РЕФЕРАТ

Курсовая работа содержит введение, две главы, заключение и список использованных источников Курсовая работа расположена на 28 страницах машинописного текста и включает 35 источников.

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ, АДДИКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ДЕВИАЦИЯ, ВИДЫ ЗАВИСИМОСТЕЙ, ПРОФИЛАКТИКА ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Объект исследования - процесс профилактики игровой зависимости среди подростков.

Предмет исследования - комплекс методов, средств и форм, обеспечивающих результативность профилактики игровой зависимости среди подростков в средних общеобразовательных учреждениях.

Указанная цель определяет конкретные исследовательские задачи:

. Рассмотреть проблему игровой зависимости в психологической науке. 2. Определить психологическую характеристику подросткового возраста. 3. Изучить психологические особенности личности с игровой зависимостью и обосновать комплекс педагогических условий профилактики игровой зависимости у подростков.

Методы исследования: изучение и анализ философской, психолого-педагогической, методической и научной литературы по проблеме; изучение и анализ передового опыта; теоретические методы: анализ, синтез, обобщение, сравнение, моделирование системы и процессов.

Элементы научной новизны: программа профилактики подростков с игровой зависимостью. Автор работы подтверждает, что приведенный в ней аналитический материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

. Теоретические аспекты и проблема игровой зависимости подростков

1.1 Проблема игровой зависимости в психологической науке

.2 Причины и особенности азартно-игровой зависимостей у подростков

2. Важнейшие пути преодоления и профилактики игровой зависимости

2.1 Программа профилактики игровой зависимости среди подростков

Список использованных источников

ВВЕДЕНИЕ

Опыт последних лет показал, что в условиях свободы мы не можем рассчитывать на успех в духовно-нравственном воспитании подрастающего поколения, полагаясь только на государство, его законы, либо только на общественные институты, прежде всего, на школу, либо только на семью. Рыночной модели общественного развития свойственны расчёт, индивидуализм, конкуренция, потребительство, активно пропагандируемые в средствах массовой информации. Ставя коммерческие интересы выше того, что в Конституции называется защитой нравственности и здоровья (в том числе и здоровья психического), СМИ призывая «Бери от жизни все!», ничего не отдавая взамен, культивируют тем самым психологию потребителя. Кроме того, в результате перегибов рыночной экономики изменилось отношение к главному достоинству человека - умению и желанию трудиться [26].

Молодое поколение чаще видит и слышит по телевидению всевозможные игры, шоу, где основой всего, призом и целью являются деньги, заработанные не трудом. Яркая реклама призывает к легкой наживе, к развлечениям, а клубы и залы игровых автоматов расположены повсюду в отличие от цивилизованных стран. Коммерциализация и компьютеризация игр привели подростков к новому феномену с разрушительными последствиями - к игровой аддикции (от англ. addiction- неистребимая привычка, зависимое поведение) [2].

Ситуация социального неблагополучия, нестабильности порождает глубокие кризисные изменения в жизни людей, предъявляя повышенные требования к их жизнестойкости [10].

Анализ научной литературы показывает, что подростки, переживая сложный период своего психофизиологического развития, сталкиваясь с изменяющимися, противоречивыми идеями и ценностями, переживают духовный вакуум, испытывают трудности в социальной адаптации. Они по- своему находят выход - поддерживают состояние эйфории с помощью азартной игры или уходят с головой от реальных жизненных проблем в мир Интернета. «В процессе игры возникают виртуальные миры, уводящие подростка от неприятной реальности, поскольку игра, как процесс, осуществляется не в объективном, а в условном пространстве» (М.М. Прохоров). Количество проблемных игроков среди подростков растёт год от года. Настоящим социальным злом, представляющим наибольшую опасность для здоровья молодых людей, является то, что подростковая игромания связана с табакокурением, употреблением алкоголя и наркотиков, а также с преступностью.

Так как игровая зависимость «уводит» подростков от духовно- нравственных ценностей, активной самореализации, участия в решении общественных и личных проблем, здорового образа жизни и позитивного мышления, профилактические работы по превенции азартно-игровой и интернет-аддикциям становятся остро необходимыми в образовательных учреждениях, а именно, в школе. В условиях перехода к постиндустриальному, информационному обществу только совместными усилиями общества, школы, семьи и, возможно, церкви, можно воспитать в молодом поколении духовно- нравственные ценности.

Школа выступает для подростка первой и основной моделью социального мира. Именно школьный опыт призван помочь освоить те законы, по которым живет взрослый мир, способы существования в границах этих законов. Две основные социально-педагогические задачи школы как института социализации это: 1) - научить детей включаться в существующие социальные связи, подчиняться сложившимся нормам и правилам; 2) - научить строить свою собственную жизненную позицию[24] Отсюда вытекает необходимость создания для детей условий обязательного сравнения различных ценностных систем и выбора из этих жизненных позиций. Школа получает ребенка из среды как развивающуюся личность, на возникновение взглядов, убеждений и привычек которой оказывают влияние общение с людьми (на улице, в транспорте и пр.), средства массовой информации и коммуникации, включая Интернет, книги, семья, родственники, друзья, дворовые компании, и жизнь школы является продолжением общественной жизни. Многие издержки современного воспитательного процесса кроются в окружающей школу социальной среде и требуют постоянного и систематического учёта и корректировки тех социальных факторов, которые воздействуют на процесс формирования личности [3]. Определяя место школы в процессе социализации подростков, мы хотим подчеркнуть, что именно школа, начиная с младшей ступени обучения должна проводить профилактику игровой и интернет-зависимостей. Объект исследования - процесс профилактики игровой зависимости среди подростков.

Предмет исследования - комплекс методов, средств и форм, обеспечивающих результативность профилактики игровой зависимости среди подростков в средних общеобразовательных учреждениях.

Цель исследования - теоретически обосновать и разработать модель профилактики игровой зависимости у подростков.

Указанная цель определяет конкретные исследовательские задачи:

. Рассмотреть проблему игровой зависимости в психологической науке.

. Определить психологическую характеристику подросткового возраста.

. Изучить психологические особенности личности с игровой зависимостью и обосновать комплекс педагогических условий профилактики игровой зависимости у подростков.

Методы исследования: изучение и анализ философской, психолого-педагогической, методической и научной литературы по проблеме; изучение и анализ передового опыта; теоретические методы: анализ, синтез, обобщение, сравнение, моделирование системы и процессов.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ И ПРОБЛЕМЫ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ

## .1 Проблема игровой зависимости в психологической науке

Усиление интереса к проблеме игровой зависимости со стороны психиатров и психологов в немалой степени обусловлено влиянием разнообразных социальных институтов, заинтересованных в поиске более совершенных путей регулирования соответствующей сферы предпринимательства. Указанное влияние порождено тем, что существовавший до сих пор арсенал методов (воспитательных, религиозных, административных, юридических, экономических) оказался недостаточно эффективным в изменившихся социально-экономических условиях.

Проблема игровой зависимости имеет и большое научно-теоретическое значение, которое может оказать существенное влияние на развитие самой психиатрии. Важнейшей из них является проблема патологических влечений и зависимостей. К сожалению, эта проблема в современной психопатологии остается недостаточно разработанной.

Важной характеристикой игровой зависимости является то, что при ней не имеется какого-то конкретного биологически значимого стимула, к которому формируется "первичное влечение" (если, конечно, не относить к таковым стяжательство или не выделять в качестве инстинкта азарт). Эта особенность данного расстройства качественно отличает его от наркологических расстройств и нарушений инстинктов. Одновременно это сближает его с иными формами патологических влечений - клептоманией, дромоманией, пироманией, трихотилломанией и др. Все это позволяет высказать предположение о существовании универсальных механизмов формирования патологических зависимостей, которые находят свое клиническое проявление неспецифическим синдромом патологических пристрастий (аддиктивный синдром).

