223 страницах, иллюстрирован 30 рисунками, 5 таблицами. Библиография содержит 379 наименований, из которых 174 - на английском языке.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность исследования; определены цель, объект, предмет, гипотезы и задачи; формулируются основные положения, выносимые на защиту, научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы.

В первой главе «Философские и социально-научные подходы к исследованию игры» рассматривается развитие понятия игра как

психологической категории, проводится сравнительный анализ исторического, культурного, философского и психологического подходов к исследованию игры.

В параграфе «Феномен игры в истории философии и социальных наук» раскрываются основные концепции игры – сакральная, эстетическая, органицистская, социологическая, психологическая – и приводится их краткая характеристика.

Во втором параграфе делается попытка определить термин игра. Описаны основные признаки игры – традиционные и современные. Дается характеристика играйзироваанным практикам современного общества.

В третьем параграфе раскрываются основные функции игры в социальных процессах. Подчеркивается существование гносеологического, конструктивного, деструктивного, управленческого потенциала игры. Особое внимание уделено управленческой и манипулятивной функции. Игра создает возможность управления социальным поведением - через конструирование социокультурного пространства по заданным правилам, а также воздействуя на мотивацию игрока – таким образом, через игру осуществляется скрытое управление поведением индивида.

В четвертом параграфе раскрывается феномен виртуализации социальных и игровых процессов. Приводится краткий исторический обзор воззрений относительно понятия виртуализация. Виртуализация рассматривается в философском, социологическом, социально-психологическом аспекте. Подчеркивается, что наиболее адекватное рассмотрение виртуальной реальности возможно в рамках концепции множественности реальности, где виртуальная реальность понимается как реальность, обладающая собственными признаками, порожденная социальной реальностью и взаимосвязанная с ней (Н.А. Носов). Перечисляются ее основные свойства. Особое внимание уделено трансформационному и процессуальному аспекту виртуальной реальности.

В пятом параграфе подчеркивается важность исследования отношения как компонента акта сознания; в котором проявляется активность последнего и его обратная связь с отражаемым миром. Базовой характеристикой человеческого сознания является способность не только отражать действительность, но и конструировать модели мира, тем самым, порождая множество субъективных реальностей – потенциальных либо реальных интерпретаций мира. Раскрываются понятия субъективной реальности, семиосферы личности. Проанализированы системные параметры семиосферы, ее базовые характеристики и уровни. Описаны стратегии рефлексивного управления субъективными реальностями (Н.Н. Королева).

В шестом параграфе игровая и виртуальная реальности рассматриваются как производные реальности личности. Подчеркивается, что виртуальность становится средой для проекции множества субъективных реальностей, содержаний сознания. Описана специфика трансформации системы отношений личности в виртуальной среде. Подчеркивается, что ведущими способами регуляции и смены интерпретационного контекста мира являются оппозиция - компенсация фрустрированности и напряженности в «непосредственных реальностях» уходом в субъективно легкий и свободный виртуальный мир; «погружение» - вовлеченность в виртуальную реальность, трудность смены

ведущей смысловой системы и актуализации контекстов восприятия и интерпретации объективного физического и социального мира.

В седьмом параграфе азартная игра рассматривается как способ реализации базовых человеческих потребностей. Анализируется трансформация мотивационной сферы в случае аддиктивной реализации.

В восьмом параграфе обосновываются преимущества психосемантического подхода в исследовании игрового аддиктивного поведения как возможности раскрытия изменения отношения в результате деформаций, происходящих в глубинных структурах системы субъективно опыта. Азартная игра анализируется с точки зрения возможности экспериментирования с идентичностью (А.Е. Жичкина), способности индукции измененных состояний сознания (ИСС). В рамках психосемантического подхода ИСС рассматриваются через изменения форм категоризации сознания субъекта, трансформации его семантических пространств. Описывается специфика трансформации субъективных реальностей игрока в период переживания экзистенциального кризиса.

Во второй главе «Игровая зависимость: социальные и психологические механизмы возникновения» анализируются различные подходы к объяснению азартного поведения и формирования зависимости от азартных игр.

В первом параграфе описаны попытки зарубежных и отечественных авторов описания и объяснения характерных черт игровой зависимости, которые в настоящее время характеризуют ее как психическое расстройство (Ф.М. Достоевский, Л. Картер, Ч. Колдуэлл, Дж. Тэйлор). Выделены основные характеристики и уровни азартной игры. Проанализирована роль игры в изменении обыденных сценариев социальной жизни (М.М. Бахтин, G. Batalle). Описана специфика реальных и онлайн казино. Выделены характеристики и технологии воздействия, используемые для привлечения азартных игроков.

Во втором параграфе проанализированы основные теории и подходы, объясняющие игровое азартное поведение. Азартная игра рассмотрена с позиций психодинамического подхода (Э. Берглер, М. Линднер, З. Фрейд), в котором склонность к азартным играм объясняется неполноценными отношениями между родителями и ребенком. Рассмотрены теории, объясняющие предрасположенность к азартным играм особенностями личности: уровнем экстраверсии (Т. Ложковски), поиском сложной разнообразной стимуляции (Р. Клонинджер, М. Цукерман), негативной эмоциональностью (Р. МакКормик, А. Крокер, Р. Розенталь, Х. Шаффер), высокой импульсивностью (Л. Рагл, Р. Розенталь). Проанализированы теории оценки вероятностей и выигрыша, в рамках которых игра рассматривается с математических и когнитивных позиций (Д. Стрикленд, В. Эдвардс, П. Шумейкер, Т. Гилович), теории риска, в которых основная гипотеза заключается в том, азартная игра позволяет находиться в ситуации контролируемого риска (Б. Гофманн, Ю.А. Зубок).

Описаны социологические теории азартных игр, в которых главным фактором, определяющим склонность к азартным играм, является социально-экономическая обстановка, а не особенности личности игрока: теория стратификационной принадлежности, в рамках которой принадлежность к

социальному классу определяет выбор вида игры, принятие решения относительно того, где играть и сколько тратить (Е. Деверо); теория аномии – пристрастие к азартным играм имеет обратную связь с социально-экономическим уровнем; теория отчуждения – уровень отчужденности влияет на склонность к авантурным спекуляциям и азартным играм как форме отстаивания своих прав и притязаний; теория культуры рабочего класса; теория принятия решений – возможность участвовать в процессе принятия решений на работе влияет на уровень увлеченности азартной игрой; принятия риска. Кроме того рассмотрены теории научения в объяснении азартного поведения (Т. Кнапп, Б. Скиннер, Р. Рид).

