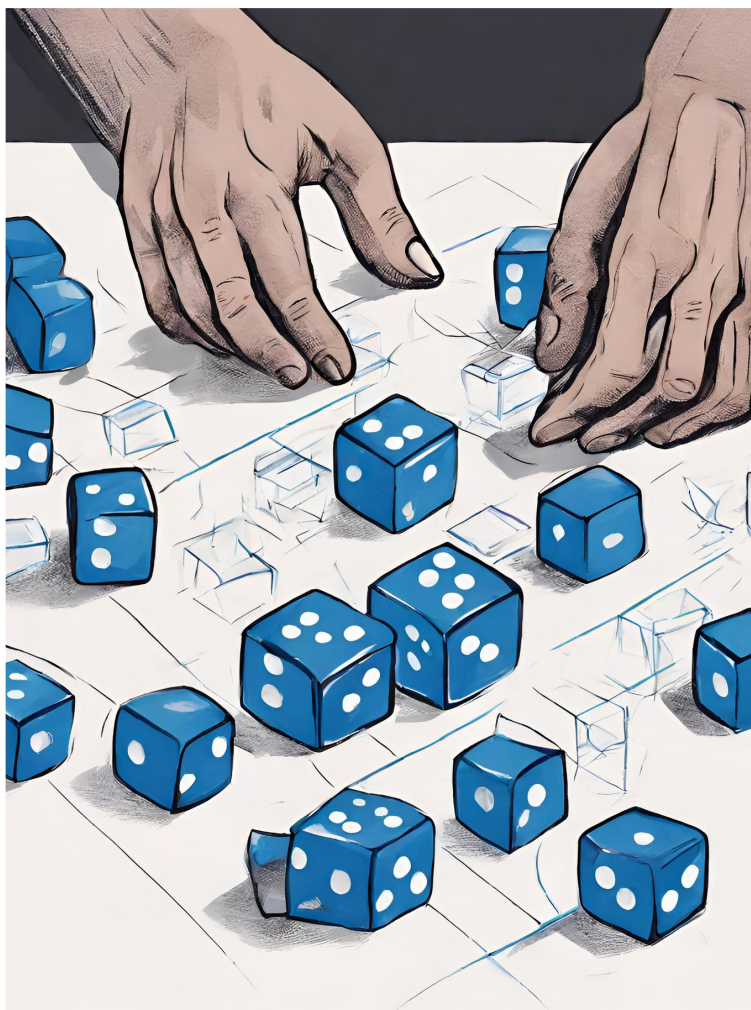




ОЙЫНҚҰМАРЛЫҚ ПЕН ЛУДОМАНИЯНЫҢ ҚАУІПТІЛІГІ ТУРАЛЫ



Астана, 2023 ж.

**Жастар ресурстық орталықтарына
ойынқұмарлықтың
(лудоманияның) қауіптілігі туралы
консультативтік жұмыс жүргізу
бойынша әдістемелік ұсынымдар**

Астана, 2023 жыл

ӘОЖ 316.624

ҚБЖ 88.5

Қ88

Жастар ресурстық орталықтарына ойынқұмарлықтың (лудоманияның) қауіптілігі туралы консультативтік жұмыс жүргізу бойынша әдістемелік ұсынымдар.

Автор: Қайдарова Т. Қ.

Редакторлар: Абенов А. Д., Затилла Н.Ж.

ISBN 978-601-08-3623-5

«Жастар» ғылыми-зерттеу орталығы ойынқұмарлықтың (лудомания) қауіптілігі туралы консультативтік жұмыс жүргізу бойынша әдістемелік ұсынымдар дайындады. Ұсынымдардың мақсаты елдегі қазіргі жағдай туралы, сондай-ақ жалпы қабылданған алдын алу шаралары туралы өзекті ақпаратпен қамтамасыз ету. Әдістемелік ұсынымдар мемлекеттік жастар саясатын іске асыруда жастар ресурстық орталықтарының қызметін ақпараттық-ағартушылық қамтамасыз етуге бағытталған.

Научно-исследовательским центром «Молодежь» подготовлены методические рекомендации по проведению консультативной работы об опасности игромании (лудомании). Целью данных рекомендаций является предоставление общей актуальной информации о текущей ситуации в стране, а также об общепринятых мерах профилактики. Методические рекомендации направлены на информационное обеспечение деятельности молодежных ресурсных центров в сфере реализации государственной молодежной политики.

ISBN 978-601-08-3623-5

© «Жастар» ғылыми-зерттеу орталығы, 2023

Мазмұны

Кіріспе.....	4
Тәуелділік түрлері.....	6
Қазақстандағы қазіргі жағдай.....	10
Ойынқұмарлықтың (лудоманияның) профилактикасы	14
Қорытынды	27

Кіріспе

Қазақстанда ойын бизнесіне қатысты қоғамдық дискурс ойынқұмарлыққа (лудоманияға) байланысты қауіп-қатерді бағалау тетігін әзірлеу қажеттілігіне бағытталып отыр. Сонымен қатар жастар арасында құмар ойындарға деген құштарлықтың жоғары деңгейі байқалып отыр. Бұл өз кезегінде тәуелділер санының өсуіне әкелуі мүмкін. Қазіргі кезде тәуелділікке қарсы күресу құралдарының бірі ақпарат жағынан ағарту болып отыр.

2022 жылғы желтоқсанда Мемлекеттік жастар саясаты туралы заңға енгізілген өзгерістер мен толықтыруларға сәйкес жастар ресурстық орталықтары (*бұдан әрі – ЖРО*) жастар арасында ойынқұмарлық (лудомания) қаупі мәселелері бойынша ақпараттық-түсіндіру, консультациялық жұмысты жүзеге асырады. Сондықтан ЖРО қызметкерлеріне ақпараттық-түсіндіру қызметін іске асыру үшін құмар ойындармен байланысты проблемалар туралы хабардарлықты арттыруға бағытталған жалпы білімнің болғаны маңызды.

Жастар арасында ойынға тәуелділік пен лудомания проблемалары туралы

ақпараттық жұмыс жүргізу үшін ЖРО-ны қажетті дерекпен қамтамасыз ету мақсатында «Жастар» ғылыми-зерттеу орталығы әдістемелік ұсынымдар әзірледі. Осы материалда ойынға тәуелділік түрлері, Қазақстандағы қазіргі жағдай және алдын алу бойынша негізгі шаралар туралы жалпы мәлімет келтірілген.

