

ПСИХОЛОГІЧНА МОДЕЛЬ ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД АЗАРТНИХ ОНЛАЙН-ІГОР

О.В. Камінська. Психологічна модель залежності від азартних онлайн-ігор. У статті описано психологічну модель залежності від азартних онлайн-ігор, визначаються її спільні та відмінні риси з іншими видами адикції. Обґрунтовано актуальність теми дослідження, визначається місце залежності від азартних онлайн-ігор серед інших видів інтернет-залежності. Визначено специфічні особливості адикції від азартних онлайн-ігор. Чинники, що зумовлюють виникнення цього виду адикції, поділено на групи. Визначено специфічні психологічні механізми, що провокують появу адикції. Описано основні підходи до профілактики та корекції залежності від азартних онлайн-ігор. Узагальнено та описано отримані результати, обґрунтовано цілісну структуру запропонованої моделі.

Ключові слова: адикція, інтернет-залежність, залежність від азартних онлайн-ігор, оніоманія, віртуальний шопінг, адикт, гемблінг, компульсивність.

О.В. Каминская. Психологическая модель зависимости от азартных онлайн-игр. В статье описывается психологическая модель зависимости от азартных онлайн-игр, определяются ее общие и отличительные черты с зависимостью от покупок через интернет. Обосновывается актуальность темы исследования, определяется место зависимости от азартных онлайн-игр среди других видов интернет-зависимости. Определяются специфические особенности аддикции от азартных онлайн-игр и покупок через интернет. Факторы, обуславливающие возникновение этого вида аддикции, делятся на группы. Определяются специфические психологические механизмы, провоцирующие появление аддикции. Описаны основные подходы к профилактике и коррекции зависимости от азартных онлайн-игр. Обобщены и описаны полученные результаты, обосновано целостную структуру предложенной модели.

Ключевые слова: аддикция, интернет-зависимость, зависимость от азартных онлайн-игр, ониомания, виртуальный шопинг, аддикт, гемблинг, компульсивность.

Постановка проблеми. Залежність від азартних онлайн-ігор є небезпечним видом інтернет-залежності, оскільки здатна призвести до банкрутства, що може стати поштовхом до деліквентних проявів, призводити до руйнування стосунків з близькими людьми і навіть провокувати суїцидальні спроби. Цей вид адикції згубно впливає на життєдіяльність особистості в ціло-

му, роблячи її цілковито сконцентрованою на азартних іграх. При цьому всі інші сфери життя людини відходять на задній план та стають для неї не значущими. Вона забуває про свої обов'язки та перестає цікавитися тим, що їй раніше приносило задоволення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сьогодні існує достатньо розробок проблеми залежності від азартних ігор, якою займалися О.О. Карпов [1], В.В. Козлов [2], Є.А. Кузнецова-Морєва [3], однак практично не дослідженою залишається адикція від азартних онлайн-ігор як вид інтернет-залежності. Недостатню увагу приділено також проблемі залежності від покупок через інтернет. Здійснено дослідження етапів виникнення оніоманії та адикції від азартних ігор, аналізом яких займалися О.І. Мармилева [5], Ю.Г. Тихонова [7]. Однак, знову не були виокремлені особливості такої адикції як виду інтернет-залежності.

Дослідженням чинників, що зумовлюють виникнення оніоманії, займалися О.В. Овруцький [6], О.В. Логунов [4], тоді як детермінанти залежності від азартних ігор вивчалися О.О. Карповим [1], В.В. Козловим [2]. Однак практично відсутні розробки, в яких аналізувалися б фактори, що зумовлюють нав'язливий характер цих видів діяльності в інтернеті.

Метою статті є аналіз специфічних особливостей виникнення та проявів залежності від азартних онлайн-ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Враховуючи недостатню дослідженість психологічних особливостей залежності від азартних онлайн-ігор, нами була розроблена її авторська модель, що включала в себе аналіз детермінант, механізмів, етапів розвитку, проявів, засобів профілактики та корекції.