Рассмотрена роль нейрхимических процессов головного мозга в рамках концепции недостатка вознаграждения (К. Блум).

Обобщены различные средовые и личностные факторы, поддерживающие или ограничивающие распространение азартных игр (Н.В. Дмитриева, Ц.П. Короленко, А. Пастернак, М. Уолкер).

Для понимания развития форм азартного поведения важны и личностные (психоаналитический подход), и дифференциально-психологические (теория черт), и ситуационные (теория научения) факторы. Эклектический подход, тем не менее, не означает некритичное принятие всех аспектов всех подходов.

В третьем параграфе дается характеристика различных уровней азартной игры. Уточняется терминология исследования проблемы азартных игр в психологии, медицине. Сравниваются понятия гемблинг, азартная игра, социальный гемблинг, проблемный гемблинг, патологический гемблинг, компульсивный гемблинг, неупорядоченный гемблинг, чрезмерное увлечение азартными играми. Широко признанным является определение и диагностические критерии патологического гемблинга, но термин «проблемный гемблинг» является более сложным для концептуализации и точного определения. Оправдана критика тех, кто считает, что американская психиатрическая ассоциация обозначает только один термин, определяющий существование психического расстройства (патологический гемблинг), потому что она не в полной мере применима для описания людей, которые испытывают менее экстремальные трудности в связи с игрой, и не учитывается динамика зависимости. Автором проблемный гемблинг понимается как предпосылка патологического гемблинга (Х. Шаффер), при этом признается неразрывность концепций, т.к. на континууме азартного игрового поведения патологический гемблинг включает в себя проблемный гемблинг (все патологические игроки были проблемными игроками). Проблемный гемблинг чаще всего приписывают людям, поведение которых удовлетворяет менее пяти из критериев DSM-IV (Лесьер, Розенталь). Рассматриваются типологии игроков, основанием которых являются уровень вовлеченности в игровой процесс и проблем, возникающих вследствие увлечения азартными играми (Х. Шаффер); игровая мотивация, особенности личности (А. Блажински, Л. Науэр). При этом в отсутствие строгих, убедительных и валидных данных, любая классификация будет являться до некоторой степени произвольной и может оказаться непригодной для описания сложной и многомерной концепции азартного поведения. На основании анализа зарубежных и отечественных исследований описаны основные особенности проблемного и патологического гемблинга.

В четвертом параграфе проблемный и патологический гемблинг анализируется с позиций зависимого поведения. Рассматриваются теории возникновения болезней зависимости, факторы и этапы развития аддиктивного поведения, признаки болезней зависимости и характерные особенности личности, одержимой азартными играми.

Результаты отечественных и зарубежных исследований указывают на единые механизмы возникновения и развития расстройств зависимого поведения – становление черт зависимой личности происходит в процессе социализации, с участием врожденных и приобретенных нарушений. Процесс же формирования конкретного варианта (наркотического, игрового, пищевого, сексуального, религиозного) во многом стихийен. Предполагается, что зависимая личность создается как каркас, на который нанизываются зависимости-фетиши.

Рассматриваются понятия поведенческая норма и патология (П.Б.Ганнушкин), девиантное поведение, аддиктивное поведение. Некоторые зарубежные авторы утверждают, что критерии патологического гемблинга DSM-IV - поглощенность, толерантность, неоднократные безуспешные попытки прекратить азартные игры, беспокойство и раздражительность при попытке их прекратить – указывают на физиологическую зависимость и неконтролируемую эмоциональную болезнь. Указываются различия в толковании термина аддикция в отечественной и зарубежной науке. Отечественные исследователи дают более широкую трактовку определения аддиктивного поведения: это одна из форм деструктивного, отклоняющегося поведения, которая выражается в стремлении к уходу от реальности путем изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных предметах или активных видах деятельности, что сопровождается развитием интуитивных эмоций. Вместе с тем в литературе до сих пор не решено - является ли гемблинг аддикцией или одной из форм обсессивно-компульсивного расстройства. Анализируется интерактивная модель зависимости (Д. Джекобс), под которой понимается зависимое состояние, которое с течением времени приобретает предрасположенный человек в попытке освободиться от состояния хронического стресса. В проблемном и патологическом гемблинге как аддикции, взаимодействуют две группы факторов (ненормальное состояние физиологического возбуждения и детские переживания в результате глубокого чувства личной неадекватности и отклонения), которые в благоприятных условиях могут привести к зависимости от какой-либо деятельности или вещества, обладающей тремя параметрами: (1) размытие реальности (2) снижение самокритики и самосознания через внутренние познавательные сдвиги и (3) лестные фантазии о себе в рамках самозащиты, вызванные диссоциативным процессом.

Общая теория зависимости предполагает, что личность сознательно выбирает средства для ввода и сохранения диссоциативного состояния. Эта функция характеризуется как стратегия самоуправления (Е. Хантзян), т.о. аддиктивное поведение представляет собой оптимальное решение напряжения, порожденного давними проблемами. В нашем исследовании основополагающими являются взгляды Б.С. Братуся и Ц.П. Короленко, которые в качестве причин зависимости выделяют влияние социума, генетическую

предрасположенность, влияние семьи и внутриличностные особенности: неспособность нравственного самостоятельного выбора, отчуждение нравственных чувств и добродетельных устремлений, неумение удовлетворять свои желания способами, приемлемыми в обществе, неумение разрешать конфликты, уход от решения проблем.

В третьей главе «Эмпирическое исследование содержания отношения к игре у зависимых игроков» представлено описание процедуры организации и методического обеспечения исследования, изложены полученные результаты и выводы эмпирического исследования.

В первом параграфе описана программа эмпирического исследования, характеристика выборки, перечислены методы исследования.

Во втором параграфе дано обоснование экспериментальной процедуры исследования и характеристика используемых методов и методик.