Тәуелділік түрлері

Ойынқұмарлық – компьютер немесе құмар ойындарға тәуелді болу, мүмкіндігінше жиі ойын ойнауға деген патологиялық ниет¹. Ойынға тәуелділік психикалық бұзылысқа жатады және оны емдеу үшін негізінен психотерапия әдістері қолданылады. 2018 жылы Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы (бұдан әрі – ДДҰ) тәуелділіктің бұл түрін қабылдады².

ДДҰ әзірлеген денсаулыққа қатысты Халықаралық аурулардың және мәселелерің статистикалық классификациясына сәйкес ойынқұмарлықтың 2 түрі ажыратылады:

Ойынқұмарлық (гейминг)

Компьютер ойындарына тәуелді болғанның салдарынан қалыптасатын психикалық бұзылыс (патологиялық гейминг) онлайн және офлайн форматта ойнауға болатын компьютер немесе видео ойындарға тұрақты және қайталама

¹ Addictive behavior [Электронды ресурс]: Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы: https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab_1

² Inclusion of gaming disorder in ICD 11 [Электронды ресурс]: Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы: <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

тәуелділік мінез-құлық паттернімен сипатталады.

Лудомания (гэмблинг)

Құмар ойындарға тәуелділік салдарынан қалыптасатын психикалық бұзылыс (патологиялық гэмблинг) онлайн және офлайн форматта ойнауға болатын құмар ойындарға тұрақты әрі қайталама тәуелділік мінез-құлық паттернімен сипатталады.

Лудомания мен ойынқұмарлықты мынадай сипаттарына қарап, байқауға болады:

1. компьютер/құмар ойындарды ойнау барысында өз еркін қадағалай алмай қалу (бұзылыстың басталуы, жиілігі, ауырлық дәрежесі, ұзақтығы, тоқтатылуы, контексін қоса алғанда);

2. компьютер/құмар ойындарды ойнау басымдығының өсуі. Оларға тәуелділік пайда болған кезде өмірде басқа салалардағы әуестік пен күнделікті жұмыс маңыздылығын жоғалта бастайды;

3. теріс әсерінің сезіле бастағанына қарамастан, компьютер/құмар ойындарды ойнауды белсенді түрде жалғастыра беру.

Компьютер және құмар ойындарға тәуелділіктің мінез-құлық паттерні тұрақты, эпизодтық және қайталама болуы мүмкін.

Ойынға тәуелді болу жеке, отбасылық, әлеуметтік, оқу, кәсіби немесе басқа да маңызды салаларда айқын күйзеліске немесе елеулі бұзылыстарға әкеледі.

Осылайша, ойынқұмарлар өзінің мінез-құлқын басқара алмайды және көбінесе құмар ойындарды ұйқы, тамақ сияқты физикалық қажеттіліктерден және оқу, жұмыс, отбасы сияқты әлеуметтік қажеттіліктерден жоғары қояды. Алайда ойынқұмарлық пен лудомания арасында айтарлықтай айырмашылық бар, соның бірі – қаржылық фактордың болуы. Ойынға тәуелді болған кезде ойын процесін жақсартуға және одан әрі ақшалай емес ұтыстарға жұмсалатын донаттар (ақша) бар. Ал лудомандарда ақшалай пайда табу міндетті болғанымен, осы мақсатқа жету үшін кез-келген қаржы салынады. Олардың көпшілігі үлкен ақшаға қол жеткіземін, ұтып аламын деп сенеді де, көп мөлшерде қарызға ақша алып, қарызға батып қалады.

Қазіргі заманғы әлемдік медициналық практика ойынқұмарлық (лудоманияны) нашақорлық, токсикомания және алкоголизм сияқты басқа тәуелділік түрлерімен қатар қояды. Психикалық денсаулық саласында жұмыс істейтін мамандар құмар ойындарға

эмоциялық тәуелділік белең алып бара жатқанын мойындап, жіті назар аудару қажет екенін хабарлап отыр. АҚШ-тың Ұлттық ойынқұмарлық қауымдастығы жүргізген зерттеулер әлемдегі әрбір екінші адамда ойынқұмар болу қаупі бар екенін анықтады³. Мұндай нәтиже проблеманың кеңінен таралғанын ғана емес, сонымен қатар ойынқұмарлық (лудомания) қоғам саулығына кері әсер етіп отырғанын да аңарғартады.

³ 16.06.2022- ғы №ДЗ- 189 депутаттық сауал. <https://www.parlam.kz/r/u/mazhilis/question-details/18905>

Қазақстандағы қазіргі жағдай

Қазіргі таңда бұқаралық ақпарат құралдарында және әлеуметтік желілерде ойынқұмарлық мәселелері белсенді талқыланып жатқанына қарамастан, қоғамдық салада ойынқұмарлықтың (лудоманияның) жағымсыз тәуекелдері туралы білім мен түсініктің жетіспеушілігі бар. Бұл позиция осы мәселені қабылдау тереңдігін төмендетіп отыр.

Қазақстанда лудомания проблемасының ушығуына бірнеше себеп ықпал етеді. Атап айтқанда, букмекерлік кеңселер мен казино қызметтерінің көлемі сегіз есеге ұлғайған, ал қаржы айналымы 500 млрд теңгеге жуықтаған⁴. Сонымен қатар 14-28 жас аралығындағы әрбір бесінші (17,8%) жас адамның ойынқұмарлыққа деген төзімділігі байқалған⁵.

Сондай-ақ халықаралық және отандық сарапшылар атап өткендей, құмар ойындарға деген қызығушылыққа пандемия және кең

⁴ 2022 ж. Құмар ойындар және бәс тігуді ұйымдастыру бойынша қызметтердің көлемі.: Ұлттық статистика бюросы. URL: <https://stat.gov.kz/ru/industries/business-statistics/stat-service/dynamic-tables/>

⁵ «Қазақстан жастары» әлеуметтанулық зерттеуі

таралған обсессив жарнама әсер етіп отыр. Ойын бизнесі секторын бақылаудың жеткіліксіз деңгейі және олардың субъектілері қызметінің ашықтығы жастардың қауіпсіздігі мен денсаулық сақтау саласында проблемалар мен қосымша жүктеме тудырады.