Специфічною особливістю залежності від азартних онлайн-ігор є захопленість особистості такою ігровою діяльністю, що супроводжується викидом адреналіну, появою яскравих емоцій, що виникають через можливість отримання значного виграшу. Гра часто служить для втечі від реальності, коли особистість використовує її для того, щоб відволіктися від повсякденних проблем, розвіятись та зануритись у віртуальну реальність, що робить життя більш різноманітним та наповненим. Однак, наслідки адиктивного впливу зовсім протилежні. Так, особистість, що страждає від такого виду залежності, як і в випадку залежності від покупок в інтернеті, може витратити всі свої заощадження та опинитися на межі бідності, при цьому це може статися дуже швидко, адже індивід за один раз здатен програти всі свої гроші, а бажання відігратися змушує його робити позики, продава-

ти цінні речі та навіть нерухомість, оскільки особистість, захоплена грою, втрачає здатність до самоконтролю, раціонального обмірковування наслідків своїх вчинків та значно переоцінює можливість виграшу.

Процес виникнення адикції охоплює ряд етапів. Так, її початок припадає на перший виграш, що служить позитивним підкріпленням. На цьому етапі гра не є систематичною, а її мотивом є бажання розважитись, урізноманітнити своє життя, спробувати щось нове, цікаве. Якщо перші такі спроби супроводжуються програшами, то мотив до ігрової діяльності зникає. Коли ж людина отримала виграш, навіть незначний, це викликає позитивні емоції, відчуття задоволення та викид адреналіну.

На наступному етапі гра стає частішою, особистість перебуває в стані ейфорії, очікуючи на виграш, відчуває емоційне піднесення, впевнена в успіху. Однак, на цій стадії ставки невеликі, а гра сприймається як спосіб цікаво провести час.

В подальшому гра починає займати все більше місця в житті людини, формується стійка потреба в грі та тих емоціях і почуттях, які вона викликає. Бажання грати виникає спонтанно та носить нав'язливий характер, причому навіть програші його не зменшують, оскільки особистість переконана в можливості відігратися. Якщо ж відігратись не вдається, а індивід стикається з фінансовими труднощами, що змушують його тимчасово відмовитись від гри, в нього виникає почуття тривоги, депресивні стани, дратівливість, підвищується агресивність, що в свою чергу впливає на стосунки з близькими людьми, створюючи конфліктні ситуації та зумовлюючи психологічне дистанціювання індивіда від найближчого оточення, що ще в більшій мірі поглиблює негативний емоційний стан, в якому він знаходиться. При цьому виграш сприймається людиною як засіб вирішення всіх її проблем, що спонукає її до того, щоб витратити заощадження, позичити гроші, взяти кредит тощо.

Якщо серія програшів продовжується, це може призвести до банкрутства індивіда, руйнування стосунків з родиною та близькими людьми, які також страждають від того способу життя, який веде особистість. Сам індивід на цьому етапі також починає усвідомлювати, до яких наслідків призвело його захоплення, відчуває почуття провини та прагне припинити грати, однак зупинитись вже не може, і періоди утримання змінюються ще більшими програшами та витрачанням значних сум грошей. Зазвичай у цей період людина вже має багато боргів, які не може віддати, є безробітною, оскільки постійні думки про гру не до-

зволюли їй зосередитись на виконанні професійних функцій. Особистість страждає від самотності, оскільки її агресивність і дратівливість відштовхнула від неї близьких людей, соціальної дезадаптації та депресивних станів.

Аналізуючи чинники, що провокують появу адикції від азартних онлайн-ігор, можна виділити такі з них, як сукупність певних особистісних властивостей, особливості взаємодії індивіда і суспільства, наявність постійно діючих стресогенних факторів, специфіка стосунків в родині, де виховувалась особистість, властивості інтернет-середовища.

Прагнення отримати адреналін та гострі відчуття є тією причиною, що штовхає індивіда до захоплення азартними іграми, а оскільки в організмі людини відбувається звикання до адреналіну, то вона потребує відчуття все більшого азарту, щоб задовольнити свою потребу.