Указанный синдром нуждается в более четкой клинической квалификации и феноменологическом рассмотрении. Особое положение игровой зависимости как раз и определяется тем, что при данном расстройстве аддиктивный синдром может быть рассмотрен в наиболее явном - "рафинированном" - виде, не затушеванным сопутствующей токсико-органической и вторичной соматогенной симптоматикой.

Клинико-психопатологическое и динамическое исследования больных игровой зависимостью свидетельствует об определяющей роли личностных изменений в формировании этого расстройства, которое можно рассматривать как один из вариантов патологического (аномального) развития личности. Анализ клинических наблюдений показывает, что появление игровой зависимости у взрослых обычно сопряжено с переломными периодами в жизни.

Игровая зависимость, помимо труднопреодолимого влечения к игре, характеризуется расстройствами поведения, психического здоровья и самочувствия.

Некоторые ее проявления сходны с проявлениями других видов зависимости: патологическое влечение, потеря игрового контроля, абстинентный синдром (синдром лишения), повышение игровой толерантности (устойчивости), продолжительное участие в азартных играх вопреки явным признакам вредных последствий и др.

Синдром патологического влечения к игре

Синдром патологического влечения к игре (игровой драйв) проявляется бескомпромиссным стремлением участвовать в игре, несмотря ни на какие препятствия. Часто возникают навязчивые представления об игре, фантазии о непременном выигрыше, возникает чувство уверенности в выигрыше и вера в свои особые игровые способности, состояние предчувствия удовольствия от предстоящей игры, иллюзия контроля игровой ситуации. В дальнейшем, начинают мучить тревога, появляются конфликтность, недовольство, стремление уклониться от работы... Сверхценная идея и стремление быть в игре приобретают ведущее значение. В период воздержания от игры (ремиссия) синдром патологического влечения может усиливаться или ослабевать вплоть до затухания, но всегда содержит выраженный оттенок удовольствия.

Абстинентный синдром или синдром отмены при игровой зависимости. При прекращении игры, у больных игровой зависимостью наблюдаются различной степени выраженности следующие симптомы - нарушение сна, эмоциональные, поведенческие, не резко выраженные вегетативные/соматические расстройства и все усиливающееся патологическое влечение к игре. Пациенты отмечают внутреннюю опустошенность самоосуждение, иногда суицидальные мысли и элементы суицидального поведения. Может развиться бессонница, ночные кошмары, сниться игра и игорные залы. Имеют место снижение аппетита, головные боли, снижение работоспособности и утрата интереса к жизни.

Синдром игрового транса

Синдром игрового транса - поглощение игрой, азарт, невозможность прекратить игру, несмотря на выигрыш или значительный проигрыш. Чаще всего игра продолжается от 3 до 10-14 часов, фактически до тех пор, пока есть средства (деньги) для участия в игре. Основная цель играющего выиграть. Она сохраняется и при длительном игровом трансе, однако со временем утрачивает свою первоначальную яркость. Необходимо отметить, что, находясь в состоянии игрового транса, больные забывают обо всех личностных и социальных проблемах, созданных болезненной зависимостью.

Синдром выигрыша

Синдром выигрыша приподнятое, порой эйфорическое настроение, прилив энергии, ощущение своего превосходства, радость достижения цели. Выигрыш создает уверенность в самом себе, в своих возможностях, позволяет фантазировать о самых привлекательных направлениях жизни, включая и успешные варианты игры. Он же, закрепляясь в памяти, способствует срывам и рецидивам заболевания.

Синдром проигрыша

Синдром проигрыша возникает во время игры, сразу по ее завершению или может быть отставленным на одни, реже, надвое суток. Проигрывая по ходу игры и понимая, что все меньше шансов отыграться, больные испытывает все нарастающую тревогу, повышенную раздражительность, чувство злости, иногда сожаления, что начали играть.

Виды зависимости. Зависимость от компьютерных игр - проблема, которой было уделено довольно много внимания в прессе и различных научных работах. К примеру, ученые выяснили, что 30% игроков проводят за компьютером слишком много времени, а 10% находятся в сильной психологической зависимости от своей любимой игры. Игровая зависимость являет собой форму сильной психологической привязанности к игре - в компьютерном варианте вплоть до желания жить в виртуальном мире. Возвращение в реальный мир связано исключительно с удовлетворением естественных потребностей, общение с живыми людьми сведено к минимуму.

Были случаи, когда заигравшиеся любители виртуальной реальности умирали за своими компьютерами от сердечных приступов, вызванными несколькими сутками непрерывной игры.

Интернет - зависимость. Многие пользователи сети начинают испытывать азарт, находясь в Интернете. Желание завести как можно больше знакомых или скачать побольше интересной информации заставляет их находиться в виртуальном пространстве всю ночь (Интернет в это время стоит дешевле и, как правило, хорошая связь).

Феномен Интернет - зависимости привлекает сейчас внимание ученых, исследователей сети, средства массовой информации. Это явление стало изучаться в зарубежной психологии с 1994 года. Интернет - зависимость определяется психологами как "навязчивое желание выйти в Интернет, находясь off-line, и неспособность выйти из Интернет, будучи on-line. Под on-line понимается общение в сети в реальном времени, off-line - общение через почтовый ящик, когда непосредственный собеседник отсутствует в данный момент времени.

Эмоциональные изменения, происходящие с человеком, пытающимся отказаться или сократить время пребывания в сети, указывают на его психологическую зависимость от Интернет и на языке психиатрии называются "синдром отказа" или "абстинентный синдром". К.Янг приводит данные других исследователей по которым студенты страдают от академической неуспеваемости и ухудшения отношений, и что это связано с неконтролируемым ими использованием Интернет.

Игромания, лудомания (от латинского ludus - игра), игровая зависимость или патологический гэмблинг - психическое расстройство, в основе которого лежит патологическое влечение к азартным играм. Основным признаком заболевания является постоянное участие в азартных играх. Продолжая играть на игровых автоматах, в казино, игроман не обращает внимание на социальные последствия, такие как обнищание, разрушение внутрисемейных взаимоотношений и личной жизни. Показателями формирующийся зависимости от игры являются учащение игры и непрерывное увеличение 'дозы' (прежде всего величины проигрыша, материального ущерба и длительности игровых эпизодов). К игре влечет азартное желание выиграть крупно, а при проигрыше - желание быстро отыграться.

Но главным стимулятором является глубокая тотальная захваченность самим процессом игры, надежда на фарт, везение и счастливый случай. При этом игроку кажется, что вот-вот и он сможет управлять игровой ситуацией, "переиграть" автомат или крупье. Как правило, игроки - это азартные, упрямые, отнюдь не глупые люди (чтобы проиграть, надо сначала заработать). Но постепенно нарастает деградация личности, они становятся лживыми, изворотливыми попрошайками, "бомжами" от игры.

Таким образом, можно сказать, что игромания в настоящее время рассматривается как серьезная социальная и психологическая проблема наряду с такими проблемами как наркомания, алкоголизм, токсикомания и требует соответствующего вмешательства и разрешения.

## .2 Причины и особенности азартно-игровой зависимостей у подростков

Весь мир знаком с основными аддикциями: алкогольными, наркотическими и табачными. Однако самой быстрорастущей аддикцией в развитых странах является игровая. Исследователи приводит причины почему азартные игры имеют успех [6]:

. Протест против бюджетного сдерживания. Игрок может протестовать в легкой форме против «тирании в бюджете» или безработицы.

. Протест против рациональности, т.к. многие жизненные удовольствия контролируются рациональностью, игра позволяет игроку быть свободным от них полностью.

3. Протест против этики. Никакой этики в уме игрока.