Жастар ойынкұмарлық кеңінен таралған әлеуметтік осал топтардың бірі болып отыр. «Жастар» ғылыми-зерттеу орталығы мен «Next Time» қоғамдық қоры жүргізген «Жастардың әлеуметтенуіндегі тәуекелдер» зерттеуінің нәтижелеріне сәйкес, сауалнамаға қатысқандардың 78,9%-ы өзінің немесе жақындарының спортқа тігіс қойғанын, 65,2%-ы онлайн түрде тігіс қойғанын және 17,8%-ы компьютер ойындарын ойнаған кезде транзакция жасағанын растаған⁶.

Сарапшылар құмар ойындар нарығының қарқынды өсуіне құмар ойындарға деген әуестіктің артқанын ғана емес, сонымен қатар тігіс қоюдың мөлшері өсіп келе жатқанына байланысты болуы мүмкін екенін көрсетеді⁷.

⁶ «Жастардың әлеуметтенуіндегі тәуекелдер» әлеуметтанулық зерттеуі

⁷ 12.04.2023-ғы №ДС-54 депутаттық сауал

Бұл ретте Бас прокуратураның Құқықтық статистика және арнайы есепке алу жөніндегі комитетінің мәліметіне сәйкес, Қазақстанда заңсыз ойын бизнесін ұйымдастыру фактілері 2018 жылғы 328-ден 2022 жылы 149-ға дейін азайғаны байқалады⁸. Алайда заңсыз ойын бизнесінің азайғаны ойынқұмарлар мен лудомандар санының азаюына оң әсер етпеді. Осы жерде бір айта кетері, құрбандардың 80%-ы – 14 пен 39 жастағы азаматтар. Оған қоса, заңсыз ойын бизнесін ұйымдастырғаны үшін қылмыстық жауапкершілікке тартылғандардың 74%-ы – жастар⁹.

Қазақстандық сарапшылар ойынқұмарлық героинге тәуелділіктен де жойқын болуы мүмкін екенін атап өтті. Оның әсері отбасындағы қарым-қатынастан бастап кәсіби қызметке дейін өмірдің барлық саласында елеулі әлеуметтік және экономикалық салдарға әкеледі¹⁰. Сарапшылар ойынқұмарлық қаупін азайту

⁸ Қазақстан Республикасы Бас прокуратурасының Құқықтық статистика және арнайы есепке алу жөніндегі комитеті: URL: <https://www.gov.kz/memleket/entities/pravstat/documents/1?lang=ru>

⁹ «Қазақстан жастары – 2023» ұлттық баяндамасы

¹⁰ «Жастардың әлеуметтенуіндегі тәуекелдер» әлеуметтанулық зерттеуі

үшін реттеу мен бақылауды күшейту қажет екенін туралы айтып отыр¹¹.

Жоғарыда айтылған тәуекелдерді назарға ала отырып, мемлекеттік органдар Ойын бизнесі мен лудоманияға қарсы іс-қимыл жөніндегі кешенді жоспарды әзірлеуді бастады. Кешенді жоспар ойынқұмарлықтың алдын алу және оның салдарын азайту бойынша жүйелі шараларды қалыптастыруға, сондай-ақ ойынқұмарлық (лудомания) туралы ұғымды заңнамалық актілерге енгізуге бағытталған. Сонымен қатар қазіргі кезде заң шығару жұмыстары жүргізіліп жатыр.

¹¹ Қазақстандағы лудомания мәселелері. Сараптамалық сұхбат сериясының нәтижелері

Ойынқұмарлықтың (лудоманияның) профилактикасы

Ойынқұмарлықтан (лудоманиядан) қорғау азаматтардың денсаулығын нығайту және зиянды тәуелділіктен арылған тұрақты қоғам құру мақсатында мемлекеттік стратегияның ажырамас бөлігі саналады. Халықаралық тәжірибеге сүйенсек, бір жағынан, жастардың құмар ойындармен өзара әрекеттесу тәжірибесі мол, ал екінші жағынан, олардың лудомания және соған байланысты тәуекелдер туралы ақпараты аз. Жастар қауіп-қатерді елемей, құмар ойындардан көп ақша табуға болады деп сенеді. Сондықтан алдын алу шараларын ұйымдастыру өте маңызды.

Профилактика ойынқұмарлыққа (лудоманияға) қарсы күресте шешуші рөл атқарады. ДДҰ практикалық нұсқаулық ретінде психология ғалымдары M. Chóliz, M. Marcos және J. Lázaro-Mateo'ның зерттеулеріне сілтеме жасайды. Олар ойынқұмарлық пен лудомания

проблемаларының алдын алу үшін бірқатар шараны бөліп көрсетеді¹².

1. Ақпарат беру

Көпшілікке құмар ойындарға тәуелділіктің қаупі мен салдары туралы білім беру және ағарту бағдарламаларын жүргізу. Бұған бұқаралық ақпарат құралдарындағы науқандар, дәрістер, вебинарлар және ақпараттық қолдаудың басқа түрлері кіруі мүмкін.

2. Хабардар ету

Жастарға ойынкұмарлықты насихаттау үшін компаниялар қолданатын түрлі маркетинг әдістерін тануды үйрету, сондай-ақ психикалық саулық контекстінде құмар ойындарға байланысты тәуекелдерді тереңірек түсінуді үйрету. Жастарға мұндай әдістердің өз шешімі мен эмоция күйіне әсерін түсінуге көмектесу арқылы олардың сыни тұрғыдан ойлау дағдыларын дамытуға көңіл бөлген маңызды.

3. Ойынға деген көзқарастың өзгеруі

Компаниялар мен көптеген халықаралық ұйымның табысы тек

¹² Chóliz M, Marcos M, Lázaro-Mateo J. The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2019 doi: 10.1007/s11469-019-00067-4. [Google Scholar]

ойыншылардың шығыны есебінен түсетініне назар аудара отырып, жастардың ойынға қатысты көзқарасын өзгерту бойынша іс-шаралар өткізу. Жастар құмар ойындарды ойнау арқылы ешқашан жеңімпаз атанбайтынан түсінуі керек.