Описаны основные *этапы эмпирического исследования*:

1. Сбор репрезентативной выборки и выделение с помощью опросника SOGS двух групп испытуемых – экспериментальной (проблемные игроки) и контрольной (социальные игроки).

2. Сбор информации о состояниях сознания азартных игроков во время игры, их отношении к игре, наличии/отсутствии убеждений, свойственных проблемным игрокам, с помощью разработанной анкеты. Параллельно проводился контент-анализ игровых форумов по вопросам, характеризующим отношение к игре среди игроков российского сектора Интернет.

3. Исследование обеих групп с помощью батареи психологических методик для выявления содержания отношения к игре.

4. Математическая обработка, анализ и интерпретация полученных данных.

В третьем параграфе приводятся результаты исследования, их обсуждение, делаются выводы по ним.

Анализ результатов методики SOGS позволил сформировать две группы – экспериментальную (273 проблемных игрока) и контрольную (350 социальных игроков). Приводятся особенности групп по половозрастному, образовательному, статусному признаку. Описаны предпочитаемые виды игр, частота игровых эпизодов, игровой стаж.

Результаты разработанной анкеты позволили описать на феноменологическом уровне состояния сознания проблемных игроков во время игры и сделать вывод, что большинство игроков во время игры могут испытывать состояния измененного сознания. ИСС во время игры обладают значимыми свойствами: а) трансценденция Эго; б) трансценденция времени; в) трансценденция пространства; г) трансперсональность; д) апрагматичность.

По данным наших исследований у 75% опрошенных игроков во время игры происходит преобразование внутренней мотивации, когда деятельность осуществляется ради самой себя (мотив и цель деятельности слиты и представляются значимыми для игрока) – мотив заработка заменяется мотивом наслаждения процессом деятельности. В субъективном опыте большинства игроков имеется особое состояние поглощенности собственной игровой деятельностью.

Игрокам свойственны когнитивные искажения (вера в системы,

иррациональное мышление). Выявлены различия между установками в группах игроков, предпочитающих различные игры. Сравнение результатов экспериментальной и контрольной группы по шкале убеждений показало значимость различий ($p < 0,05$). И проблемным, и социальным игрокам свойственно убеждение в том, что они могут контролировать ход игры – когда играть и сколько тратить. Феномен «иллюзии контроля», суеверного поведения, попыток влиять на выигрыш в азартной игре, выше среди проблемных игроков, а также тех, кто предпочитает игры, не требующие мастерства ($p < 0,05$).

Сравнение результатов по шкале убеждений между игроками с различным возрастом показали, что убеждения о способности контролировать исход игры более свойственны мужчинам в возрасте от 16 до 25 лет ($p < 0,05$), что говорит о наличии необоснованных представлений о шансах на выигрыш и возможности влиять на выигрыш.

Показатели по шкале убеждений положительно коррелируют с частотой игровых эпизодов и у мужчин, и у женщин в группах социальных и проблемных игроков ($r > 0,56$). При этом связь шкалы убеждений с уровнем проблемного гемблинга сильнее, чем связь частоты игровых эпизодов с уровнем проблемной игры (по методике SOGS).

Игроки с выраженными признаками измененного состояния сознания во время игры статистически достоверно играют чаще ($p < 0,05$). Была выявлена положительная корреляция между частотой игровых эпизодов и интегральным показателем ИСС ($r = 0,73$).

Сравнение результатов интегральной шкалы опросника измененных состояний сознания в группе социальных и проблемных игроков показало значимые различия ($p < 0,01$). Проблемные игроки во время игры испытывают более глубокое изменение состояния сознания, чем социальные.

Более высокие результаты по шкале трансценденции Эго, времени и пространства показывают игроки, играющие несколько раз в неделю и имеющие игровой стаж более 3 лет ($p < 0,05$).

Выявлена положительная корреляция между частотой игровых эпизодов и ощущением комфорта во время игры. Часто играющие респонденты, как правило, испытывают состояние возбуждения во время игры, при этом им трудно отвлечься от игры, переключиться на другие виды деятельности. Данная категория игроков отмечает, что они перестают замечать красоту интерьера игрового зала, казино. Для игроков, посещающих казино нечасто (несколько раз в год) красота и дизайн помещения являются важной характеристикой.

На *следующем этапе* было проведено **исследование мотивации игроков**. С помощью модифицированной методики «Незаконченные предложения», контент-анализа игровых форумов в сети Интернет, дневникового метода нами выделено шесть наиболее распространенных мотивов, присущих азартным игрокам.

1. Мотивация получения острых ощущений. Для игроков с такой мотивацией на первый план выходит процессуальная сторона – ощущения и волнение, получаемые во время игры.

2. Мотивация «убежища» - в основе данной мотивации лежит избегающий копинг, когда игрок использует игру в качестве «убежища», отвлечения от

своих проблем скуки, внутренней пустоты. Игроки с такой мотивацией – чаще всего люди, пережившие какие-либо тяжелые события в личной жизни: проблемы с партнером, развод, профессиональные неудачи. Некоторых игроков с такой мотивацией привлекает в азартной игре участие в ситуации контролируемого риска.

3. Мотив компенсации социального статуса. Игроки с такой мотивацией стремятся приобрести желаемый социальный статус с помощью игры; отдавая игре месяцы и годы, они пытаются сделать себе имя, получить признание со стороны игрового сообщества. Часто такие игроки не могут реализовать себя вне игры, а фрустрированные социальные потребности удовлетворяют в игре.

4. Мотив компенсации положительного результата, соперничества. В данной мотивации реализуется стремление к положительному результату (победить, заработать, «одолеть фортуна»). Игрокам с такой мотивацией важно ощущение всемогущества, которое дает выигрыш.

5. Мотив стремления к социальным связям. Азартная игра ради общения, как способ познакомиться, приобрести новые связи, стать членом сообщества.

6. «Исследовательская» мотивация. Игроками с такой мотивацией движет на ранних стадиях интерес, а по мере увлечения азартными играми - стремление узнать возможности и ограничения, тонкости и особенности игры. Такая мотивация чаще всего встречается у профессиональных игроков.