4. Поиск приключений. Азартная игра помогает избежать скуки, которая обычно связана с обыденной активностью.

5. Соревновательность и агрессия. Азартная игра позволяет выплеснуть данные эмоции.

6. Решение искусственно созданных проблем. Азартная игра как кроссворд или шахматы создает искусственно проблемы и дает возможность их быстро разрешить (за которыми могут последовать проблемы уже в реальной жизни).

7. Целенаправленная мотивация. Ни в школьной среде, ни на работе такие идеи, как «философия» и «интуиция» не поддерживаются, а игра является единственной популярной ареной, где превалируют такие понятия, как «удача» и «фанатизм».

8. Доступность. Азартная игра как социальная активность доступна даже застенчивому подростку.

Интернет является информационным полем, охватывающим практически всю планету. Информационные ресурсы, доступные пользователям Интернет, поистине безграничны. Легкость доступа к интернет-ресурсам является определяющим фактором роста интернет-коммерции, и, как следствие, доступности ее для широких слоев пользователей. Дополнительным фактором является электронная система расчетов и неполный контроль со стороны государства за коммерческой деятельностью в Сети. Это делает интернет- коммерцию особенно привлекательной для молодых пользователей, включая пользователей подросткового возраста, обеспечивая, в узком смысле этого слова, pix социализацию, а нередко - профессиональный, карьерный и материальный рост.[29]

Интернет предоставляет в полной мере все возможности для плодотворной творческой работы и коммуникации без границ, а также содержит и изобилие компьютерных игр, находящихся в свободном доступе пользователя. Кроме версий, реализуемых в автономном режиме, имеется большое количество сетевых игр от шахмат и карточных игр, реализованных в сетевом режиме, до специфических, исключительно компьютерных игр - стратегий, квестов, симуляторов и т.д. Геймерство самая распространенная среди подростков форма интернет-аддикции [6] По мнению исследователей интернет-зависимость является проблемой исключительно лиц молодого возраста.

Значительной проблемой азартных игр в Интернете является развитие в Сети игорного бизнеса, создании широкой сети интернет-казино. Фактически, этот род деятельности мало отличается от обычных форм игорного бизнеса, за исключением его доступности широким кругам пользователей.

Игорный бизнес в современной Беларуси не просто легализован, но является суперприбыльным. Прибыль крупнейших систем игровых автоматов, букмекерских контор миллионы долларов в год. Зависимость от игры развивается в нашей стране ускоренными темпами. Главной причиной этого является то, что большинство белорусов, особенно в возрасте 30-45 лет, т.е. те родители, у которых дети на сегодняшний день находятся в подростковом возрасте, очень инфантильны. Авторитарная власть воспитала в людях стойкое убеждение, что вот-вот - и произойдет чудо. И оно происходит - в виде совпавших лимонов и мандаринов на экране игрового автомата [13]. Об азартных играх Аристотель говорил: это совершенно бесплодное умение, которое вовсе не обогащает душу, сковывает и растрачивает массу интеллектуальной и духовной энергии, которой можно было бы найти куда лучшее применение..».

Владельцы казино и залов игровых автоматов сознательно превращают свои заведения в огромные центры удовольствия. К сожалению, психотерапевтов, специализирующихся на излечении от игромании, в нашей стране крайне мало. В США и Канаде существуют специализированные клиники. Очень много играющих в автоматы и букмекерских конторах - несовершеннолетние. И хотя администраторам в игровых залах и букмекерских конторах запрещено обслуживать подростков, никто всерьез эти запреты не принимает.

Многие взрослые озабочены тем, что сегодня все подростки - трудные, что они шумные, вульгарные, невоспитанные, аморальные, неблагодарные, безответственные, неразборчивые в сексуальных связях, неопрятные, непослушные и ленивые. Подобный набор прилагательных обычно считается точным описанием подростка. В действительности же они лишь отражают стереотип - слишком общий, чересчур упрощенный образ представителей этой возрастной группы. Как и взрослые, подростки отличаются по характеру и поведению, чрезвычайно сконцентрированы на самих себе, с другой стороны, способны и на впечатляющие проявления альтруизма. Их внимание может легко переключаться с предмета на предмет, однако они могут сидеть часами, сосредоточившись на том, что им действительно интересно.

Патологическая игровая зависимость определяется Американской Ассоциацией Психиатров как психологическое расстройство по типу DSM-III. Но по многим критериям, схожим с психологическим расстройством при потреблении наркотиков и алкоголя, приписывается к DSM-IV [12].

Патологическая игровая зависимость (рекуррентное неадекватное поведение), распознается, как минимум, по 11 признакам:

1. Озабоченность. Все мысли и переживания направлены на азартную игру, либо которая уже состоялась, либо которая состоится, или в фантазиях игрока;

2. Привычка. Как и с потреблением наркотиков, азартная игра требует все более частых пари. Это тот же экстаз, наслаждение, «кайф»;

. Беспокойство или раздражение, которое испытывает игрок после попыток сократить или остановить рискованную игру;

4. Бегство. Идея игры направлена на улучшение настроения или на то, чтобы избежать каких-то жизненных проблем;

5. Гонка. Попытка отыграть проигранную сумму денег с помощью того же вида азартной игры;

6. Ложь. Попытка скрыть свою игровую активность перед семьей, друзьями или врачами;

7. Потеря контроля. Неудачные попытки остановить рискованную игру, даже при большом проигрыше;

8. Неправовые действия. Нарушение закона с целью добыть деньги любым путем для восполнения потерь при азартной игре;

9. Потеря связей с близкими и дорогими людьми. Несмотря на риск потерять семью, учебу, работу игрок продолжает свою деятельность;

10. Финансовая помощь. Игрок постоянно обращается к семье, друзьям или к третьей стороне за финансовой поддержкой для продолжения игровой активности;

11. Нейробиологическая основа [14].

В случаях участия в играх бывает довольно трудно определить начало становления аддиктивного процесса, так как аддикция развивается постепенно, исподволь и к ней полностью отсутствует критическое отношение.

В настоящее время представляется возможным выделить некоторые предрасполагающие факторы, создающие повышенный риск развития этой формы аддиктивного поведения. К ним относятся неправильное воспитание в семье, включая его различные варианты: недостаточную опеку, непостоянство и не прогнозируемость отношений, чрезмерную требовательность, сочетаемую с жестокостью, установки на престижность. Большое значение имеют участие в играх родителей, знакомых, частые игры в домашней обстановке на глазах у ребенка или подростка. Имеются данные о том, что благоприятную почву для развития игровой аддикции создает «вещизм», переоценка значения материальных благ, фиксирование внимания в семье на финансовых возможностях и затруднениях, зависть к более богатым родственникам или знакомым, убеждение в том, что все проблемы в жизни связаны только с отсутствием денег [35].

Венгерский психоаналитик Шандор Ференци выдвинул другое объяснение, которое получило название «гипотеза инфантильного всемогущества». Ференци считал, что совсем маленький ребенок не догадывается о своей беспомощности. Лежа в кроватке, он управляет поведением взрослых, повелевая кормить, переодевать и развлекать маленького тирана. Со временем, когда ребенок учится ходить, падает и ушибается, иллюзия всемогущества начинает рассеиваться. Большинство из нас теряет чувство всемогущества к детсадовскому возрасту. Но время от времени оно вновь оживает - например, во время игры, когда игрок впадает в иллюзию, будто он может угадать номера, которые должны выпасть. Каждому, кто когда-нибудь играл в казино или на бирже, знакомо это чувство абсолютной уверенности в успехе, которое является отголоском инфантильного всемогущества [34].