Також причиною адикції може виступати неадекватна самооцінка, коли особистість прагне покращити як самоствавлення, так і образ, який складається в оточуючих при її сприйнятті за рахунок прояву азартності та відсутності страху ризикувати. Особистість, граючи в онлайн-ігри, відчувається більш впевненою і розкутою та очікує на прийняття з боку оточуючих, особливо в підлітковому та юнацькому середовищі, де обачність засуджується та сприймається як відсутність сміливості та здатності до імпульсивних дій. Азартні ігри у випадку виграшу дозволяють індивіду покращити своє матеріальне становище, придбати модний одяг, аксесуари тощо, можливість виділитись з-поміж інших та здобути популярність в середовищі однолітків. Таким чином участь в азартних онлайн-іграх дозволяє особистості проявити ті якості, які вважаються цінними в молодіжній субкультурі, а саме безрозсудність, сміливість, азартність, незалежність. В дорослої людини мотивом може виступати прагнення позбутися комплексу неповноцінності за рахунок переконування себе у власній величї, що здійснюється через отримання виграшу. В індивіда з'являється віра в те, що він може змінити своє життя на краще та досягти поваги оточуючих через покращення свого матеріального становища.

Ще однією особистісною властивістю, що лежить в основі виникнення адикції, є недостатня здатність до саморегуляції, що проявляється в емоційній нестабільності, порушенні самоконтролю, переважанні ірраціональних дій над виваженими та обдуманими. Особистості важко впоратися з негативними переживаннями та емоціями. Тому для того, щоб їх позбутися

вона використовує відволікаючі фактори, зокрема азартну гру, а оскільки знайти вихід з проблемної ситуації особистість не може, то гра набуває систематичного характеру та перетворюється в залежність.

Іншою причиною, що зумовлює формування адикції від азартних ігор через інтернет, є специфіка взаємодії особистості і суспільства, тобто наявність труднощів при побудові міжособистісних відносин, ізольованість та самотність індивіда. Передумовою адиктивної поведінки є очікування особистістю відторгнення та неприйняття з боку оточуючих, внаслідок чого індивід почувається невпевнено та страждає від підвищеної тривожності. Гра використовується як засіб здобути прихильність інших людей, стати частиною їх групи, зокрема якщо азартні ігри є нормою в тому середовищі, де перебуває індивід. Особистість також переконана в тому, що наявність грошей зробить її привабливішою для оточуючих, підвищить її авторитет та популярність, що спонукає її робити великі ставки в надії на отримання значного виграшу.

Специфіка стосунків в сім'ї, де виховувалась особистість, також має значний вплив на виникнення адикції. Якщо в дитини сформувалось уявлення про те, що найбільшою цінністю в житті є гроші, то вона прагнучиме покращити своє матеріальне становище, при цьому азартні ігри здаються особливо привабливими, оскільки тут не потрібно працювати та докладати будь-яких зусиль, достатньо лише покластися на удачу і можна виграти значну суму грошей.

До виникнення залежності також призводить те, що члени родини, в якій виховувався індивід, демонстрували взірці адиктивної поведінки, яка почала сприйматися як норма та на підсвідомому рівні лягла в основу поведінки самої особистості. При цьому навіть спостереження згубного впливу залежності не здатне зруйнувати циклічний механізм адикції після того, як він почав діяти.

Наявність значної кількості стресових ситуацій також може стати основою адикції. При цьому основним мотивом, що змушує людину грати в азартні онлайн-ігри, є прагнення втекти від реальності. Гра розцінюється як засіб зняти психологічне напруження, зануритися в альтернативну реальність, де особистість почувається впевнено та комфортно ті забуває про проблеми, які її турбували. Викид адреналіну, який індивід відчуває, коли робить ставки, змушує його відчувати азарт та приємне збудження, а віра у виграш робить уявлення про майбутнє більш оптиміс-

тичними. Особистість мріє про те, на що вона зможе витратити гроші, які отримає, відчуває задоволення від перебування у світі фантазій. Таким чином гра використовується для того, щоб позбутись від негативних емоцій та поринути у світ, де людина відчуває себе могутньою та вірить у свій успіх.

