

## АДИКТИВНА (ЗАЛЕЖНА) ПОВЕДІНКА, ЩО ПРОЯВЛЯЄТЬСЯ У ФОРМІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ МОЛОДІ

Лукомська А.А.,

*курсант III курсу факультету підготовки фахівців  
для органів досудового розслідування*

*Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ*

За швидкоплинністю змін життя людства з'являються нові форми залежності. Так, наприклад, швидкого поширення на сьогоднішній день набуває комп'ютерна залежність. Поява таких, невідомих раніше людству залежностей, як Інтернет-залежність, комп'ютерна залежність та власне ігроманія, пов'язане з бурхливим втіленням у життя суспільства новітніх мультимедійних технологій, які у свою чергу неабияк впливають на психіку людини. Звісно, дане захоплення не є таким шкідливим, як, наприклад, вживання алкоголю чи наркотиків, проте наслідки можуть бути не менш фатальним, адже результаті тривалого використання віртуальних програм та ігор, свідомість особистості починає пригнічуватись.

Патологічна схильність до азартних ігор – це хвороба, така сама, як шизофренія, депресія чи алкоголізм. Вилікувати дану патологічну схильність до азартних ігор може лише психотерапевт. Стан ігрової залежності минає не одразу – потрібна психотерапія і спеціальні ліки, які слід приймати й не один рік.

Досить відмітити, що азарт є у кожної людини, бо він надає можливість передати момент задоволення. Проте у декого це починає переростати у психологічну залежність, а в інших людей – ні. От тут і цікаво – чому? Розвиток людини, особливо у ранньому періоді, призводить до незадоволення тих чи інших емоційних потреб. Надміру жорстокий тато, черства мати чи жахливе дитинство – внаслідок цього дитина починає намагатися віднайти ті емоції, які вона до цього не відчувала, але які біологічно в ній існують. І в наслідок цього трапляється такий випадок, коли вже цілком сформована доросла людина знаходить ці емоції у грі.

Проблема ігроманії існує вже не один рік. Окрему увагу слід приділити – копійчаним ігровим автоматам. Весь ігровий бізнес базується на принципі «від простого – до складного». Адже, ігроманія найчастіше знаходить свій початок з безневинного ігрового автомата, де всього лише за 5 грн. дбайливий тато витягує м'яку та яскраву дитячу іграшку, щасливий тим, що так легко здобув для своєї дитини ще один трофей. Таким чином, дитина, ще від самого малечку, спрстерігаючи даний процес, починає потихеньку заражатися ігроманією, і в ще остаточно несформованій свідомості дитини зароджується симптоми «лудоманії». Лудоманія – це паталогічна пристрасть до азартних ігор, що, відповідно до сучасної класифікації хвороб, вважається психічним розладом, а також вимагає невідкладного лікування [4, с. 15]. Проте, захворіти лудоманією ризикує кожний, хто грає, але сам ступінь відповідного ризику залежить від індивідуальних особливостей певного індивіда.

На сьогоднішній день існують різні теорії походження азартності. Найпоширенішими з них є:

1. Нейробіологічна теорія, яка говорить, що азарт і геймлінг (схильність до гри) пов'язані з біологічними змінами в мозку. Біологічно доведено, що в мозку є біологіч-

на субстанція допамін. Якщо вона подразнюється, виникає момент задоволення.

2. Психодинамічна теорія. Згідно з нею, азартна гра - це спосіб заміщення тієї частини особистості, якої не вистачає. Особистість розвивалася в емоційному голоді, й вона запозичує в азартній грі ті відчуття та переживання, яких не здатна пережити в реальності. Психодинамічна теорія розвитку розцінює схильність до гри як протест проти реальної дійсності, а неадекватна впевненість у виграші приховує інфантильні фантазії своєї могутності та задоволення своїх бажань.

3. Теорія нейропластичності говорить, що нервова система, як і всі інші, здатна пристосовуватися до навколишніх умов, тобто ми можемо змінити перебіг нервових імпульсів у мозку за допомогою зовнішніх впливів. Це довів академік Павлов створенням умовних і безумовних рефлексів. Коли людина підходить до грального апарата і виграє, в неї виникає умовний рефлекс, що вона може виграти ще раз, і це підтримує глибоке відчуття радісних емоцій. Ця людина ще і ще тиснутиме на педаль, щоб отримати задоволення.

Питання про те, яка кількість українців охоплена патологічною схильністю до азартних ігор у нашій країні, на жаль, поки що ще не досліджене. Але західна статистика наводить такі цифри: в Італії 150 000 італійців вважають "патологічними гравцями", 5 млн. американців віднесені до "проблемних чи патологічних гравців", а 15 млн. до групи ризику.