Помимо психоаналитических существуют и другие объяснения поведения игроков. Страсть к игре связывают, например, со склонностью к риску или потребностью в острых ощущениях. Социологические исследования показывают, что в азартные игры чаще всего играют люди двух типов. Большая их часть имеет очень спокойные и даже скучные профессии (бухгалтер, библиотекарь, ветеринар), а остальные заняты профессиональной деятельностью, связанной с высоким риском (полицейские, биржевые маклеры, хирурги). Первые делают это из-за нехватки острых ощущений в повседневной жизни, а у вторых склонность к риску является, по-видимому, устойчивой чертой характера.

Генетические исследования, проводимые на детях и взрослых, показали, что существуют определенные различия в интенсивности синтеза эндорфинов в популяции людей. Оказалось, что существуют ферменты (катализаторы), которые разрушает опиоидные пептиды. У людей, подверженных состоянию зависимости, активность этого фермента повышена, вследствие чего наблюдается внутренний дефицит опиоидов, которые обеспечивают нам состояние удовольствия и положительных эмоций.

Ц.П. Короленко [24] выделяет ряд признаков, характерных для азартных игр как одного из видов аддиктивного поведения. К ним относятся следующие:

. Постоянная вовлеченность, увеличение времени, проводимого в игре.

. Изменение круга интересов, вытеснение прежних мотиваций игровой, постоянные мысли об игре, преобладание в воображении ситуаций, связанных с игровыми комбинациями.

. «Потеря контроля», выражающаяся в неспособности прекратить игру как после большого выигрыша, так и после постоянных проигрышей.

. Состояния психологического дискомфорта, раздражения, беспокойства, развивающиеся через сравнительно короткие промежутки времени после очередного участия в игре, с труднопреодолимым желанием снова приступить к игре. Такие состояния по ряду признаков напоминают состояния абстиненции у наркоманов, они сопровождаются головной болью, нарушением сна, беспокойством, сниженным настроением, нарушением концентрации внимания.

. Характерно постепенное увеличение частоты участия в игре, стремление к все более высокому риску.

. Периодически возникают состояния напряжения, сопровождающиеся игровым «драйвом», все преодолевающим стремлением найти возможность участия в азартной игре.

Характерной чертой игромана является постоянный оптимизм относительно ожидаемого выигрыша и невозможность извлечь уроки из цепи прошлых проигрышей. Мотивация к аддиктивному поведению помимо собственно денег, которые могут быть выиграны, поведенчески всегда подкрепляется суперположительным эмоциональным ощущением, испытываемым между ставкой и исходом игры. Очень важно, что деньги здесь играют подчиненную роль - «компульсивный игрок будет продолжать игру вне зависимости от партнеров и количества проигрышей» [17].

Согласно американскому диагностическому и статистическому руководству по классификации социопсихических расстройств, основной чертой гемблинга является «хроническая и прогрессирующая неспособность сопротивляться желанию участвовать в азартных играх и участие в азартных играх, которое компрометирует, разрушает или повреждает личные, семейные и профессиональные интересы. Участие в азартных играх, стремление к нему и активность в этом направлении усиливаются в периоды стресса. Проблемы, возникающие как, результат гемблинга, ведут к интенсификации участия в азартных играх» [13].

В августе 1998 г. в штате Орегон Фондом по лечению игровой зависимости было проведено исследование с целью выявления азартного поведения среди молодых людей в возрасте от 13 до 17 лет. Для того, чтобы очертить круг проблем, связанных с азартными играми исследователи использовали инструмент, так называемый экран SOGS-RA для выявления возможного патологического поведения. Кроме того, была использована уровневая система классификации подростков. Эта 3-хуровневая система предлагает ясное описание континуума азартно-игровой патологии. На сегодняшний день она является единственной классификационной схемой, которая прямо соединяет различные степени проблемного игрового поведения с уровнями промежуточного периода, так называемой интервенцией. Уровень 1 - это социальная игровая активность, которая не ассоциируется ни с какой проблемой. Уровень 2 - транзитная, или рискованная игра, которая не относится к диагностическому критерию патологического (проблемного) игрового поведения, но которая, тем не менее, может оказаться в какой-то степени проблемной. Транзитная игра - это означает, что игрок-подросток может не продолжать играть в азартные игры, и не стать взрослым проблемным игроком, а может и стать им. И, наконец, 3-й уровень игрового поведения относится к описанию проблемного игрового поведения с тяжелыми последствиями. Эта часть молодых граждан является главным объектом для лечения от патологической игровой зависимости [1]. Экран SOGS-RA считается более эффективным и надежным инструментом, основанным на обширном тестировании (было охвачено 1000 подростков), и позволил сделать сравнение с несколькими другими штатами, включая штаты Вашингтон, Миннесота и Луизиана. SOGS-RA состоит из двух частей: а) опросника, выявляющего частотность и тип игровой активности, в который вовлекаются респонденты-подростки; б) контрольного списка из 12 симптомов патологической игровой зависимости, как описано в DSM-IIIR. Для сравнения с данными бюро учета населения была взята группа подростков только с 14 до 17 лет, т.к. бюро учета населения оценивало группу 12 и 13- летних вместе. Таблица 1.1. показывает, что % из 997 опрошенных подростков штата Орегон играли хотя бы раз в своей жизни и 66% - играли в течение исследуемого года.

Таблица 1.1 - Результаты опроса по участию в азартных играх (в %)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Пол | Всего 997 респондентов | Играли хотя бы раз в жизни | Играли в теч года |
| Юноши | 539 | 81,3 | 74.0 |
| Девушки | 459 | 73,7 | 57,1 |
| Возраст |  | | |
| 13 лет | 151 | 69,3 | 58,9 |
| 14 лет | 205 | 74,6 | 65,4 |
| 15 лет | 221 | 76,9 | 66,1 |
| 16 лет | 220 | 76,4 | 69,1 |
| 17 лет | 200 | 80,4 | 68,5 |

Это исследование выявило, что самыми популярными игровыми активностями являются лотереи и казино. Юноши и старшие подростки предпочитают лотереи и казино больше, чем девушки и младшие подростки. Из 997 опрошенных 19% делали ставки в казино хотя бы раз в жизни, и 12% делали это постоянно в течение предыдущего года. Удивительно было то, что половина игравших в казино (это 51%) делали это за пределами своего штата Орегон.

Таблица 1.2 - Наиболее предпочтительные виды игровой активности подростков (в %).

|  |  |
| --- | --- |
| Формы гэмблинга | Процент |
| Покупка вещевых лотерей благотворительных организаций | 40,5% |
| Ставки на спортивные команды с друзьями или родственниками | 31,6% |
| Игра в карты вне казино с друзьями или родственниками | 30,9% |
| Ставки во время игры на ловкость (пинг-понг, геннис, и пр.) | 25,4% |
| Игра в бинго вне казино | 14,8% |
| Игра в кости вне казино | 10,1 % |
| Подбрасывание монет (игра в орлянку) | 6,9% |
| Ставки на скачках или собачьих бегах | 3,3% |
| Ставки на спортивные команды с букмекером | 0,3% |
| Игра на деньги в Интернете | 0,3% |
| Другие | 4.0% |

Из таблицы 1.2 видно, что самыми популярными видами азартной игры являются такие формы, как: покупка лотерейных вещевых билетов, ставки на спортивные команды с друзьями и игра в карты.