В основе данных мотиваций, на наш взгляд, лежат слабо осознаваемые потребности и стремления: ухода от реальности, принятия роли, потребности в купировании эмоциональных и психологических проблем. Регулярное участие в азартной игре способно запускать механизм реализации этих потребностей. В дальнейшем эта потребность становится мотивом игровой деятельности. В основе механизма «ухода от реальности» лежит потребность в отстранении от повседневных проблем, стремление человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей повседневной жизни. Для одних важным становится «уход от социума», отдых от социальных контактов, от проблем, связанных с общением; для других - «уход от реальности» и построение другой «игровой» или «виртуальной игровой» реальности. Игра является своеобразной психологической защитой, сублимирующей трудности реальной жизни.

В целом можно выделить две группы причин, по которым игроки увлекаются азартными играми – «мотивационные» (удовлетворение желаний, уход) и «поисковые» (желание испытать новый опыт как самостоятельная ценность). В первом случае азартная игра выступает компенсаторным механизмом, например недостатка социализации. Во втором случае в игре важна возможность получения нового опыта, эмоциональной встряски. Игрок творит свой мир игры, для него важна идентификация с деятельностью, процессуальная сторона игры, наслаждение от процесса, опыт потока, стремление испытать нечто ранее не испытанное – получение нового опыта как самоценное стремление. В этом случае «отправной точкой» являются не социальные нормы, а собственная активность личности, стремление к самореализации и самовыражению.

Целью *следующего этапа* было исследование особенностей отношения игроков ко времени (прошлому, настоящему, будущему, игровому).

Исследование отношения ко времени с помощью метода семантического

дифференциала времени (СДВ)

Анализ результатов позволил сделать вывод, что сформированная субъективная картина настоящего 17% проблемных игроков и 3% социальных сходна с субъективной картиной настоящего у лиц с депрессивными состояниями психогенного (невротического) характера. Среди этих игроков большинство, имеющих игровой стаж более 3 лет и тратящих на игру более 5000 рублей в неделю.

В оценке настоящего времени проблемные игроки дают более низкие результаты, чем социальные игроки по факторам эмоциональная окраска времени, величина и структура времени ($p < 0,01$).

Полученные результаты свидетельствуют о преобладании в структуре переживаний проблемных игроков негативных эмоций и чувств, актуализации в сознании негативных аспектов действительности, фрустрированности, неудовлетворенности жизненными обстоятельствами, пессимистичности.

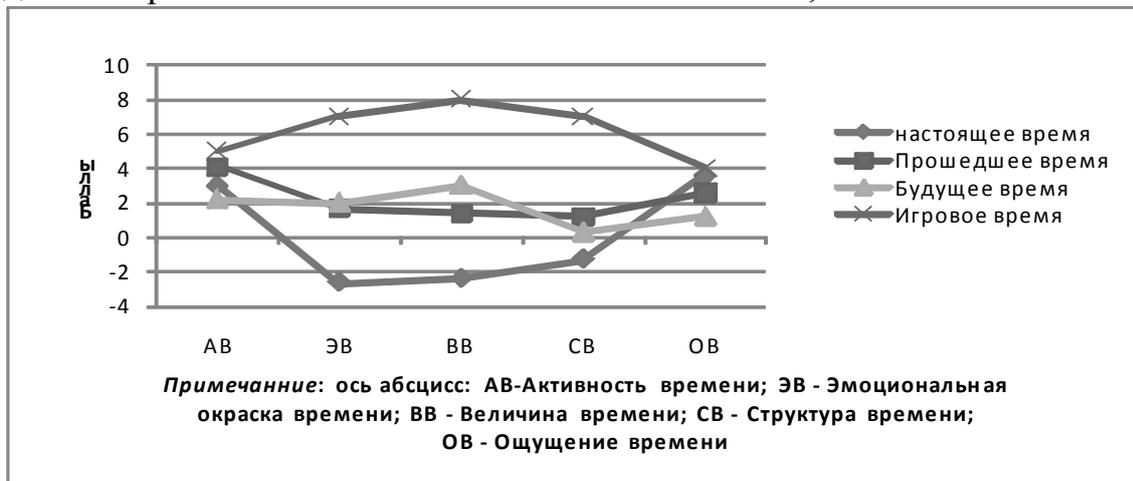


Рис.1. Результаты СДВ в группе проблемных игроков



Рис.2. Результаты СДВ в группе социальных игроков

Мрачное видение настоящего может соответствовать широкому спектру негативных эмоциональных состояний (беспокойству, раздражению, тревоге, подавленности, печали, гневу и др.), а также относительно стабильных эмоционально-личностных характеристик (тревожности, депрессивности, ипохондричности, раздражительности, дисфоричности и др.).

Проблемные игроки усматривают во внешних и внутренних условиях труднопреодолимые препятствия для удовлетворения актуальных потребностей, что

приводит к потере смысловой наполненности и личностной значимости происходящего в настоящем. Ощущение недостатка «пространства» в психологическом времени соотносится с чувством внутренней скованности, фрустрированностью, приводящей к блокированию позитивных побуждений личности.

Внешний и внутренний мир в оцениваемый период времени определяется проблемными игроками как недостаточно упорядоченный, слабоструктурированный, неподконтрольный, труднопрогнозируемый. Отсутствие четких представлений о закономерностях происходящих событий, а также трудности в самоанализе, обуславливающие высокую вероятность интрапсихических конфликтов, могут проявляться непоследовательностью, импульсивностью в поведении, чувством смятения, растерянности, трудностями в объяснении личных поступков, желаний, побуждений.

При оценке прошедшего времени не выявлено значимых различий между группой проблемных и социальных игроков, хотя результаты последних по заявленным факторам несколько выше. Полученные результаты можно объяснить тем, что прошлое большинством людей в целом оценивается положительно.

Более низкие оценки будущего времени в группе проблемных игроков можно объяснить, исходя из низких результатов оценки их актуального состояния.

В целом полученные результаты указывают на существование актуальных кризисных состояний в группе проблемных игроков, однако трудно сделать вывод о причинной связи между кризисом и увлечением азартными играми.