Ігрова залежність має своє пояснення: будь-яка азартна гра стимулює викид у кров адреналіну, який викликає збудження і дарує насолоду. Гравець намагається повторити ці відчуття, тому його не може зупинити ні великий виграш, ні програш. Патологічна схильність до азартних ігор відноситься до групи не хімічних, інформаційних, соціально-психологічних наркоманій. Умовним наркотиком з провадіяльністю, азартна гра. Дозою, в даному випадку, виступає тривалість одного сеансу безперервної гри, максимальний виграш і сума загального боргу.

Щодо класифікації ігроманій, то можемо зазначити наступне. Єдиної класифікації до азартних ігор не існує, та все ж можна запропонувати класифікацію по наступних десяти видах:

- карткові ігри, шахрайство. Головним завданням кожного карткового шулера є свідоме маніпулювання процесом гри. При великих ставках шулер повинен вигравати, при дрібних-пасувати або програвати. Для досягнення виграшу або для запланованого програшу шулер застосовує безліч різних прихованих карткових прийомів, багато з яких запозичено із фокусного циркового мистецтва. Деякі з них він готує заздалегідь, в домашній обстановці, де йому ніхто не заважає, а деякі - в процес ігри, коли увага гравців чим-небудь відвернута від його рук. Непросвяченій людині досить важко уявити, в яку ситуацію він може потрапити, вирішивши провести свій вільний час за грою в карти у малознайомій компанії. Потенційними жертвами майстрів карткових справ завжди були довірливі та небайдужі до карткових ігор люди. Серед них були й ті, хто належав до вищих верств суспільства;

- лотереї. Організована гра на щастя, при якій розподіл вигод і збитків залежить від випадкового випадання тих чи інших чисел або квитків. Більша частина внесених гравцями коштів йде на формування призового фонду, частина організаторам лотереї, частина виплачується державі у вигляді відрахувань до державного бюджету. Заздалегідь

гідь оцінюються витрати на організацію проведення лотереї, на виплату призового фонду. Залежно від стратегічних установок організаторів лотереї і їх оцінки суспільних очікувань цільової групи, проводиться розподіл виграшного фонду по категоріях виграшів. Найчастіше пропонується багато дрібних виграшів (вартістю 1-3 лотерейних квитка), і декілька великих (квартири, автомобілі, комп'ютери). Значні засоби використовуються для реклами самої лотереї, і на демонстрацію «щасливчиків»;

- рулетка та інші азартні ігри в казино. Рулетка - це найбільш популярна азартна гра. Популярна вона тим, що навіть новачок може почати грати без підготовки. Основні правила зрозумілі і без пояснень. В перекладі з французької roulette означає "маленьке колесо", на справді так воно і є;

- лудоманія (від лат. ludo - гра) - залежність від гри на апаратах (деякі фахівці цей термін використовують як назву для всієї групи ігрової залежності), патологічна схильність до азартних ігор полягає в частих повторних епізодах участі в азартних іграх, які домінують у житті людини ведуть до зниження соціальних, професійних, матеріальних і сімейних цінностей, така людина не приділяє належної уваги своїм обов'язкам у цих сферах;

- гра на різних тоталізаторах, букмекерство. Тоталізатор - це гра або заклад, де організатор на підставі правил тоталізатора і регулюючого, цей вид діяльності законодавства, приймає грошові ставки від учасників на результати представлених тоталізатором змагань, розподіляє згідно правил отримані у вигляді ставок грошові кошти (пул) між учасниками, утримуючи собі фіксований відсоток (дохід тоталізатора) для компенсації витрат та отримання прибутку. Букмекер-людина, чиею професією є отримувати гроші від тих, хто робить ставки. Букмекерство будується, перш за все, на спортивних змаганнях. Перше місце за кількістю ставок посідає футбол, потім хокей, баскетбол, теніс, автоперегонки «Формула-1»;

- ставки, парі, суперечки і т. д. Парі - це суперечка. Його укладають між собою сперечальники на виконання певної умови. У суперечці можна програти або виграти, при цьому той, хто програв виконуватиме вимоги переможця, обумовлені заздалегідь. Переможцем вважається той, чи сума виявиться істинною. Термін «парі» часто використовують в азартних іграх при здійсненні ставок на гроші. При цьому розмір ставок і назва гри не настільки важливі. Парі – це використання ставок за методом прогресії. Ризик великого програшу тут мінімальний, тому що ставка збільшується тільки в міру зростання виграшу. Тут важливо встановити ліміт тієї суми, яку можна витратити на ставки;

- комп'ютерні, електронні відеоігри. Комп'ютерна залежність у підлітків - справа небезпечна. Вона може спричинити за собою тяжкі наслідки. В першу чергу, перебуваючи у віртуальному світі, людина практично ніколи адекватно не контролює час, часто спізнюється. Дитина може постійно прогулювати школу, пропускати заняття. Величезну проблему становить той рівень агресії, який може виникати в процесі комп'ютерної гри. Якщо у підлітка щось не вдається, виникає буря емоцій, поступово дестабілізується і розхитується психіка. Це ж дитя переносить і в світ реальний, спілкуючись таким чином зі своїм найближчим оточенням: батьками та друзями. Вплинути на майбутнє може і те, що в комп'ютерній грі рано чи пізно підлітку все завжди вдається, якщо не з першого разу, то з n-ного точно. Дитина може

вирішити, що і в реальному житті все так просто виходить, а це загрожує наслідками і сильним розчаруванням у дорослому житті [2].