4. Тәуекелге жол бермеу

Өзін-өзі бақылау стратегияларын әзірлеу және қауіпті жағдайлардың алдын алу бойынша оқыту сессияларын өткізу. Ойынқұмарлыққа байланысты қауіпті мінез-құлық тәжірибелерін анықтау және тану, мысалы, ойын кезінде алкоголь ішу, қайтадан тігіс қою арқылы шығындарды қалпына келтіруге тырысу, зеріккеннен немесе эмоциялық дискомфорттан құтылу үшін құмар ойын ойнау.

Өз кезегінде, ЮНИСЕФ құмар ойындарға деген сұранысты төмендетуді маңызды міндеттерінің бірі деп санайды. Сол мақсатта хабардарлықты арттыру, ағартушылық жұмыс, сондай-ақ қоғам саулығын сақтау саясатын әзірлеу және іске асыру арқылы қол жеткізуге болады¹³. Ең бастысы – профилактика жұмысын жүргізу, яғни жастар құмар ойын ойнағысы келмейтін жағдай

¹³ ЮНИСЕФ: [unicef.org]. A study of adolescents' knowledge, attitude and practice to gambling

жасау. Атап айтқанда, хабардарлықты арттыру – жастарды, жасөспірімдерді, олардың ата-анасы мен мұғалімдерін құмар ойынның нақты қауіп-қатері туралы дұрыс ақпаратпен қамтамасыз ету.

Мектептерде, колледждерде, жоғары оқу орындарында түрлі іс-шара өткізуге үлкен мән беріледі. Жасөспірімдер мен студенттер арасында жетістікке бағытталған көзқарасты дамыту (мысалы, спортқа қатысу, білімге құштарлық), өзіне деген оң көзқарасты қалыптастыру, эмоциясын басқаруды, өміршеңдікті және күресу дағдыларын дамытқан маңызды.

Сондай-ақ мінез-құлықты өзгертуге бағытталған ақпараттық-коммуникациялық науқандар әлеуметтік желілер мен бұқаралық ақпарат құралдары арқылы жүргізілуі керек. Олар тәуелділіктің психологиялық аспектілерін қамтуға, ойынқұмарлықтың ауыр зардаптары туралы ақпарат таратуға бағытталғаны жөн.

Сарапшылар жастардың ойынқұмарлыққа деген бейімділігінде аға буынның (ата-ана, туған-туыс) маңызды рөл атқаратынын да атап өтеді. Мектеп жасындағы жастарды позитив тәрбиелеу құмар ойындарға қатысудың алдын алу үшін

өте маңызды, өйткені ойынқұмарлық көбінесе ата-ананың сүйіспеншілігі мен қамқорлық жетіспегенін және/немесе ата-ананың шамадан тыс бақылауы мен шамадан тыс қамқорлық жасағанын көрсетеді¹⁴.

Сондай-ақ заманауи жарнамалық стратегиялар құмар ойындарды бейтарап қабылдауды тудыратынын атап өткен жөн, бұл ретте цифрлық жарнама ойынқұмарлық тәуелділікті емдеуден өткен немесе емделіп жатқан адамдар үшін катализатор бола алады. «Қазақстандағы лудомания мәселелері» тақырыбындағы сараптамалық сұхбаттар сериясына қатысқан қазақстандық сарапшылар құмар ойындарды жарнамалауға тыйым салу патологиялық ойыншылар санының азаюына оң әсер етуі мүмкін деген пікірде. Теріс тенденцияға ерекше назар аудару қажет, солардың бірі – құмар ойын ойнау арқылы табысқа кенелуді насихаттау. Мұндай жағдайларда отбасында дұрыс құндылықтарды қалыптастыруға назар аударған маңызды¹⁵.

¹⁴ ЮНИСЕФ: [unicef.org]. A study of adolescents' knowledge, attitude and practice to gambling

¹⁵ Қазақстандағы лудомания мәселелері. Сараптамалық сұхбат сериясының нәтижелері

Білгенге абзал

**Ойынқұмарлық (лудомания) –
психологиялық тәуелділік пе?**

Иә, ойынқұмарлық (лудомания) психологиялық тәуелділіктің бір түрі болып саналады. Мұндай көзқарасты көптеген зерттеуші мен психология және психиатрия мамандары ұстанады¹⁶.

**Егер менің досым/туысым ойынқұмар
(лудоман) болса, не істеуім керек?**

«Ойын бизнесі туралы» ҚР Заңының 15-1-бабына сәйкес жеке тұлға кез келген ойын бизнесін ұйымдастырушыға еркін формадағы жазбаша өтінішін жеке өзі беру арқылы алты айдан бір жылға дейінгі мерзімге өзін құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысудан өз бетінше шектей алады¹⁷.

¹⁶ Rosenthal RJ. Pathological gambling. Psychiatric Analyses. 1992; 22:72–8. [Google Scholar]

¹⁷ «Ойын бизнесі туралы» Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 12 қаңтардағы N 219 Заңы. (2023.01.05. берілген өзгерістер мен толықтырулармен)

Өтінішті қалай беруге болады?

- Өтініште тегі, аты, әкесінің аты (егер ол жеке басын куәландыратын құжатта көрсетілсе), жеке басын куәландыратын құжат деректері, құмар ойындарға және (немесе) бәс тізуге қатысудан шектеу мерзімі, өтініш берушінің жеке қолтаңбасы болуға тиіс.
- Берілген өтініш қайтаруға немесе кері қайтарып алуға жатпайды.
- Ойын бизнесін ұйымдастырушылардың біріне өтініш беру Қазақстан Республикасының аумағындағы барлық ойын бизнесін ұйымдастырушыларға өтініш беру ретінде қаралады.
- Ойын бизнесін ұйымдастырушы қабылдаған және тіркеген өтініштің көшірмесі қабылданған күннен кейінгі бес жұмыс күнінен кешіктірілмей уәкілетті органға жіберіледі.
- Жақын туыстары, отбасы мүшелері азаматтың әрекет қабілетін шектеу туралы соттың заңды күшіне енген шешімі негізінде мұндай адамды құмар ойындарға және (немесе) бәс тізуге қатысуы шектелген адамдар

тізіміне енгізу туралы өтінішпен уәкілетті органға жүгінуге құқылы.