Игра проблемными игроками воспринимается как событие, позволяющее пережить позитивные эмоции, уйти от проблем. Ситуация игры в семантическом пространстве проблемных игроков является более безопасной, понятной и предсказуемой, нежели события вне игры.

Во время игры для игроков характерно оптимистичное видение окружающего, преобладание в структуре переживаний положительных эмоций и чувств – удовольствия, воодушевления. Эмоциональные переживания во время игры отличаются высокой яркостью, насыщенностью. Игровая ситуация имеет значительную смысловую наполненность. Насыщение игрока переживаниями соотносится с ощущением внутренней свободы, отсутствия внешних факторов, способных блокировать удовлетворение актуальных потребностей. Подконтрольность игровых событий, описываемая проблемными игроками, связана с возникновением иллюзии контроля.

Отношение проблемных игроков к игре характеризуется тесной психологической связью с игрой, проявляющейся в высокой интеллектуальной и эмоциональной вовлеченности в ситуацию игры.

Следующим этапом было **исследование особенностей темперамента и характера** (методика Клонинджера TCI-125). В исследовании приняли участие 461 человек, из них 223 проблемных и 238 социальных игрока, которые составили две группы – экспериментальную и контрольную. Статистический анализ полученных результатов позволил выявить характерные личностные особенности проблемных игроков (по сравнению с социальными игроками).

Установлены статистически значимые различия по факторам «Поиск новизны» ($p < 0,05$), «Сотрудничество» ($p < 0,01$), «Самонаправленность» ($p < 0,05$), «Самотрансцендентность» ($p < 0,001$), «Избегание вреда» ($p < 0,01$).

Проблемные игроки в своих ответах: по шкалам «поиск новизны» и «избегание вреда» имеют тенденцию к завышенным и заниженным оценкам; по шкале «самотрансцендентность» – к завышенным оценкам по сравнению с контрольной группой.

Дальнейшее сравнение групп – а) с наиболее выраженным фактором «Поиск новизны»; б) с наименее выраженным фактором «Поиск новизны»; в) с наиболее выраженным фактором «Избегание вреда»; г) с наименее выраженным фактором «Избегание вреда» – позволило выявить, что проблемные игроки с высоким показателем по шкале «Поиск новизны» и с низким – по шкале «Избегание вреда» предпочитают играть в игры мастерства, нежели в игры случая ($p < 0,05$). Игроки с низкими показателями по шкале «Поиск новизны» предпочитают игры случая.

Таблица 1.

Сравнительный анализ значений по критерию Манна-Уитни для социальных и проблемных игроков (методика Клонинджера TCI-125)

Название шкалы	Поиск новизны		Избегание вреда		Трансцендентность		Самонаправленность		Сотрудничество	
	Проблемные	Социальные	Проблемные	Социальные	Проблемные	Социальные	Проблемные	Социальные	Проблемные	Социальные
Характеристики										
Средние	13.0	12.5	11.5	12.9	11.7	15.4	11.7	12.5	14.2	15.7
Ст.отклонение	3.9	2.7	5.2	3.5	4.0	3.9	4.0	4.1	3.4	5.4
Сумма рангов	48639	57851	48506	57984	37795	68695	48435	58055	46948	59542
Статистика U Манна-Уитни	23663.5		23530.5		16739.5		23459.5		21972.5	
Значимость различий	0,04		0.035		0,001		0,05		0.01	

Испытуемые с низкими значениями по фактору избегания вреда по шкале убеждений давали чаще положительные ответы, нежели испытуемые с высокими значениями по этому фактору, однако статистически значимых различий установить не удалось ($p < 0,1$).

В группе испытуемых с низким поиском новизны, а также испытуемых с высоким избеганием вреда игровая мотивация чаще носила компенсаторные признаки (мотивация компенсации социального статуса, мотивация ухода).

Также этим респондентам свойственны более низкие оценки по фактору активности игрового времени, нежели испытуемым с высоким уровнем поиска новизны и низким уровнем избегания вреда ($p < 0,05$).

В результате исследования отношения к игре в структуре сознания проблемных игроков методом семантического дифференциала в трех подгруппах с разной игровой мотивацией были выявлены специфические для каждой группы факторы, которые позволили описать различия в структуре

отношения игроков исследуемых групп – «тревожность-безмятежность» в группе убегающих игроков, «открытость-закрытость» в группе игроков, ищущих социальной реализации, и фактора «возбуждения» и «интереса» в группе игроков, ищущих возбуждения в игре.

Эти различия отражают мотивационную направленность каждой группы, а также специфическое содержание отношения к игре, соотносимое с желанием удовлетворить значимые потребности. Из содержательного анализа факторов следует, что в первой группе такими являются желание уйти от проблем, стать менее тревожным, обрести спокойствие, стать успешным, стремление уйти от ограничивающих и сдерживающих факторов и раскрыться. Во второй группе к таким стремлениям можно отнести стремление открыться перед людьми, желание принадлежать к группе, быть значимым и уважаемым, - реализовать фрустрированные социальные потребности. В третьей группе – желание встряхнуться, стать частью захватывающего и интересного процесса, насладиться им.

Игра по наиболее значимым факторам во всех трех группах является реализацией «Я идеального». В игре проблемные игроки стремятся реализоваться, и рассматривают ее как способ удовлетворения значимых потребностей.

Значение ролевой позиции «Я глазами других» в трех группах отражает оценку респондентов себя со стороны окружения. Значения по фактору оказались самыми низкими в группе игроков, ищущих социальной реализации, что отражает низкую самооценку и может свидетельствовать о низкой коммуникативной компетентности вошедших в группу респондентов, а в сопоставлении со значениями других ролевых позиций характеризует отношение к игре как способ найти точки соприкосновения с социумом, стремление реализовать социальные потребности.

Высокими и нейтральными значениями ролевой позиции «Я глазами других» оказались во второй и третьей группе, что говорит об относительной удовлетворенности респондентов своим социальным положением, незаостренности отношения к проблемам в социальной сфере.