Таблица 1.3 Частотность проблемной игровой активности подростков, и с какого класса они начали играть (в %).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| С какого классаначали играть | Не играют совсем | Играют ежемесячно | Играют еженедельно |
| Всего (658) |  |  |  |
| 1-6 класс (276) | 14.5 | 65.2 | 20.3 |
| 7-8 класс (241) | 18.3 | 70.4 | 11.3 |
| 9-12 класс (116) | 19.8 | 69.0 | 11.2 |

Больше половины подростков из 658 опрошенных за весь год играли ежемесячно. И как это наглядно показано, школьники младших классов (1-6 классы - 65.2%) не намного отстают в этом от своих старших азартных игроков. Выводы по исследованию которые сделали в результате исследователи следующий: игровая зависимость ассоциируется с факторами риска; подростки второго и третьего уровней гэмблинга - чаще всего юноши, которые начинают свою азартно-игровую активность со средней школы и имеют родителей - игроманов; уровень проблемного игрового поведения подростков двигается в тандеме с проблемным поведением их родителей. Таким образом принимая во внимание тот факт, что азартно-игровое поведение проявляется рано, актуальным является вопрос ранней профилактики игровой зависимости.

игровой зависимость подросток психологический

# 2. ВАЖНЕЙШИЕ ПУТИ ПРЕОДАЛЕНИЯ И ПРОФИЛАКТИКА ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

## .1 Программа профилактики игровой зависимости среди подростков

Социализация человека идет в процессе его взаимодействия с многообразными и многочисленными факторами, группами, организациями, среди которых особое место занимает школа. Школа, как известно, охватывает три возрастных этапа социализации человека: младший школьный возраст (6-10 лет), подростковый (11-14 лет), раннее юношество (15-17 лет). В этот период происходит становление и развитие личности, что требует от школы большей ответственности. В процессе социализации детей школа, объединяя все три возрастные группы, выполняет такие главные задачи, выделяемые А.В. Мудриком, как: естественно-культурные, социально-культурные и социально- психологические, учитывая на каждом возрастном этапе специфическое их содержание и способы их решения. Если для детей младшего школьного возраста большую значимость имеют естественно-культурные и социально- культурные задачи, то уже в подростковом возрасте для ребенка во многом определяющими в процессе жизнедеятельности и жизнеутверждения становятся социально-психологические задачи. Отсюда одна из целей школы: помочь в определении задач социализации детей и путей их решения [24].

Для проведения формирующего эксперимента по профилактике игровой зависимости была разработана программа, которая предлагает исчерпывающую информацию по видам азартных игр и рискованному игровому поведению, пропагандирует жизнестойкость. В этом эксперименте участвовали школьники 14-15 лет.

Цель профилактических действий эксперимента - сделать «прививку» подросткам против развития рискованного игрового поведения. В ходе формирующего эксперимента решались следующие задачи: обеспечить школьников информацией о проблемах игровой зависимости, ее влияния на личность подростка; помочь школьникам идентифицировать личностные и социальные факторы риска, ведущие к проблемной игровой зависимости; дать инструментарий для оценки и понимания стрессоров и стратегии, для того, чтобы справиться со стрессорами эффективно и с минимальным риском.

Формирующий эксперимент включал в себя: подготовку педагогов к ведению профилактической работы по превенции игровой зависимости (проведение видеолекций, бесед, дискуссий, психолого-педагогических консультаций, сбора информации и ее оценки, проведение ролевых игр, составлений сценариев и творческих мероприятий); работу педагогов по превенции игровой зависимости с подростками (круглогодичные спецкурсы, учебные модули по литературе, этике, эстетике, просмотр тематического видеофильма, создание группы поддержки одноклассников и пр.); работу педагогов с родителями (групповые консультации по проблеме, работы родителей с детьми в мастерских, совместное проведение праздников и пр.)

При проведении профилактических мероприятий были использованы следующие приемы и методы, предусмотренные в предложенной модели педагогической профилактики игровой зависимости: лекции, беседы, тренинговые занятия, разъяснения, индивидуальная работа, мониторинг, дискуссии в классе, групповые и ролевые игры, творческая работа, психодиагностика, анализ ситуаций.

Так как источником формирования убеждения является яркое эмоциональное переживание [34], то при передаче информации использовались методические средства, позволяющие наиболее эффективно воздействовать на эмоциональную сферу подростка: ролевые игры, психологические упражнения, видеофильм, иллюстративный материал.

Структура программы.

Программа предполагает работу с подростками 14-16 лет. Каждый блок состоит из 5 модулей. В данной программе учтены межпредметные связи: литература, математика, история, социология, менеджмент, экономика, изобразительное искусство, компьютерный дизайн.

Предполагаемые результаты

. Пропаганда здорового образа жизни и жизнестойкости среди подростков.

. Развитие комплексного подхода к профилактике аддиктивного поведения подростков.

. Развитие профессиональной готовности педагогов к профилактике игровых аддикций у подростков.

. Организация эффективного взаимодействия педагогов и родителей в реализации программы по профилактике игровых аддикций.

Эти занятия помогают детально, шаг за шагом, рассмотреть развитие проблемного рискованного поведения, и к чему оно может привести. Видеофильм, который показывает одного из героев как проблемного игрока, дает возможность школьникам дать оценку поведению героя и выразить свое мнение по отношению к проблеме игровой зависимости, оценить себя лично.

Программа состоит из 5 модулей:

. Молодые игроки.

. Полоса везения.

. Ты проиграл! Истории о проблемном игроке.

. Где находится риск?

5. Играем в «Очко».

Программа по профилактике игровой зависимости для подростков 15-16 лет.

Таблица 2.2 - Модуль 1. Молодые игроки

|  |  |
| --- | --- |
| Краткий обзор | Видеофильм стимулирует начало дискуссии о рискованном игровом поведении среди молодых людей. Ученики проводят исследование рискованного поведения своих сверстников, связанного с азартными играми. |
| Цель | Подростки смогут идентифицировать проблемное поведение, предсказать последствия от затянувшейся надолго азартно- игровой активности. |
| Время | 45 мин. |
| Подготовка | Подобрали видеофильм, ярко демонстрирующий рискованное азартное поведение. Для этого мы взяли фильм Валерия Тодоровского «Страна глухих». В главных ролях: Ч. Хаматова, Д. Корзун, М. Суханов. Н. Тюнин (играет Алешу - проблемного игрока). |
| Метод Занятие в классе 45 мин.+ 45 мин. | «Героиня фильма Рита вынуждена скрываться: ее друг Алеша исчез, проиграв в рулетку чужие деньги. Познакомившись с полуглухой девушкой по имени Яя, Рита, надеясь заработать недостающие деньги, чтобы спасти любимого человека, идет наниматься к боссу мафии». Продолжительность фильма 1,5 часа. Разделить его на 3 сегмента. После каждого сегмента предусмотреть паузу, проводить дискуссию. Для концентрации внимания задавать вопросы. 1 -й блок вопросов: Какой вид азартных игр показан в фильме? В каком заведении он проходит? Определите, в какой исторический период это происходит? С какими событиями в стране он связан? Где взял деньги для игры в рулетку Алеша? Он работает? Чем и кем рискует Алеша? Как бы вы поступили в такой ситуации? Как поступает Алеша в трудной ситуации? Ваши мнения. й блок вопросов: Почему Рита, рискуя своей жизнью, пытается заработать большие деньги? Ей это удается? Почему Яя против того, чтобы Рита дала деньги Алеше для отдачи долга? Как характеризуют Яю ее слова и поступки? Вы согласны с ней? Почему? й блок вопросов: Стоило ли Рите рисковать жизнью ради человека, у которого «глухое» сердце? Вылечился ли Алеша от игровой аддикции? Почему? Есть ли у него шанс вылечиться от зависимости? Алеша и Рита расстались? Или они еще будут вместе? Почему режиссер сделал такую концовку фильма? |
| Домашнее задание | Школьникам провести исследования, играют ли подростки в их школе в азартные игры, какие виды азартных игр они предпочитают и как часто они это делают. |

Ожидаемый результат. После просмотра фильма никто из учеников не остается равнодушным, все активно принимают участие в дискуссии, критикуют поведение Алеши, сочувствуют героине - Рите. Девушки считают, что Алеша не достоин того, чтобы его любили и заботились о нем. Юноши сначала сочувствуют герою, что не повезло ему, затем понимают, что этот герой безответственный, что он не любит даже самого себя. Школьники делают вывод, что игра на деньги - это большой риск, особенно, если заключаешь пари на крупную сумму, да еще взятую в долг.