До властивостей інтернет-середовища, що сприяють появи адикції, можна віднести доступність та анонімність. Вільний доступ до азартних онлайн-ігор робить їх особливо привабливими, оскільки особистість може задовольнити свою потребу в грі в будь-який момент часу не виходячи з дому. Анонімність знімає побоювання індивіда бути впізнаним, особливо якщо близькі люди не схвалюють його захоплення. Таким чином зникають бар'єри та умовності, що дозволяє особистості реалізувати своє бажання. Гра сприймається як доступна, безпечна та захоплива, що спонукає індивіда часто заходити на відповідні сайти та зрештою призводить до появи залежності.

Аналізуючи психологічні механізми, що призводять до виникнення залежності від азартних онлайн-ігор, можна виділити такі: наслідування, зараження, навіювання, витіснення та заміщення.

Механізм наслідування яскраво проявляється тоді, коли захопленість азартними іграми сприймається як соціально прийнятна та схвалювана в референтній для особистості групі, що часто спостерігається в молодіжному середовищі. Прагнення відповідати очікуванням оточуючих штовхає індивіда до того, щоб спробувати такий вид діяльності, який при наявності в особистості специфічних передумов перетворюється в залежність.

Зараження функціонує тоді, коли людина, перебуваючи в середовищі однолітків, спостерігає за тим, які емоції в них викликає участь в азартних іграх, та сама починає відчувати той азарт і захват, який переживають вони. Це штовхає її до того, щоб самій спробувати такий вид розваг, а спробувавши, зазвичай, вона не хоче зупинитись, оскільки отримує позитивне підкріплення в якості яскравих емоцій. Прагнення відчувати ці інтенсивні переживання знову штовхає індивіда до все більшого заглиблення в гру, що і зумовлює виникнення адикції.

Навіювання проявляється за рахунок дії реклами в інтернеті, де особистість закликають відвідати віртуальне казино та обіцяють яскраві переживання і «легкі» гроші. Навіювання також здійснюється у повсякденному житті через пропагування соціумом культу грошей, що поступово поширюється та витісняє

загальнолюдські цінності. Особистість переконується в тому, що «гроші правлять світом», в неї виникає враження, що тільки маючи значну суму коштів вона може почуватися захищеною, що спонукає її до примноження свого статку. При цьому індивід часто обирає для цього саме азартні ігри, оскільки перспектива отримати значну суму, не докладаючи зусиль, здається йому дуже привабливою.

Механізм витіснення діє тоді, коли азартні онлайн-ігри використовуються як засіб забути про труднощі та конфлікти. Цьому сприяє сама атмосфера гри, що передбачає викид адреналіну, приємне хвилювання в очікуванні виграшу, вихід людини за межі реальності в світ фантазій, де вона може уявити своє бажане майбутнє та повірити в те, що воно може стати реальністю.

Заміщення функціонує як механізм, що дозволяє перенести психічну енергію з одного об'єкта на інший. Якщо особистість відчувається невпевненою, самотньою, страждає від апатії чи негативних емоційних станів, то азартна гра слугує для зняття напруження і тривоги та позбавляє людину від фрустрації.

Серед засобів профілактики виникнення залежності від азартних онлайн-ігор та покупок через інтернет найбільш ефективними, на нашу думку, є проведення просвітницької роботи, спрямованої на розширення уявлень особистості про особливості виникнення адикції, етапи її формування та згубний вплив на індивіда. Також важливим є створення сприятливих умов та гармонійного розвитку особистості, що забезпечує її стійкість до адиктивних впливів.