Несмотря на наличие проблем, вызванных увлечением азартной игрой, отношение к игре в каждой группе остается положительным. Теоретически возникновение проблем и трудностей должно изменять отношение субъекта. В данном случае этого не происходит, что можно объяснить возможностью регулировать субъектом выбор «актуальной» реальности, осознанно или неосознанно использовать различные механизмы смены интерпретационного контекста, перемещения личности в определенный «субъективный мир», актуализации другой субъективной реальности. С развитием зависимости использование стратегий изменения «субъективной реальности» перестает осознаваться, и больше переживается субъектом как изменение эмоционального фона или неосознаваемых отношений.

В процессе развития зависимости предполагается трансформация и самих стратегий. В начале стратегии предполагают активность субъекта в актуализации и преобразовании определенного смыслообразующего контекста, возможность свободного и активного действия в определенной субъективной реальности. Источником такой активности является сама личность,

внутреннее Я. Эти стратегии можно обозначить как стратегии «автономного выбора» («автономии миров»), «ухода» («избегания мира»). С развитием зависимости происходит рост активности игровой реальности и пассивности Я, когда поведение, деятельность, отношения и состояния субъекта подчиняются контексту. Преобладают стратегии «застревания», «соскальзывания», «погружения». Со временем «неигровая» реальность становится «пассивной» при этом возрастает «пассивность» «Я» в ней – невозможность или неспособность субъекта к проявлению активности в том или ином контексте. Сама смысловая система перестает восприниматься как источник возникновения событий или изменений внутренних либо внешних условий. Эти стратегии можно обозначить как «спутанность» и «отчуждение».

Результаты исследования самоотношения. *Характеристика выборки:* в исследовании приняло участие 200 игроков, из них 164 мужчины и 36 девушек. В экспериментальную группу вошли 120 проблемных игроков, в контрольную – 80 социальных. Экспериментальную группу составили 3 равных по количеству респондентов подгруппы. В первую подгруппу вошли игроки с мотивацией ухода, во вторую – ищущие социальной реализации в игре, в третью – ищущие возбуждения в игре.

В результате статистического анализа были выявлены значимые различия между подгруппами экспериментальной группы по шкалам «Самоуверенность», «Самопривязанность» и «Внутренняя конфликтность». Игроки, ищущие социальной реализации, больше других неудовлетворены собой и своими возможностями, сомневаются в своих способностях вызывать уважение у других, при этом они пытаются измениться, о чем говорит стремление соответствовать идеальному представлению о себе.

«Убегающие» игроки и игроки, ищущие возбуждения в игре обладают наибольшей самопривязанностью, нежеланием меняться, ригидностью «Я»-концепции. Тенденция к сохранению неадекватного образа Я – один из защитных механизмов самосознания.

Результаты сравнения экспериментальной и контрольной группы позволили выявить значимые различия между группами проблемных и социальных игроков по шкалам «Внутренняя честность (открытость)», «Самообвинение» и «Внутренняя конфликтность».

Более высокие значения по шкале «Открытости» в группе проблемных игроков свидетельствуют о меньшем желании осознавать и выдавать значимую информацию о себе. Проблемные игроки более склонны давать социально желательные ответы и не стремятся признавать свои проблемы.

Более высокие значения по шкале «Внутренней конфликтности» в группе проблемных игроков свидетельствуют о наличии внутренних конфликтов, сомнений, несогласия с собой, тревожно-депрессивных состояний, сопровождаемых переживанием чувства вины. Проблемные игроки переживают неудовлетворенность собой, при этом у них возникают сомнения в своей способности что-то предпринять или изменить. Чувство конфликтности собственного «Я» сопровождается депрессивными состояниями, низкой самооценкой, фрустрацией ведущих потребностей, наличием ригидных аффективных компонентов.

Содержание фактора «Самообвинение» связано с интрапунитивностью и отрицательными эмоциями в адрес «Я», готовностью поставить себе в вину промахи и неудачи, собственные недостатки. Социальные игроки менее склонны к самообвинению. Проблемным же игрокам, напротив, свойственно отрицательное самовосприятие, внутренняя напряженность и склонность выражать недовольство собой.

Для аддиктивной игровой личности характерными особенностями становятся самообман, вытеснение негативного опыта, уход от проблем на фоне неуверенности в своих силах.

Осознанное принятое негативное эмоционально-ценностное отношение к себе запускает механизм поиска выхода из сложившейся трудной ситуации, к позитивной трансформации мотивационной структуры личности (Столин В.В.).

В случае проблемных игроков неудовлетворенность собой и внутренняя конфликтность разворачивается на фоне действия защитных механизмов, в результате которых возникает вера в решение проблем посредством игры. Игра, вызывая лишь временное ощущение безопасности, комфорта и решения проблем, способствует развитию внутреннего конфликта и ведет к еще большей дезадаптации личности.

Заключительным этапом исследования был **анализ межтестовых связей в группе проблемных игроков**

Самонаправленность положительно связана с саморуководством ($p < 0,05$). Шкала самонаправленности по своему содержанию отражает самоопределение и силу воли, восприятие себя как автономного субъекта и наличие способности к самоконтролю, саморегуляции своего поведения сообразно ситуации, в согласии с самостоятельно выбранными целями и ценностями. Т.о. инфантильность и внутренняя противоречивость, присущая проблемным игрокам, связана оценкой управляемости и предсказуемости собственного Я.

Самонаправленность отрицательно связана с самообвинением ($p < 0,05$). Неясность жизненных намерений, неуверенность в своей идентичности проблемных игроков связана с отрицательными эмоциями в адрес своего Я, что в свою очередь влияет на самооценку и может приводить к депрессиям.

Самонаправленность положительно связана с показателем настоящего и будущего времени ($p < 0,01$; $p < 0,05$). Низкое самоуважение, незрелость, отсутствие выстроенных целей и значений в жизни влияет на отношение к настоящему времени, говорит о кризисности ситуации и невозможности/неспособности выйти из нее, что в свою очередь влияет на восприятие будущего времени. При этом связь с будущим временем слабее, что может говорить о вере проблемных игроков в возможность выиграть, тем самым решить свои проблемы и обеспечить светлое будущее.

Показатель настоящего времени отрицательно связан со шкалой ИСС ($p < 0,05$). Чем ниже оценки настоящего времени, тем сильнее игрок вовлекается в процесс игры, тем выше его желание изменить состояние своего сознания, испытать сильные эмоции, которых не хватает в жизни. Объяснением этому могут стать компенсаторный характер игры и мотивация ухода, свойственная проблемным игрокам.