- Уәкілетті орган мұндай өтініш келіп түскен күннен кейінгі үш жұмыс күнінен кешіктірмей жеке тұлға туралы мәліметтерді құмар ойындарға және (немесе) бас тігуге қатысуы шектелген адамдар тізіміне енгізеді, оған қолжетімділік уәкілетті органның интернет-ресурсы арқылы ойын бизнесін ұйымдастырушыларға ғана қамтамасыз етіледі.

Құмар ойындарға және (немесе) бас тігуге қатысуы шектелген адамдар туралы ақпарат құпия саналады.

Көмек немесе кеңес алу үшін қайда жүгінуіме болады?

1. Медицина мекемелерінде емделу

Ойынқұмарлықты емдеу әртүрлі медициналық және психологиялық мекемеде жүзеге асырылуы мүмкін. Тиімді әдістер пациенттің жеке ерекшеліктеріне, тәуелділіктің ауырлық деңгейіне және ілеспе мәселелердің болуына байланысты.

Кейбір арнайы оңалту орталығы құмар ойындарға тәуелділікті емдеу бағдарламаларын, соның ішінде қарқынды курстар мен шолу бағдарламаларын ұсынады.

Қазақстанда құмар ойындар (лудомания) ҚР Денсаулық сақтау министрлігінің «Республикалық психикалық денсаулық ғылыми-практикалық орталығы» ШЖҚ РМК тәуелділік терапиясы бөлімшесінде емделеді.

2. Байланыс орталығы

«Хақназар» қоғамдық қоры «Ойыннан тыс» жобасын жүзеге асыруда, оның мақсаты – Қазақстандағы ойынқұмарлардың (лудомандардың) санын азайту. Жоба аясында +7 (727) 339 51 99 немесе +7 (747) 461 67 01 телефон нөмірлері бойынша call-center жұмыс істейді.

Ойынға тәуелділікті ерте кезеңде анықтау мүмкін бе?

Тәуелділікті ерте анықтау қиын болуы мүмкін, өйткені тәуелділік белгілері біртіндеп пайда болады және оларды анықтау әрдайым оңай бола бермейді. Бірақ халықаралық тәжірибеде сарапшылар ойынға тәуелділікті анықтау үшін «Такер тестін» қолданады.

Ойынға тәуелділікті анықтауға арналған Такер тесті

Жауап беру кезінде кейінгі 12 айды ескеру керек.

1. Сіз кейінгі бір жылда компьютер ойынын ойнау барысында уақыттың қалай өткенін байқамай қалған кезіңіз болды ма?

а / ешқашан;

б / кейде;

в / жиі;

г / әрдайым десе де болады.

2. Кейінгі бір жылда компьютер ойынын ойнағанда сізге құмарлана беріліп ойнау үшін көбірек уақыт қажет болды ма?

а / ешқашан;

б / кейде;

в / жиі;

г / әрдайым дерлік.

3. Соңғы рет ойын ойнаған кезде аяқталмаған деңгейлерден өту үшін келесі күні сол ойынға қайта оралдыңыз ба?

а / ешқашан;

б / кейде;

в / жиі;

г / әрдайым дерлік.

4. Сіз ойын ойнай алу үшін қарызға ақша алдыңыз ба?

а / ешқашан;

- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

5. Сізде компьютер ойынына тәуелді болып қалып, қиындық туындауы мүмкін деген сезім болды ма?

- а / ешқашан;
- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

6. Компьютер ойындары кейде сіздің денсаулығыңыздағы мәселелерге (күйзеліс пен себепсіз мазасыздық) себеп болды деп айтуға бола ма?

- а / ешқашан;
- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

7. Егер сіз бұл ескертулерді әділетсіз деп санасаңыз да, компьютер ойынына тәуелді болғаныңыз үшін сізді сынға алған кездер болды ма?

- а / ешқашан;
- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

8. Сіздің проблемаларыңыздың себебі компьютер ойынына тәуелді болғаныңыз болды ма?

- а / ешқашан;
- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

9. Сіз қалай ойын ойнағаныңыз үшін немесе ойын барысында не болып жатқаны үшін өзіңізді кінәлі сезіндіңіз бе?

- а / ешқашан;
- б / кейде;
- в / жиі;
- г / әрдайым дерлік.

ҰПАЙ ЕСЕПТЕУ

«Ешқашан» - 0, «кейде» - 1, «көбінесе» - 2, «әрдайым дерлік» - 3.

Барлық 9 сұраққа жауаптар үшін ұпайлар жинақталады.

0 ұпай – бұл адамға компьютер ойыны теріс әсер етіп жатқан жоқ.

3 – 7 ұпай – бұл адам компьютер ойынын теріс салдарға әкелуі мүмкін деңгейде ойнайды.

8 – 21 ұпай – бұл адам теріс салдарға әкелетін деңгейде ойын ойнайды; компьютер ойындарына тәуелді болуды бақылау қазірдің өзінде жоғалып кеткен болуы мүмкін – нәтиже неғұрлым жоғары болса, ойын неғұрлым қарқынды болса, проблемалар соғұрлым ауыр болуы мүмкін; патологиялық құмар ойындардың ықтималдығы жоғары (тәуелділікті қалыптастыру).

Қорытынды

Әлемдік және ұлттық деңгейде жүргізілген зерттеулер құмар ойындардың (лудомания) есірткіге тәуелділікпен салыстыруға болатын салдары болуы мүмкін екенін көрсетеді. Сондықтан ойынға тәуелді болудың алдын алу мен оны емдеудің тиімді шараларын әзірлеу және енгізу қажеттілігі атап өтіледі.

Осы тұрғыда мемлекеттік жастар саясаты туралы заңға ойынқұмарлық (лудомания) профилактикасы бөлігінде өзгерістер енгізу – Қазақстандағы жастардың денсаулығы мен қауіпсіздігін қамтамасыз етуге бағытталған алғашқы қадамдардың бірі. Осы бағытта ЖРО кең желісі бар әрі жастармен өзара іс-қимылдың негізгі институты ретінде ойынға тәуелділіктің салдары туралы сапалы ақпарат таратудың бірегей арнасы бола алады.