Корекційна робота має бути спрямована на оптимізацію самооцінки та самоствавлення особистості, що зменшує її мотивацію до використання об'єктів адикції для самоствердження. Також важливим є розширення ресурсів індивіда щодо створення гармонійних міжособистісних стосунків з оточуючими, що знижує бажання людини заглиблюватись у віртуальну реальність для задоволення своїх потреб. Для цього доцільно використовувати такі форми надання психологічної допомоги, як індивідуальне консультування та участь у тренінгових групах.

Важливою умовою корекції адиктивної поведінки також є підвищення стресостійкості особистості, що сприяє зниженню мотивації до втечі в альтернативну реальність. Також ефективним є застосування сімейного консультування у випадку, коли причиною адикції є порушення сімейних стосунків. Отже, корекційна робота повинна здійснюватися з урахуванням причини, що викликала адикцію та спрямована на її усунення.

Висновок. Залежність від азартних онлайн-ігор та шопінгу через інтернет є важливою та актуальною проблемою, оскільки її наслідком є руйнування міжособистісних зв'язків, деформації в структурі особистості, банкрутство та наявність боргів, які людина не здатна виплатити, що, в свою чергу, впливає на всі сфери життя індивіда.

Серед детермінант, що можуть викликати адикцію можна виділити індивідуальні особливості особистості, такі як неадекватна самооцінка, низький рівень самоповаги, негативне самоствавлення, тривожність; особливості взаємодії особистості з соціумом, зокрема: ізольованість, самотність, фрустрованість соціальних потреб; наявність сильно діючих стресогенних факторів, що викликають прагнення втекти у віртуальну реальність; використання неоптимальних моделей виховання в родині, де виховувалась особистість. До психологічних механізмів, що впливають на формування адикції, слід віднести наслідування, зараження, навіювання, витіснення та заміщення.

Корекція адиктивних проявів повинна базуватись на виявленні основного фактора, що став визначальним при виникненні залежності та на його подоланні.

Перспективним напрямком дослідження є здійснення більш глибокого експериментального аналізу особливостей формування та прояву залежності від азартних онлайн-ігор і покупок через інтернет та розробка ефективних засобів їх подолання.

Список використаних джерел

1. Карпов А. А. Социально-психологическое содержание отношения к игре у зависимых игроков : диссертация ... кандидата психологических наук : 19.00.05 / Александр Александрович Карпов; [Место защиты: Ярослав. гос. ун-т им. П.Г. Демидова]. – Ярославль, 2011. – 234 с.
2. Козлов В. В. Психология игровой зависимости : [монография] / В. В. Козлов. – М.: Психотерапия, 2011 – 243 с.
3. Кузнецова-Морева Е. А. Клинико-психопатологические особенности патологической склонности к азартным играм (клинические и динамические аспекты) : диссертация ... кандидата медицинских наук : 14.00.18 / Елена Андреевна Кузнецова-Морева; [Место защиты: Московский научно-исследовательский институт психиатрии]. – Москва, 2010. – 206 с.
4. Логунов А. В. Престижное потребление в системе средств символического обмена и конструирования социальной

- идентичности в трансформирующемся российском обществе : автореферат дис. ... кандидата социологических наук : 22.00.04 / А. В. Логунов; Дальневост. гос. техн. ун-т, Владивосток, 2003 – 33 с.
5. Мармылева Е. И. Патологический гемблинг у лиц, страдающих психическими расстройствами: [Электронный ресурс] / Е. И. Мармылева. – Режим доступа: <http://sci-library.com/thesis/patologicheskii-gembling-u-lits-stradauschihsihicheskimi-rasstroistvami#ixzz2kKLхуWNE>
 6. Овруцкий А. В. Социальная онтология потребления: научные представления, модели, общество потребления: [Электронный ресурс] / А. В. Овруцкий. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/sotsialnaya-ontologiya-potrebleniya-nauchnye-predstavleniya-modeli-obshchestvo-potrebleniya#ixzz2kLWesKhv>
 7. Тихонова Ю. Г. Патологический гемблинг у лиц, страдающих психическими расстройствами: автореф. дис. ... канд. мед. наук. 14.00.18. / Ю. Г. Тихонова. – М., 2009. – 32 с.