Показатель настоящего времени обратно коррелирует с внутренней

Положительная связь со шкалой самотрансцендентности ($p < 0,01$) отражает характерные для проблемных игроков веру в системы, а также трансцендентное самозабвение (А. Маслоу), когда человек всецело поглощен, сконцентрирован или зачарован происходящим. Пребывая в точке такой концентрации, человек может забыть, где он находится в действительности и даже способен на время потерять чувствительность. Подобная поглощенность часто ведет к трансперсональной идентификации с объектами за пределами границ индивидуального Я. Игрок в такие моменты способен воспринять себя проводником исключительных по своему содержанию способностей. Шкала убеждений положительно связана с самотрансцендентностью ($p < 0,05$), что подтверждает нашу гипотезу.

Шкала ИСС отрицательно связана с избеганием вреда ($p < 0,01$). Чем глубже игрок входит в ИСС, тем больше проявляется в игре беззаботность, излишняя самоуверенность. Возникает жажда новых впечатлений, которая приводит к отсутствию необходимой осторожности. Игроки становятся подвержены принятию рискованных решений, а ожидания их положительны и оптимистичны. В состоянии измененного сознания открываются ресурсные источники энергии, что проявляется в возможности почти невероятной интенсивности усилий длительное время: без пищи, без сна, без отдыха.

Самоуверенность положительно связана с поиском новизны ($p < 0,05$) и отрицательно с зависимостью от вознаграждения ($p < 0,05$). Чем сильнее ощущение силы своего Я в структуре сознания проблемного игрока, тем сильнее нетерпимость к рутине и стремление изменить обстановку. Очень быстро устанавливаются привязанности, а потакание своим мимолетным прихотям приводит к совершению сиюминутных необдуманных рискованных действий. Игроки с высокими значениями по шкале самоуверенности часто агрессивны. Впечатление об увиденном или услышанном формируется быстро, поверхностно и интуитивно, что становится причиной конфликтов. Менее самоуверенные проблемные игроки испытывают потребность в социальном одобрении, поддержке, признании. Известно, что азартные игры происходят в атмосфере демонстративности, когда другие игроки и «сочувствующие» видят социальный статус, уровень материальной состоятельности, оценивают «успешность» по ставкам, случайным выигрышам, VIP-залам. Т.о. потребность в социальной оценке, желание «быть на виду» может быть еще одной связью, крепко соединяющей человека с игрой.

Открытость положительно коррелирует с зависимостью от вознаграждения ($p < 0,01$). Позиция конформности в установках связана с поиском социального одобрения. Повышенная чувствительность к мнению других приводит в случае отказа или негативной оценки своих действий к интенсивным и настойчивым действиям с целью, во что бы то ни стало достичь одобрения со стороны окружающих. Подобное поведение у проблемных игроков отражается в чрезмерной игре с целью доказать себе и другим собственную значимость.

В заключении подведены итоги проделанной работы, обобщены полученные эмпирические данные и намечены перспективы дальнейших исследований.

Основные выводы:

1. В результате анализа литературы выявлены концептуальные подходы к пониманию социально-психологического контекста проблемы зависимости от азартных игр. Уточнена терминология, проанализированы условия, причины и механизмы формирования, уровни развития зависимости от азартных игр.

2. Применение экспериментального психосемантического подхода позволяет реконструировать и сравнивать субъективные системы значений социальных и проблемных игроков, описывать процессы регуляции поведения.

3. Исследование субъективных систем значений проблемных игроков продемонстрировало наличие в структуре сознания специфических паттернов зависимой личности. В группе проблемных игроков в зависимости от игровой мотивации выделены ортогональные факторы, отражающие отношение к игре как источнику удовольствия, возбуждения, как способа уйти от проблем и неприятных эмоций, как способа реализации фрустрированных социальных и духовных потребностей.

4. Специфика содержания отношения к игре у проблемных игроков выражается в стремлении к реализации идеального «Я».

5. Азартная игра способствует индукции измененных состояний сознания. ИСС во время игры обладают следующими свойствами: трансценденция Эго; трансценденция пространства; трансценденция времени; трансперсональность; апрагматичность.

6. Выявлены гендерные особенности феноменологии измененных состояний сознания игры: преобладание большей интенсивности эмоционального фона и глубины погружения в ИСС у мужчин.

7. Определена зависимость феноменологических проявлений измененных состояний сознания от частоты и стажа игры: увеличение времени, проводимого за игрой, введет к более сильной эмоциональной вовлеченности и способствует более быстрому и глубокому погружению в измененное состояние сознания в процессе игры.

8. Описана специфика феноменологии состояний сознания игроков в процессе игры на физиологическом, эмоциональном, ментальном уровнях. Проблемным игрокам свойственны когнитивные искажения (вера в системы, магическое мышление, сверхобобщение, катастрофизация), изменение восприятия течения времени, переживание состояний игрового транса и диссоциативные состояния – что способствуют снижению контроля над поведением и увеличению вовлеченности в игровой процесс.

9. В игровом процессе происходит преобразование внутренней мотивации, когда выполнение игровой деятельности ориентировано на процесс, а не на результат. Выбор игры, ее характер и возобновление опосредованы внешней по отношению к игре мотивацией: получения острых ощущений, «убежища», компенсации социального статуса, компенсации положительного результата, соперничества, стремления к социальным связям, в основе которых лежат стратегии ухода от реальности, принятия роли, потребности в купировании эмоциональных и психологических проблем.

10. В процессе формирования зависимости происходит постепенная трансформация личности, отношений, мотивов игрового поведения.

Формируется патологическое влечение к игре, проявляющегося в формах эйфорического и эскапического азартного возбуждения.

11. В структуре переживаний проблемных игроков преобладают негативные эмоции и чувства, актуализация в сознании негативных аспектов действительности, фрустрированности, неудовлетворенности жизненными обстоятельствами, пессимистичности, что соответствует широкому спектру негативных эмоциональных состояний (беспокойству, раздражению, тревоге, подавленности, печали, гневу и др.), а также относительно стабильных эмоционально-личностных характеристик (тревожности, депрессивности, ипохондричности, раздражительности, дисфоричности и др.), указывающих на существование актуальных кризисных состояний.