**Методические рекомендации для
молодежных ресурсных центров по
проведению консультативной
работы об опасности игромании
(лудомании)**

Астана, 2023 год

Содержание

Введение	30
Виды игровой зависимости.....	32
Текущая ситуация в Казахстане.....	36
Профилактика игромании (лудомании)	40
Заключение	53

Введение

В Казахстане общественный дискурс касательно игорного бизнеса фокусируется на необходимости разработки механизма оценки рисков и опасностей, связанных с игроманией (лудоманией). При этом в молодежной среде наблюдается высокий уровень лояльности к азартным играм, что в свою очередь может привести к росту числа зависимых. На данный момент одним из инструментов борьбы с зависимостью является информационное просвещение.

Согласно принятым изменениям и дополнениям в закон о государственной молодежной политике в декабре 2022 года молодежные ресурсные центры (*далее – МРЦ*) осуществляют информационно-разъяснительную, консультативную работу с молодежью по вопросам опасности игромании (лудомании). Поэтому сотрудникам МРЦ важно обладать общими знаниями, направленными на повышение осведомленности о проблемах, связанных с азартными играми для реализации информационно-разъяснительной деятельности.

В целях обеспечения МРЦ данными для проведения информационной работы о проблемах игровой зависимости (лудомании) среди молодежи научно-исследовательским центром «Молодежь» были разработаны методические рекомендации. В материале представлены общие сведения о видах игровой зависимости, о текущей ситуации в Казахстане и базовых мерах профилактики.

Виды игровой зависимости

Игромания – зависимость от компьютерных или азартных игр, патологическое желание участвовать в них как можно чаще¹⁸. Игровую зависимость относят к психическим расстройствам и для ее лечения в основном используют психотерапевтические методы. Данный вид зависимости был признан Всемирной организацией здравоохранения (далее – ВОЗ) в 2018 году¹⁹.

Согласно Международной статистической классификации болезней и проблем, связанных со здоровьем, разработанной ВОЗ, существует 2 вида игромании:

Игромания (гейминг)

Расстройство вследствие пристрастия к компьютерным играм (патологический гейминг) характеризуется поведенческим паттерном постоянного или периодически

¹⁸ Addictive behavior [Электронный ресурс]: Всемирная организация здравоохранения: https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab_1

¹⁹ Inclusion of gaming disorder in ICD-11 [Электронный ресурс]: Всемирная организация здравоохранения: <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

повторяющегося пристрастия к компьютерным или видеоиграм, участие в которых может происходить как онлайн, так и офлайн.

Лудомания (гэмблинг)

Расстройство вследствие пристрастия к азартным играм (патологический гэмблинг) характеризуется поведенческим паттерном постоянного или периодически повторяющегося пристрастия к азартным играм, участие в которых может происходить как онлайн, так и офлайн.

Лудомания и игромания проявляются в следующем:

1. нарушение самоконтроля над участием в компьютерных/азартных играх (включая начало, частоту, степень выраженности, продолжительность, прекращение, контекст);
2. рост приоритета участия в компьютерных/азартных играх до такой степени, что пристрастие к ним начинает преобладать над другими жизненными интересами и повседневной деятельностью;
3. продолжение или более активное участие в компьютерных/азартных играх, несмотря на возникновение негативных последствий.

Поведенческий паттерн пристрастия к компьютерным и азартным играм может быть постоянным, эпизодическим и повторяющимся. Игровая зависимость приводит к выраженному стрессу или значительным нарушениям в личной, семейной, социальной, учебной, профессиональной или других важных сферах функционирования.

Таким образом, азартные игроки не могут контролировать свое поведение и зачастую ставят азарт превыше физических потребностей как сон, еда, и социальных как учеба, работа, семья. Однако есть существенное различие между игроманией и лудоманией – наличие финансового фактора. При игровой зависимости есть донаты (деньги), которые вкладываются для улучшения игры и дальнейшего неденежного выигрыша. В то время как у лудоманов денежный выигрыш обязателен, вкладываются любые имеющиеся финансы для достижения этой цели. Многие из них подвержены мнению, что смогут или им повезет выиграть большие суммы денег, что влечет за собой процесс погружения в долговую яму.

Современная мировая медицинская практика ставит игроманию (лудоманию) в один ряд с другими формами зависимости, такими как наркомания, токсикомания и алкоголизм. Эмоциональная зависимость от азартных игр становится все более признанным и серьезным явлением в сфере психического здоровья. Исследования, проведенные Национальной Ассоциацией США по проблемам азартных игр, выявили, что почти у каждого второго в мире существует риск стать игроманом²⁰. Данные результаты подчеркивают не только распространенность проблемы, но и нарастающую тревогу относительно воздействия игромании (лудомании) на общественное здоровье.

²⁰ Депутатский запрос №ДЗ- 189 от 16.06.2022 г. <https://www.parlam.kz/ru/mazhilis/question-details/18905>

Текущая ситуация в Казахстане

На сегодняшний день в общественном поле существует недостаток знаний и понимания негативных рисков игромании (лудомании), несмотря на активное обсуждение проблем азартных игр в СМИ и социальных сетях. Такое положение снижает глубину восприятия этой проблемы.

В Казахстане усугублению проблемы лудомании способствует несколько причин, в частности, объем услуг букмекерских контор и казино увеличился в восемь раз, а финансовый оборот приблизился к 500 млрд тенге²¹. Кроме того, отмечается терпимость молодежи в возрасте 14-28 лет к игровой зависимости, почти каждый пятый (17,8%)²².

Также, как отмечается международными и отечественными экспертами, на интерес к азартным играм оказали влияние пандемия, привлекательные условия и повсеместная навязчивая реклама. Недостаточный уровень

²¹ Объем услуг по организации азартных игр и заключению пари в 2022 г.: Бюро национальной статистики. URL: <https://stat.gov.kz/ru/industries/business-statistics/stat-service/dynamic-tables/>

²² Социологическое исследование «Молодежь Казахстана»

контроля сектора игорного бизнеса и непрозрачность деятельности их субъектов создают проблемы и дополнительную нагрузку в области безопасности и здравоохранения молодежи.

Молодежь является одной из наиболее социально уязвимых групп, широко вовлеченных в сферу азартных игр. Согласно результатам исследования «Риски социализации молодежи», проведенного научно-исследовательским центром «Молодежь» и общественным фондом «NEXT TIME», 78,9% опрошенных подтверждают, что они или их близкие сталкивались со ставками на спорт, 65,2% с онлайн-ставками и 17,8% с транзакциями в компьютерных играх²³.