Spysok vykorystanyh dzherel

1. Karpov A. A. Social'no-psihologicheskoe sodержanie otnosheniya k igre u zavisimyh igrokov : dissertacija ... kandidata psihologicheskikh nauk : 19.00.05 / Aleksandr Aleksandrovich Karpov; [Mesto zashhity: Jaroslav. gos. un-t im. P.G. Demidova]. – Jaroslavl', 2011. – 234 s.
2. Kozlov V. V. Psihologija igrovoj zavisimosti : [monografija] / V. V. Kozlov. – M.: Psihoterapija, 2011 – 243 s.
3. Kuznecova-Moreva E. A. Kliniko-psihopatologicheskie osobennosti patologicheskoy sklonnosti k azartnym igrám (klinicheskie i dinamicheskie aspekty) : dissertacija ... kandidata medicinskih nauk : 14.00.18 / Elena Andreevna Kuznecova-Moreva; [Mesto zashhity: Moskovskij nauchno-issledovatel'skij institut psihiatrii]. – Moskva, 2010. – 206 s.
4. Logunov A. V. Prestizhnoe potreblenie v sisteme sredstv simvolicheskogo obmena i konstruirovaniya social'noj identichnosti v transformirujushhemsja rossijskom obshhestve : avtoreferat dis. ... kandidata sociologicheskikh nauk : 22.00.04 / A.V. Logunov; Dal'nevost. gos. tehn. un-t, Vladivostok, 2003 – 33 s.
5. Marmyleva E. I. Patologicheskij gembling u lic, stradajushhih psihicheskimi rasstrojstvami: [Elektronnij resurs] / E. I. Marmyleva. – Rezhim dostupu: <http://sci-library.com/thesis/>

patologicheskii-gembling-u-lits-stradauschi-psihicheskimi-rasstroistvami#ixzz2kKLxyWNE

6. Ovruckij A. V. Social'naja ontologija potreblenija: nauchnye predstavlenija, modeli, obshhestvo potreblenija: [Elektronnij resurs] / A. V. Ovruckij. – Rezhim dostupu: <http://www.dissercat.com/content/sotsialnaya-ontologiya-potrebleniya-nauchnye-predstavleniya-modeli-obshchestvo-potrebleniya#ixzz2kLWesKhv>
7. Tihonova Ju. G. Patologicheskij gembling u lic, stradajushhih psihicheskimi rasstrojstvami: avtoref. dis. ... kand. med. nauk. 14.00.18. / Ju. G. Tihonova. – M., 2009. – 32 s.

O.V. Kaminska. Psychological model of online gambling dependence.

The psychological model of online gambling dependence is described, its common and distinctive features from other kinds of addiction are defined in the article. The urgency of the research topic is proved, the place of dependence on online gambling among other types of Internet dependence is defined. The author emphasizes that the dependence on online gambling and shopping via the Internet is an important and urgent problem, because it is a consequence of the destruction of interpersonal relationships, the strain in the structure of personality, bankruptcy and the availability of debt that person is not able to pay, which in turn affects all spheres of life of the personality. The specific features of online gambling and Internet purchases addiction are defined. Factors contributing to the emergence of this kind of addiction are divided into groups. Among the determinants that can cause addiction one can distinguish individual personality traits, such as inadequate self-appraisal, low self-esteem, negative self-attitude, anxiety; personality features of interaction with society, namely, isolation, loneliness, frustration of social needs; the availability of highly potent stressors causing the desire to escape into virtual reality, the use of sub-optimal models of homecare, where a personality was grown up. The specific psychological mechanisms provoking the emergence of addiction are distinguished. Basic approaches to the prevention and correction of online gambling dependence are described. The obtained results are summarized and described, the whole structure of the proposed model is proved.

Key words: addiction, Internet addiction, online gambling dependence, oniomania, virtual shopping, addict, gambling, compulsiveness.

Отримано: 18.12.2013 р.