12. Определены особенности самоотношения в структуре идентичности проблемных игроков по сравнению с социальными, выражающиеся в закрытости, высокой внутренней конфликтности и высоким уровнем самообвинения. Описаны особенности самоотношения игроков в зависимости от преобладающей игровой мотивации.

Список научных публикаций по теме диссертации в изданиях, рекомендованных ВАК

1. Карпов, А.А. Особенности отношения ко времени зависимых азартных игроков / А.А. Карпов // Вестник Университета (Государственный университет управления). – М.: ГУУ, 2011. – № 4. – С. 58–60.

2. Карпов, А.А. Особенности содержания отношения к игре у зависимых игроков с различной игровой мотивацией / А.А. Карпов // Вестник Университета (Государственный университет управления). – М.: ГУУ, 2011. – № 7. – С. 52–54.

Монографии

3. Козлов, В.В. Психология игровой зависимости / А.А. Карпов, В.В. Козлов. – М.: Психотерапия, 2011. – 336 с.

4. Социально-психологическая реабилитация социальных и соматических ограничений в детско-молодежных группах / Н.П. Фетискин, Т.И. Миронова, С.В. Шепелева и др. – Кострома: КГУ им.Н.А. Некрасова, 2010-2011. – 151 с.

Другие научные работы

5. Карпов, А.А. Оздоровительно-развивающие эффекты дыхательных психотехник и биоэнергетических упражнений / А.А. Карпов // Седьмая волна психологии. / под ред. Козлова В.В., Качановой Н.А. – Ярославль, Минск: МАПН, ЯрГУ. – 2007. – Вып. 2. – С. 102–109.

6. Карпов, А.А. Игровая зависимость. Исследования, опасности, проблемы виртуальных казино / А.А. Карпов // Человеческий Фактор: социальный психолог. – Ярославль, Москва: Титул-Яр. – 2008. – Вып. 2. – №16. – С.70–77.

7. Карпов, А.А. Состояния сознания азартных игроков / А.А. Карпов // Психология XXI столетия. – Ярославль: МАПН, Титул-Яр. – 2008. – Т.1. – С. 281-286.

8. Карпов, А.А. Оценка патологической склонности к азартным играм / А.А. Карпов, В.В. Козлов // Психология XXI столетия. – Ярославль: МАПН, Титул-Яр. – 2008. – Т.1. – С.252–258.

9. Карпов, А.А. Игровая зависимость: исследования, опасности, проблемы / А.А. Карпов, В.В. Козлов // Седьмая волна психологии. – Ярославль, Минск: МАПН, ЯрГУ. – 2008. – Вып. 5. – С.86–93.
10. Карпов, А.А. Психологические проблемы игровой зависимости / А.А. Карпов // Человеческий фактор: социальный психолог. – Ярославль, Москва: Титул-Яр. – 2009. – Вып. 1. – №17. – С. 77–90.
11. Карпов, А.А. Исследование игровой зависимости: интегральный подход / А.А. Карпов, В.В. Козлов, В.А. Мазилев // Человеческий фактор: социальный психолог. – Ярославль, Москва: Титул-Яр. – 2009. – Вып. 2. – №18. – С. 68–88.
12. Карпов, А.А. Развитие критериев патологического гемблинга / А.А. Карпов // Психология XXI столетия: Теория. Эксперимент. Социальная практика. Материалы международного конгресса. Кострома, 10-13 сентября, 2009 г. / под ред. А.Л. Журавлева, Н.П. Фетискина, Т.И. Мироновой. – М; Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2009. – Т. II – С.173–183.
11. Карпов, А.А. Использование интенсивных интегративных психотехнологий (ИИПТ) в терапии проблемного и патологического гемблинга / А.А. Карпов // Материалы международной практической конференции: интегративная психология: практические методы нового поколения. Москва, 23 – 25 октября 2009 года / под ред. Сукманюк А.Н. – М:МАИП. – 2009. – С.61–65.
12. Карпов, А.А. Патологический гемблинг: психосоциальные факторы риска / А.А. Карпов // Системогенез учебной и профессиональной деятельности: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции / под ред. Ю.П. Поваренкова. – Ярославль: Изд-во ЯГПУ, 2009. – С.298–300.
13. Карпов, А.А. Созависимость при проблемном гемблинге / А.А. Карпов // Человеческий фактор: социальный психолог. – Ярославль, Москва: Титул-Яр. – 2010. – Вып. 1. – № 19. – С.66–76.
14. Карпов, А.А. Факторы развития игровой зависимости / А.А. Карпов // Вестник интегративной психологии. – Ярославль: Титул-Яр, 2010. – С.172-173.
15. Карпов, А.А. Трансперсональные аспекты игровой зависимости / А.А. Карпов // Революция сознания: трансперсональные открытия, которые меняют мир. Материалы 17 Всемирного Трансперсонального Конгресса, 23 – 27 июня, 2010 г. / сост. и ред. В.В. Козлов, В.В. Майков, В.Ф. Петренко – М.: МТА, МАПН, 2010. – С.144-151.
16. Карпов, А.А. Психология игры и ее трансцендентная сущность / А.А. Карпов, В.В. Козлов // Человеческий Фактор: социальный психолог. – 2010. – Вып. 2. – №20.
17. Карпов, А.А. Стоп-игра. Избавься от игровой зависимости. Методическое пособие / А.А. Карпов. – Ярославль: МАПН, Титул-Яр, 2011. – 39 с.
18. Karpov, A.A. Transpersonal aspects of gambling / A.A. Karpov // Consciousness Revolution: Transpersonal discoveries that are changing the World. Materials of the 17th International Transpersonal Conference. Moscow, 23-27 July 2010 / Compiled and edited by V.V. Kozlov, V.V. Maykov, V.F. Petrenko. – M.: IAPS, 2010. – P.113-119.

Подписано в печать 27.04.11. Формат 60x84/16.

Бумага оф. Отпечатано на ризографе.

Тираж 100 экз. Заказ 14/11.

Отдел оперативной полиграфии ЯрГУ
150000, Ярославль, ул. Советская ,14