Аналитики подчеркивают, что динамичный рост рынка азартных игр не только свидетельствует о повышенном интересе к азартным играм, но и о растущем объеме ставок, что может быть связано с активизацией азартных игроков в стране²⁴.

При этом по сведениям Комитета по правовой статистике и специальным учетам Генеральной прокуратуры в Казахстане

²³ Социологическое исследование «Риски социализации молодежи»

²⁴ Депутатский запрос №ДС-54 от 12.04.2023

наблюдается снижение фактов организации незаконного игорного бизнеса с 328 в 2018 году до 149 в 2022 году²⁵. Однако снижение количества подпольного игорного бизнеса не имеет положительного влияния на сокращение количества игроманов (лудоманов). Следует отметить, что в 80% из всех жертв – это население в возрасте от 14 до 39 лет. Вместе с тем, из числа привлеченных к уголовной ответственности за организацию незаконного игорного бизнеса 74% составляет молодежь²⁶.

Казахстанские эксперты подчеркивают, что игровая зависимость может оказаться даже более разрушительной, чем зависимость от героина. Ее воздействие распространяется на все сферы жизни, от семейных отношений до профессиональной деятельности, влечет за собой серьезные социальные и экономические последствия²⁷. Они говорят о необходимости регулирования

²⁵ Комитет по правовой статистике и специальным учетам Генеральной Прокуратура Республики Казахстан: URL: <https://www.gov.kz/memleket/entities/pravstat/documents/1?lang=ru>

²⁶ Национальный доклад «Молодежь Казахстана – 2023».

²⁷ Социологическое исследование «Риски социализации молодежи»

и контроля, для минимизации рисков азартной зависимости²⁸.

Принимая во внимание вышеизложенные риски, государственными органами начата разработка комплексного плана по противодействию игорному бизнесу и лудомании. Комплексный план направлен на формирование системных мер по профилактике и снижению последствий игровой зависимости, а также на введение в понятийный аппарат законодательных актов игромании и лудомании. Также ведется законотворческая работа.

²⁸ Проблемы лудомании в Казахстане. Итоги серии экспертных интервью

Профилактика игромании (лудомании)

Защита от игромании (лудомании) является неотъемлемой частью государственной стратегии по укреплению здоровья граждан и созданию устойчивого общества, свободного от вредных зависимостей. Как показывает международная практика, молодежь, с одной стороны, имеет большой опыт взаимодействия с азартными играми, с другой стороны, у них мало информации о лудомании и связанных с ней рисками. Молодые люди не видят угроз и считают, что на азартных играх можно заработать большие деньги. Поэтому необходимо организовывать меры профилактики.

Профилактика играет ключевую роль в борьбе с игроманией (лудоманией). ВОЗ в качестве практических рекомендаций ссылается на исследования ученых-психологов Chóliz M, Marcos M и Lázaro-Mateo J., которые выделяют ряд мер по

предотвращению проблем игромании (лудомании)²⁹.

1. Информирование

Проведение образовательных программ для широкой аудитории о рисках и последствиях игровой зависимости. Это может включать в себя кампании в СМИ, лекции, вебинары и другие формы информационной поддержки.

2. Привлечение внимания

Обучение молодежи распознавать разнообразные методы маркетинга, используемые компаниями для продвижения азартных игр, а также глубже понимать потенциальные риски, связанные с этими практиками в контексте психического здоровья. Важно сфокусироваться на формировании у молодежи навыков критического мышления, помогая им осознавать влияние таких техник на их собственные решения и эмоциональное состояние.

3. Изменение отношения к игре

²⁹ Chóliz M, Marcos M, Lázaro-Mateo J. The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2019 doi: 10.1007/s11469-019-00067-4. [Google Scholar]

Проведение мероприятий для изменения точек зрения молодежи по отношению к азартным играм, подчеркивая, что прибыль компаний и многих международных организаций исключительно зависит от убытков игроков. Участники должны понять, что, играя в азартные игры, они никогда не останутся победителем.

4. Избежание риска

Проведение обучающих сессий по разработке стратегий самоконтроля и предотвращению рискованных ситуаций. Идентификация и распознавание рискованных поведенческих практик, связанных с азартными играми, таких как употребление алкоголя во время игры, попытки восстановить убытки через новые ставки, использование азартных игр для преодоления скуки или эмоционального дискомфорта.

В свою очередь ЮНИСЕФ ставит одной из важнейших задач снижение спроса на азартные игры, чего можно достичь путем повышения осведомленности, просветительской работы, а также разработки и реализации политики

общественного здравоохранения³⁰. Самое важное – это первичная профилактика, то есть создание ситуации, в которой молодой человек не захочет увлекаться азартными играми. В частности, повышение осведомленности – надлежащее информирование молодежи, подростков, их родителей и учителей о реальных рисках азартных игр.

Решающее значение придается проведению различных мероприятий в школах, колледжах, вузах. Важно развивать у подростков/студентов отношение, ориентированное на достижение (например, участие в спорте, ориентированное на образование), развивать позитивное отношение к себе, развивать управление эмоциями, жизнестойкость и навыки преодоления трудностей.

Также следует проводить информационно-коммуникационные кампании, направленные на изменение поведения, через социальные сети и СМИ, которые должны освещать психологические аспекты зависимости, распространять

³⁰ ЮНИСЕФ: [unicef.org]. A study of adolescents' knowledge, attitude and practice to gambling

информацию о серьезных последствиях азартных игр.

Эксперты сходятся во мнении, что старшее поколение (родители, родственники) играет определенную роль в повышении интереса молодежи к азартным играм. Позитивное воспитание молодежи школьного возраста важно для предотвращения вовлечения в азартные игры, поскольку зависимость от азартных игр часто отражает недостаток родительской любви и заботы и/или чрезмерный родительский контроль и гиперопека³¹.

Также необходимо отметить, что современные рекламные стратегии создают нейтральное восприятие азартных игр, при этом цифровая реклама может стать катализатором для тех, кто уже прошел или находится на этапе лечения от игровой зависимости. Казахстанские эксперты, принимавшие участие в серии экспертных интервью на тему «Проблемы лудомании в Казахстане» придерживаются мнения, что запрет на рекламу азартных игр может положительно повлиять на уменьшение количества патологических игроков. Особое

³¹ ЮНИСЕФ: [unicef.org]. A study of adolescents' knowledge, attitude and practice to gambling.