Таблица 2.3 - Модуль 2. Полоса везения

|  |  |
| --- | --- |
| Краткое содержание | Простые математические упражнения иллюстрируют отрезвляющую реальность той самой неблагосклонной «вероятности» на успех. |
| Цель | Ученики смогут применить математическое понятие «среднее арифметическое» и закон независимых событий, подсчитать сами вероятность выигрышных призов |
| Время | 45 мин. |
| Подготовка | Попросить учеников принести на занятие несколько монет. Сделать копии рабочих листов «Какова вероятность удачи?» по два экземпляра на каждую группу. |
| Метод Занятие в малых группах 45 мин. | Разделить класс на группы, назначить лидера и секретаря в каждой группе. Раздать по две монеты и по две копии рабочего листа: «Какова вероятность удачи?» Ученики выполняют задания, затем проверяют результаты. Ответы для учителя: 50%; 60 раз - около 30; 1000 раз - около 500. Вероятность относится к понятию среднего арифметического числа. Вероятность шанса на выигрыш появляется только в результате большого количества попыток. Ответ будет - 50% вероятности. Чем большее количество раз подбрасываешь монету, тем ближе фактический результат, т.е. приближаешься к шансу выиграть приз. (Согласно закону «наибольшего количества чисел» чем большее количество раз повторяется событие, тем ближе фактический результат, т.е. возможность выиграть). 50%. Результат предыдущих 9-ти попыток не влияет на десятую попытку в любом случае, т.к. монета «не помнит» предыдущие результаты. Согласно закону независимых событий, каждый бросок является независимым от других. Вероятность выиграть джек-пот остается прежней. Каждую игру выпадающий выигрышный номер является независимым удачным событием, и предыдущие результаты не имеют влияния на последующие. У Джо шанс на выигрыш остается одним и тем же, независимо от того, что он зачеркивает всегда одни и те же номера. (Было уже подсчитано, что шанс быть ударенным молнией намного выше, чем шанс выиграть Джек-пот) Для определения вероятности выигрыша, вам надо знать, сколько билетов продано, и сколько призов на S5000 подготовлено для вручения. Причины могут включать: иллюзию выигрыша, возбуждение от игры, аддикцию и пр. Учителю! Заметьте, что видеоигровые автоматы являются одним из видов гэмблинга, часто приводящим к аддикции. Автоматы частично являются успокаивающими, т.к. они предлагают и действие, и пассивное погружение, и бегство от проблем. |

Ожидаемый результат. Старшеклассники знакомятся с математическими законами, которые развенчивают веру в «удачу», «счастливую руку» и пр. Именно непонимание математических законов о независимых событиях часто приводит азартного игрока в замешательство и вызывает мысль о «волшебстве».

Таблица 2.4 - Модуль 3. Ты проиграл!

|  |  |
| --- | --- |
| Краткое содержание | Игра показывает самоуверенность, которая ведет к цепочке проигрышей. Занятие дает возможность проследить все ступени, которые ведут к игровой зависимости. |
| Цель | Ученики смогут распознать ступени, ведущие к проблеме игровой зависимости, понимать причины, по которым проблемные игроки продолжают преследовать свои цели; смогут оказать первую помощь тому, кто ступил на рискованный путь. |
| Время | 35 мин. |
| Подготовка | Сделать копии «Делай ставки». Разрезать на полоски и сложить их в бумажный пакет с надписью «Делай ставки». Сделать копии «Выиграй или проиграй», нарезать на полоски, сложить в бумажный пакет с надписью «Выиграй или проиграй», скопировать «Как гэмблинг становится проблемой», на ватмане начертить транспарант «Денежный график».. |
| Метод Занятие в классе 20 мин. | Учитель: «Представьте, что вы вчера выиграли в бинго $ 100. Вы чувствуете себя великолепно, вы счастливы. Почему бы не испытать удачу и не воспользоваться частью выигрыша и удвоить свою сумму?» Попросить одного из учеников начать игру, т.е. вытянуть полоску из бумажного пакета «Делай ставку». После того, как ученик прочитает, что там написано всему классу, попросить его решить, какую сумму он поставит на кон игры. Затем попросить второго ученика вытащить полоску из пакета «Выиграй или проиграй» и зачитать результат. Используя транспарант «Денежный график», отложить полученную величин)' по оси ординат. Ученики продолжают делать ставки, помечая на графике результаты. Как только график начнет падать ниже нуля, класс должен решить, какой выбор делать дальше: остановить игру или продолжить. (Можно остановить игру и подсчитать потери или получить еще денег «взаймы» и продолжить игру дальше). Использовать для этого лист со списком, где можно «брать взаймы». Учитель может убедить класс делать ставки дальше: «Вы уверены, что это временная неудача. Вы же помните, что вы недавно выиграли $100. Это случилось очень быстро и легко. Это может случиться также легко и в следующий раз. Вам нужен только еще один шанс. Вы знаете, где вы сможете добыть деньги». Игру продолжают. Открыть лист, где указаны опции, где можно взять деньги для продолжения игры). Ученики согласны играть дальше. После того, как первая опция была использована, зачеркнуть ее и открыть следующую. Ученики продолжают делать ставки. Приоткрывать следующую опцию, т.е. «находить деньги» на игру, затем вычеркивать эту опцию и т.д. Так как бумажные полоски с «шансом на выигрыш» складываются в кучу напротив игроков, они без вариантов закончат тем, что «увязнут по уши в долгах». Учитель: «Почему человек продолжает играть до крайней точки?» (Возможные ответы: зависимость, не может остановиться, преследует потери, отчаянная попытка вылезти из долгов, «ностальгия» по тому ощущению, когда он выигрывал и был счастлив, убегает от проблем и пр.). В конечной точке графика написать «Вы здесь! Ваш выбор?» Использовать наглядное пособие «Ступени», «Выигрыш», «Преследование» и «Паника», обсудить ступени, по которым спускаются к проблеме зависимости от игры. Затем, рассмотрев транспарант «Путешествие назад», обсудить, как вернуться назад к здоровому образу жизни. |
| Индивидуальное упражнение 15 мин. | Ученикам завершить рабочий лист «Как азартная игра становится проблемой?». |

Ожидаемый результат. Старшеклассники прослеживают все ступени, по которым спускаются вниз к проблемной игровой зависимости:

.Сначала победа дает тебе «кайф», ты возвращаешься за еще большей «дозой», ты уже не замечаешь денежные потери или оправдываешь их временным невезением, жизненные трудности и проблемы тебя уже не волнуют.

. Затем, начинаешь чувствовать вину, тебе не везет, ты «лузер», начинают преследовать денежные потери, берешь деньги в долг, чтобы продолжить игру, ставишь уже большие суммы на кон игры, ты продолжаешь думать, что ты еще сможешь выиграть в следующий раз.

. Ты все еще думаешь, что ты сможешь отыграть хоть какую- то сумму, чтобы отдать долги, но терпишь опять неудачу, ты снова решаешь, где достать деньги, чтобы продолжить игру, но ты уже все варианты использовал, больше брать их негде, остается только последнее - нелегальный способ, ты «увяз по уши», у тебя начинается паника. Все ученики выражают единое мнение, что они бы не хотели оказаться в таком состоянии. Работа с транспарантом «Путешествие назад» дает представление о том, с чего надо начинать возвращение к здоровому образу жизни, и как помочь тому, кто уже на пути к игровой зависимости.