Отже, виникає логічне питання: чому «затягують» азартні ігри? причини можуть бути наступні:

1. Відчуття нових емоцій. Сплеск адреналіну. В першу чергу в дану пастку потрапляють ті, хто шукає гострих відчуттів і прагне неодноразово випробувати щось подібне.

2. Бажання здобути «легких грошей». Зігравши кілька разів і зазнавши невдачі, людина втягується в процес і продовжує робити ставки заново і заново, в надії, що йому пощастить. При цьому всі програші він списує на те, що саме сьогодні від нього відвернулася фортуна або на шахраїв.

3. «Чорна полоса у житті». Прагнучи уникнути проблем, потенційний хворий проводить кілька годин, а то й днів за ігровими автоматами, сам того не розуміючи, що поступово стає залежним.

4. Зіграти «за компанію». Чому в цьому випадку існує можливість стати залежним? Досить пограти кілька разів, щоб втягнутися в гру.

Окрім цього, вважаємо за необхідне привести як приклад наступні статистичні дані щодо вищезазначеної проблематики:

*Що таке азартні ігри у вашому розумінні?* Дана кругова діаграма показує, скільки осіб прийняло участь в опитуванні, які точки зору висказувалися, і скільки осіб підтримало ту чи іншу позицію.



Отже, ігроманія (паталогічний гейблінг, лудоманія, ігрова залежність) – хворобливий потяг до азартних ігор, що є надзвичайно поширеною залежністю. Супроводжується звуженням кола інтересів, втратою контролю і типовими емоційними реакціями. Чинить руйнівну дію на соціальну адаптацію, професійну реалізацію, особисте життя і матеріальне становище хворого, нерідко поєднується з залежностями від психоактивних речовин. Хворий з адитивною поведінкою втягує

близьких людей в свою спотворену реальність, формуючи коло співзалежності. Для того щоб вийти з цього кола, необхідно перестати звинувачувати його і себе, навчитися захищати свій психологічний стан і матеріальні ресурси. Потрібно взяти на себе контроль над сімейними фінансами, це зменшить постійну тривогу і страх перед можливою втратою грошей. Слід заздалегідь продумати, як можна спокійно і твердо протистояти хворому на ігроманію, якщо він буде просити, маніпулювати, звинувачувати і погрожувати, намагаючись отримати гроші для гри.

Не варто читати лекції, погрожувати або гніватися, спілкуючись з ігроманами. Емоційна замученість знижує здатності до критичного осмислення дійсності, ви можете сказати або зробити щось, про що згодом пошкодуєте. Не потрібно відкидати ігромана або очікувати від його негайного виправлення - для вирішення такої серйозної проблеми потрібен час. Не слід приховувати або заперечувати ігроманію – підтримує спотворене мислення пацієнта за принципом «якщо люди не помічають проблеми, значить, її не існує». Необхідно переконати хворого звернутися за допомогою до фахівців.

#### Список використаних джерел:

1. Наркомания как форма девиантного поведения / под ред. М. Е. Поздняковой. – М.: Ин-т социологии РАН, 1997. – 64 с.
2. Проблема азартної залежності молоді у сучасному суспільстві. URL: <https://www.bestreferat.ru/referat-376680.html>
3. Ігроманія. URL: <https://bolezni.net.ua/index.php/khvorobi/10298-igromanija>

## АСПЕКТИ ПСИХОЛОГІЧНОЇ БЕЗПЕКИ УЧНІВ В ОСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

**Коваленко В.В.,**

*здобувач вищої освіти спеціальності 121*

*«Інженерія програмного забезпечення»,*

*Національний університет кораблебудування*

*імені адмірала Макарова*

**Савіна О.Ю.,**

*канд. техн. наук, доцент*

*кафедри техногенної та цивільної безпеки*

*Національний університет кораблебудування*

*імені адмірала Макарова*

Наука психологія не є молодю або новоутвореною наукою, про що свідчать деякі праці Геракліта, Арістотеля, Платона та багатьох інших античних філософів та діячів, що вивчали людську природу, відносини та найголовніше – людську «душу»[1]. У постіндустріальному суспільстві, яким ми себе класифікуємо, актуальність подібного вчення, відомого нам з античності, все більше набуває масового характеру та «популярності» для всіх вікових груп, особливо для підлітків та їх батьків.