внимание требуется уделить отрицательной тенденции – популяризации успеха через участие в азартных играх. Важно акцентировать внимание на формировании правильных ценностей в семье в таких случаях³².

³² Проблемы лудомании в Казахстане. Итоги серии экспертных интервью.

Важно знать

Является ли игромания (лудомания) психологической зависимостью?

Да, игромания (лудомания) считается формой психологической зависимости. Этот взгляд поддерживается многими исследователями и экспертами в области психологии и психиатрии³³.

Что делать если мой знакомый/родственник игроман (лудоман)?

Согласно статье 15-1 закона РК «Об игорном бизнесе» физическое лицо может самостоятельно ограничить себя в участии в азартных играх и (или) пари сроком от шести месяцев до одного года путем личной подачи письменного заявления в произвольной форме любому организатору игорного бизнеса³⁴.

³³ Rosenthal RJ. Pathological gambling. Psychiatric Analyses. 1992; 22:72–8. [Google Scholar]

³⁴ Закон Республики Казахстан от 12 января 2007 года № 219-III «Об игорном бизнесе» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 01.05.2023 г.)

Как подать заявление?

- Заявление должно содержать фамилию, имя, отчество (если оно указано в документе, удостоверяющем личность), данные документа, удостоверяющего личность, срок ограничения в участии в азартных играх и (или) пари, личную подпись заявителя.
- Поданное заявление не подлежит возврату или отзыву.
- Подача заявления одному из организаторов игорного бизнеса рассматривается как подача заявления всем организаторам игорного бизнеса на территории Республики Казахстан.
- Копия принятого и зарегистрированного организатором игорного бизнеса заявления не позднее пяти рабочих дней, следующих за днем его принятия, направляется уполномоченному органу.
- Близкие родственники, члены семьи на основании вступившего в законную силу решения суда об ограничении дееспособности гражданина вправе обратиться в уполномоченный орган с заявлением о включении такого лица в список лиц,

ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари.

- Уполномоченный орган не позднее трех рабочих дней, следующих за днем поступления такого заявления, вносит сведения о физическом лице в список лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари, доступ к которому обеспечивается только организаторам игорного бизнеса посредством интернет-ресурса уполномоченного органа.

Информация о лицах, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари, является конфиденциальной.

Куда можно обратиться за помощью или консультацией?

1. Лечение в медицинских учреждениях

Лечение игромании может осуществляться в различных медицинских и психологических учреждениях. Эффективные методы зависят от индивидуальных особенностей пациента, степени тяжести зависимости и наличия сопутствующих проблем.

Некоторые специализированные реабилитационные центры предоставляют программы для лечения азартных зависимостей, включая интенсивные курсы и обзорные программы. В Казахстане игроманию

(лудоманию) лечат в Отделении терапии зависимостей РГП на ПХВ «Республиканский научно-практический центр психического здоровья» министерства здравоохранения РК.

2. Call-центр

Общественный фонд «Хакназар» реализует проект «Вне игры» целью которого является сокращение количества игроманов (лудоманов) в Казахстане. В рамках проекта работает call-центр по телефонам +7 (727) 339 51 99 или +7 (747) 461 67 01

Можно ли определить игровую зависимость на ранней стадии?

Определение зависимости на ранней стадии может быть сложным, поскольку признаки зависимости могут проявиться постепенно, и их не всегда легко выявить. Но при этом в международной практике эксперты используют «Тест Такера» на выявление игровой зависимости.

Тест Такера
на выявление игровой зависимости
Отвечать следует, имея в виду последние 12 месяцев.

1. Играл ли ты за последний год в компьютерные игры так, что не замечал времени?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

2. За последний год, играя в компьютерные игры, нужно было тебе больше времени для того, чтобы достичь нужной степени азарта?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

3. Когда ты играл накануне, возвращался ли на следующий день к той же игре, чтобы пройти незавершённые уровни?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

4. Брал ли ты деньги в долг, чтобы иметь возможность играть?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

5. Было ли у тебя когда-нибудь чувство, что у тебя могут быть проблемы с зависимостью от компьютерных игр?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

6. Можно ли так сказать, что компьютерные игры являлись иногда причиной твоих проблем со здоровьем (включая стресс и беспричинное беспокойство)?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

7. Критиковали тебя когда-нибудь за твоё пристрастие к компьютерным играм, даже если ты считал эти замечания несправедливыми?

- а/ никогда;
- б/ иногда;
- в/ чаще всего;
- г/ почти всегда.

8. Было ли когда-нибудь твоё пристрастие к компьютерным играм причиной твоих проблем?

- а/ никогда;

б/ иногда;
в/ чаще всего;
г/ почти всегда.

9. Возникало ли у тебя когда-нибудь чувство вины за то, как ты играешь, или за то, что происходит во время игры?

а/ никогда;
б/ иногда;
в/ чаще всего;
г/ почти всегда.

ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ

«Никогда» - 0, «иногда» - 1, «чаще всего» - 2, «почти всегда» - 3.

Баллы за ответы на все 9 вопросов суммируются.

0 баллов – нет никаких негативных последствий от компьютерной игры.

3 – 7 баллов – человек играет в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

8 – 21 балл – человек играет на уровне, ведущим к негативным последствиям; возможно, контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян – чем выше результат, интенсивнее игра, тем серьезнее могут быть проблемы; высока вероятность патологического гемблинга (формирования зависимости).

Заключение

Исследования, проведенные как на мировом, так и на национальном уровнях, свидетельствуют о том, что игромания (лудомания) может иметь последствия, сопоставимые с зависимостью от наркотических веществ. Поэтому отмечается необходимость разработки и внедрения эффективных мер по предотвращению и лечению игровой зависимости.

И в этом контексте принятие изменений в закон о государственной молодежной политике в части профилактики игромании (лудомании), является одним из первых шагов, направленных на обеспечение здоровья и безопасности молодежи в Казахстане. И в данном направлении МРЦ как ключевой институт взаимодействия с молодежью, имеющий разветвленную сеть, может стать каналом для распространения качественной информации о рисках и последствиях игровой зависимости.