Таблица 2.5 - Модуль 4. Жизненные истории проблемного игрока

|  |  |
| --- | --- |
| Краткое содержание | Ученики представляют шесть историй из жизни проблемного игрока по ролям. |
| Цель | Старшеклассники смогут распознать прогрессирующие ступени игровой зависимости, вовремя остановиться самим или протянуть руку помощи попавшим в беду. |
| Время | 45 мин. |
| Подготовка | Подготовить копии шести историй Дага. Попросить добровольцев мальчиков выучить истории по ролям. Один ученик рассказывает от имени Дага, другой - от имени автора. Распределить все шесть частей истории Дага среди учеников. Подготовить серию вопросов для дискуссии по этим сценариям. |
| Метод Работа в классе 45 мин | Учитель: «Прослушайте истории выздоравливающего игрока- гэмблера по имени Даг». Для концентрации внимания предложить вопросы: Может ли пристрастие Дага к азартным играм идти с детства? Когда у него был удачный период выигрышей, т.е. фаза «удачи»? Как он проход фазу «преследования» проигранных денег? .Можем ли мы сказать, что он прошел через отчаяние, или фазу «паники»? 5.Если бы ты был его другом в школе, ты смог бы помочь ему и как? Ученики по очереди представляют все шесть историй Дага. Тот, кто представляет историю от имени Дага садился на стул перед всем классом, рядом находится ученик, который говорит от имени автора. После того, как добровольцы расскажут все 6 историй Дага, приступить. к дискуссии, которая вводится предыдущими вопросами. |

Ожидаемый результат. Шесть историй из своей жизни, рассказанных выздоравливающим игроком, помогают учащимся прочувствовать состояние героя на всех этапах сползания к игровой аддикции и проследить динамику развития проблемного гэмблинга. Они могут проанализировать мотивы, толкающие игрока к рискованному поведению. Ученики осознают ту легкость, с которой можно приди к игровой зависимости, и те тяжелые последствия, к которым приводит такое легкое, безответственно рискованное поведение.

Таблица 2.6 - Модуль 5. Где находится риск?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Краткое содержание | Ученики совместно вырабатывают принципы игрового поведения социального типа, с низким уровнем риска и азартного проблемного типа наивысшей степени риска. | |
| Цель | Научить оценить уровни риска, увидеть подсказки (индикаторы) гэмблинга наивысшей степени риска, определить свой потенциал развития игровой аддикции. | |
| Время | | 45 мин. |
| Подготовка | | Подготовить большие листы бумаги, цветные маркеры. Сделать копии рабочего листа «Рейтинг риска» и копии рабочего листа «Как ты считаешь?» по 1 экз. на каждого ученика. |
| Метод Индивидуальное занятие 15 мин | | Раздать ученикам рабочие листы «Рейтинг риска». После того, как ученики закончат работу с рабочим листом, перейти к обсуждению каждого сценария, представленного в рабочем листе. Чем рискует каждый герой в конкретном сценарии? Какие виды поведения предполагает гэмблинг высокой степени риска? На доске перечислить возможные предложения: (игра без ограничений денежных трат, игра под влиянием алкоголя или наркотиков, игра как снятие стресса, ухода от одиночества и скуки, игра для того, чтобы произвести впечатления на других, отрицая ичи не зная понятия «случайность», игра на взятые в долг деньги, надежда на выигрыш большой суммы денег, играя в одиночку, увеличение ставок). Какие призывы или послания могут помочь молодым людям остановиться перед чертой игры высокого уровня риска? Примеры: Никогда не занимайте денег для игры! Если ты выиграл - здорово! Но в следующий раз удача уже не улыбнется! Мечта о легких деньгах - это просто мечта. Игра - это развлечение. Азартная игра не тот способ, чтобы заработать ту сумму, которая тебе нужна. |
| Занятие в малых группах 20 мин. | | Разделить класс на группы. Учитель: «Группа выздоравливающих игроков просит вас помочь им дать информацию о видах риска в азартных играх. Не надо говорить, что азартная игра это «плохо». Но вам надо помочь молодым людям распознать приметы игровой активности высокого уровня риска, прочертить границу между социальным и проблемным видами гэмблинга. Каждая группа должна решить, какое сообщение может быть передано. Обсудить, как убедительно и четко донести это сообщение». Группы должны подготовить: 1-я - яркий большой постер с призывами, 2-я группа - сообщение по радио, 3-я - группа - сценарий для видеопослания. |
| Индивидуальное занятие 10 мин. | | Раздать рабочие листы «Как вы считаете?» каждому ученику. Заверить учеников в том, что результаты тестов не будут собраны, и что они делают их только для себя, чтобы каждый задумался о том, не имеет ли он уже признаков игровой зависимости. После завершения тестов последует обсуждение вопроса: «К кому обратиться за советом, если уже попал в беду?» |

Ожидаемый результат. Старшеклассники полагают, обычно, что можно попасть в беду, только если потребляешь алкоголь или наркотики, но они не осознают, что можно легко попасть в беду из-за безответственного поведения. Они делают вывод, что если тратишь деньги и время на азартную игру в большем объеме, чем можешь себе позволить, ты становишься механизмом, управляемым этой игрой.

Как мы видим из примеров этой программы по профилактике игровой аддикции, информативны, интересны и позволяют осуществить многоплановое положительное воздействие на подростков. Такие занятия по превенции игровой аддикции должны проводиться осознанно, профессионально, системно, творчески.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игромания - одна из серьезнейших социальных проблем современности. Игромании могут быть подвержены люди любого возраста, но особенно остро стоит вопрос среди подростков и юношества. Международное сообщество признало наличие «игровой угрозы» и ввело в практику специальный термин данному виду зависимости - лудомания, - психическое заболевание, причиной которой является нездоровая патологическая привязанность к разного рода играм. Маниакальное желание поучаствовать в игре, несмотря на все социальные последствия (потеря близких и работы, наличие неадекватного поведения и агрессии и т.д.) - основной признак игромании. Следовательно, проблема игромании - это комплексная проблема, где медицинской ее составляющей отводится равное место, наряду с психологическими, педагогическими и социальными составляющими.

В данной работе было установлено, что гемблинг относится к аддиктивной форме девиантного поведения. Оно проявляется в изменении психического состояния посредством постоянной фиксации внимания на игровой деятельности, что направлено на развитие и поддержание интенсивных эмоций. В качестве изначальной мотивации игровой деятельности выступает желание получить «легкие деньги», любопытство, стремление принадлежать к определенной социальной группе, мотив ухода от реальности, эмоциональная насыщенность игрового времяпрепровождения.

Были выявлены социально-психологические аспекты возникновения, формирования и развития игровой зависимости. Рассмотрены возможные варианты лечения лудомании. Раскрыта суть гемблинга, она заключается в том, что игра становится самоцелью, а не средством достижения материального благополучия. При этом нарушается целостность личности, происходит уход в одну сферу, что обедняет личность, лишает ее гармоничных отношений с самим собой и с обществом. В современном обществе, где подвергаются глубокой трансформации и разрушению традиционные системы ценностных ориентиров, активно культивируются как положительные образы социального успеха, так и ненормативные модели поведения и образа жизни (азартные игры). В результате появилась и приобрела широкие масштабы игромания как форма девиантного поведения индивида. 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 и нарушением способности контролировать свою вовлеченность в игровой процесс.

Игровая аддикция часто рассматривается как зависимость, характерная в основном, для взрослого населения. Но в последнее десятилетие было выявлено обращение к азартным играм подростковой популяции. Подростковую игровую активность можно рассматривать идентичной взрослой в той части, где она предполагает элемент риска, (выигрыш или проигрыш в виде денег или чего-то ценного). Сегодня подростковая азартно-игровая активность очень разнообразна, это - ставки на результаты спортивных игр, игр на ловкость таких, как баскетбол, боулинг, гольф, бильярд, игры в карты, лотереи Бинго, игра в орлянку, интернет-гэмблинг, игорный видеоавтомат «с фруктами», тотализатор на конных скачках и собачьих бегах. Подростки играют в азартные игры не только ради потенциального денежного выигрыша, но и ради того, чтобы избежать домашних, школьных, личностных проблем, справиться с депрессией, одиночеством или просто испытать возбуждение. Подростковое пристрастие к азартным играм обычно усиливается острой необходимостью немедленного поощрения, желанием быстрого обогащения или рассматривается как средство усиления социального статуса, чувством изоляции от дома, школы, сверстников, а также легкой доступностью (через Интернет).

Можно подвести итог, что гемблинг относится к аддиктивной форме девиантного поведения. Оно проявляется в изменении психического состояния посредством постоянной фиксации внимания на игровой деятельности, что направлено на развитие и поддержание интенсивных эмоций. Патологическая склонность к азартным играм (гемблинг) входит в раздел МКБ-10 «Расстройства привычек и влечений» (F63.0). В качестве изначальной мотивации игровой деятельности выступает желание получить «легкие деньги», любопытство, стремление принадлежать к определенной социальной группе, мотив ухода от реальности, эмоциональная насыщенность игрового времяпрепровождения.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Айвазова, А.Е. Психологические аспекты зависимости / А.Е. Айвазова. - СПб. Изд-во Речь, 2003.

. Акопов, А.Ю. Лечение игровой зависимости. Психотерапевтический метод контраддиктивной стимуляции / А.Ю. Акопов. - СПб., 2004.

. Большой психологический словарь / под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко - М.: Прайм-Еврознак, 2003.

. Бондаренко, С.Н. Особенности клиники и лечебно-реабилитационного процесса у больных игровой зависимостью / С.Н. Бондаренко. - М., 2005. - С. 35-36.

. Братусь, Б.С. Аномалии личности / Б.С. Братусь. - М. 1988. -301 с.

. Братусь, Б.С. Психологические проблемы изучения и коррекции аномалии личности / Б.С. Братусь, И.Я. Розовский, В.И. Ципкин. - М.: Московский Университе», 1998.

. Бредихина, М. В. К вопросу о гемблинговой аддикции у подростков : психолог.-пед. аспекты / М.В. Бредихина // Сб. тр. молодых ученых / Владимир. гос. пед. ун-т. - Владимир, 2007. - № 7. - С. 96-98.

. Бредихина, М. В. Механизмы формирования и коррекции игровой аддикции у подростков : метод. рек. к спецкурсу для педагогов / М.В. Бредихина. - Владимир: Владимир. гос. пед. ун-т, 2006. - 34 с.

. Бредихина, М. В. Программа профилактики игровых зависимостей у подростков : метод. рек. к работе в образоват. учреждениях / М.В. Бредихина ; Владимир. гос. пед. ун-т. - Владимир, 2007. - 50 с.

. Бредихина, М.В. Педагогическая профилактика игровых зависимостей у подростков в общеобразовательном учреждении.: дис... канд. пед. наук: 13.00.01/М.В.Бредихина.-Ниж.Новгород, 2007. - 198с.

. Бубеев Ю.А Игровая зависимость: механизмы, диагностика и реабилитация / Ю.А. Бубеев, А.И. Романов, В.В. Козлов. - М.: Слово, 2008.

. Бухановский, А.О. Зависимое поведение: клиника, динамика, систематика, лечение, профилактика / А.О. Бухановский. А.С. Андреев, О.А. Бухановская: пособие для врачей. - Ростов .н/Д. 2002.--35 с.

. Войскунcкий, А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. - 2004. - Т. 25. - № 1. - С. 90-100.

. Гоголева, А.В. Аддиктивное поведение и его профилактика / А.В. Гоголева. - М.: Изд-во Моск.псих.-соц. ин-та, 2002. - 240 с.

. Даренский, И.Д. Зависимость от азартных игр / И.Д. Даренский // Современные достижения наркологии. Материалы конференции, посвященной 20-летию Национального научного центра наркологии. - М. 2005. - С. 44-45.

. Джолдыгулов, Г.А. К вопросу о механизмах формирования чрезмерной увлеченности компьютерными играми / Г.А. Джолдыгулов, P.M. Гусманов, Ю.С. Шевченко // Дискуссионные вопросы наркологии: профилактика, лечение и реабилитация. Материалы Российской научно-практической конференции. - Иваново. 2005. - С. 111-112.

. Добреньков, В.И. Социология в 3 т. Социальные институты и процессы / В.И. Добреньков, А.И. Кравченко. - М., 2000.

. Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение. - М.: Изд-во «Канон», 1995. - 352 с.

. Егоров А.Ю. К вопросу о новых теоретических аспектах аддиктологии / Наркология и аддиктология. Сб. науч. тр./ под ред. В.Д. Менделевича. - Казань: Школа. - 2004. - С. 80-88.

. Зайцев В.В. Как избавиться от пристрастия к азартным играм / В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина. - СПб., Изд. дом «Нева». - 2003. - С. 128.

. Зайцев, В.В. Анализ отношения к деньгам - как один из важнейших элементов психодинамического этапа психотерапии пациентов с патологической склонностью к азартным играм / В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина // 4-е Клинические Павловские чтения. Сборник работ. - СПб., 2002. - С. 76-79.

. Зайцев, В.В. Патологическая склонность к азартным играм - новая проблема российской психотерапии / В.В. Зайцев // Социальная и клиническая психиатрия. - 2000. - № 3.- Т10. - С. 52-58.

. Ковалев, С.В. Семь шагов от пропасти / С.В. Ковалев. - Воронеж: Изд.во НПО «МОДЭК», - 144 с.

. Короленко Ц. П. Социодинамическая психиатрия / Ц. П. Короленко. В. Дмитриева. - Новосибирск: Издательство НГПУ, 1999

. Короленко Ц.П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития / Ц.П. Короленко // Обозрение психиатрии и медицинской психологии. - 1991. - № 1. - С. 8-15.

. Кравченко, С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) / С.А. Кравченко // Вопросы философии. - 2002. - № 6 - С. 147-149..

. Кэрол, М. Хау. Все мы в одной лодке. Исцеление боли, скрытой за пристрастиями и зависимым поведением. - М.: Изд-во «София» 2003.- С. 207.

. Лабковский, Б. Опасные игры с играми. Психология зависимости, хрестоматия / Б. Лабковский. - Минск: Харвест», 2005. - 224 с..

. Международная классификация болезней (10-й пересмотр). Классификация психических и поведенческих расстройств. Клинические описания и указания по диагностике /Пер. на русск. яз. Под ред. Ю.Л. Нуллера, С.Ю. Циркина. - СПб, Адис. -1994. - С. 302.

. Менделевич, В.Д. Руководство по аддиктологии. - СПб.: Речь, 2007

. Папырин В.Д. К вопросу зависимости от азартных игр.// Современные достижения наркологии. Материалы конференции, посвященной 20-летию Национального научного центра наркологии. - М., 2005. -С.87-88.

. Психология зависимости: хрестоматия / Сост. К.В. Сельченок. Минск: Харвест, 2005

. Фрейдман, О.Т. Твоя свобода. Психология и биохимия зависимости / О.Т. Фрейдман. - СПб.: Изд- во «Весь», 2006. - 188 с.

. Чупров В.И. Молодежь в общественном воспроизводстве: проблемы и перспективы / В.И. Чупров, Ю.А. Зубок. - М., 2000.

. Шепель Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе: дисс. ... канд. соц. наук: 22.00.06 / Ю.В. Шепель. - М.: Моск. пед. гос. ун-т, 2009. - 192 с.