

Е. А. Быкова, А.И. Чапов, О. И. Чапова

Стоп! Азартные игры!



**А. И. Чапов
О. И. Чапова
Е. А. Быкова**

Стоп! Азартные игры!

Предоставлено правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=170499

Аннотация

Азарт... В сознании некоторой группы людей данное понятие ассоциируется с адреналином, всплеском положительных эмоций, с возможностью проверить себя, свои силы, испытать судьбу, рискнуть. Но не каждый из них до конца осознает, насколько тонка грань между простым и безобидным увлечением и психической зависимостью. Данное пособие расскажет о том, как и с помощью каких средств, методов можно вылечиться от этой болезни, а психологические установки и тренинги помогут побороть в себе тягу к игре и сказать себе «стоп!».

Книга рекомендована для широкого круга читателей.

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	15
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Быкова Е.А., Чапов А.И., Чапова О.И. Стоп! Азартные игры!

Глава 1 История возникновения азартных игр

История возникновения азартных игр

В отдельных фрагментах материальной культуры древности археологи обнаруживают сохранившиеся остатки предметов, использовавшихся, по-видимому, в азартных играх в Египте еще за 3500 лет до н. э. Часто фигурки, рисунки на камнях или керамике изображают людей или богов, кидающими бабки (таранная кость или межфаланговый сустав мелких животных) и применяющими счетные доски для подсчетов результатов игры. Возможно, еще 40 000 лет назад древние люди кидали эти предметы в азартных играх, но невозможно установить, как именно данные игры проводились и что им сопутствовало. В Греции и Риме ими увлекались все независимо от пола и возраста и даже изготавливали их копии из камня и металла, украшенные вырезанными фигурками. В бабки все еще играют некоторые арабские племена и некоторые племена американских индейцев. При раскопках были найдены и метательные палочки, которые также могли использоваться в играх. Эти палочки изготавливались либо из слоновой кости, либо из различных пород дерева длиной около трех дюймов ($1 \text{ д} = 25,4 \text{ мм}$) с квадратными либо закругленными краями, со всевозможными специальными отметками. Подобные палочки обнаруживались при раскопках в Британии, Греции, Риме, Египте и в Америке у племени майя.

Шестигранные кости появились задолго до нашей эры. Некоторые кости вырезались из бабок, но более стандартные кубики изготавливались из керамики и различных пород древесины. Наиболее древние игральные кости, обнаруженные в Ираке и Индии, датируются 3000 г. до н. э. Приблизительно в 1400 г. до н. э. была изобретена современная разметка шестигранных игровых костей, где сумма точек на противоположных гранях всегда была равна семи. Ни одно из обличий в грехах израильтян их пророками не содержит упоминания об азартных играх.

Нет также никаких свидетельств о том, что евреи играли в азартные игры, пока не попали под влияние греко-римской цивилизации в IV в. до н. э. Важно, что в Талмуде для обозначения азартных игр употребляется слово «gubbiya», позаимствованное из греческого «kybeia» – «игра в кости». В Индии игра в кости посредством орехов (вибхи даха) была популярна среди всех аналогичных игр. Но очень религиозные люди были настроены против этой игры. В индийском эпосе Махабхарата, написанном, вероятно, в I в. до н. э., часто и подробно приводится в качестве примера игра в кости – азартная игра. Тацит рассказывает об азартных играх на право собственности и на раба либо независимого человека. У древних германцев, например, исход междоусобных войн прямо зависел от конечного результата такой игры. Еще один континент, богатый народными преданиями об азартных играх, – Северная Америка. Из всех достаточно исследованных мировых культур, играющих в азартные игры, половина – североамериканские индейцы.

В истории возникновения азартных игр на протяжении многих веков для осуществления полноценного процесса игры требовалось несколько игроков. И только в XXI в. в этом вопросе произошла без преувеличения грандиозная революция: автоматизация игрового

процесса, начавшись с рулетки и «одноруких бандитов», дошла до прогрессивных игровых систем, дающих не виданный ранее цифровой уровень виртуального развлечения.

Практически все созданные за тысячи лет игры были за последние десятилетия переписаны на компьютеры и стали доступными как в виде особых игровых приставок, работающих при условии наличия телевизора, так и в виде программ, устанавливаемых на персональный компьютер. Основы новых игровых технологий были разработаны и воплощены в жизнь с помощью профессионалов технического плана.

Хотя на момент их создания никто не предполагал, что эти открытия будут когда-нибудь использованы для создания игрушек.

Разработки ученых были изначально рассчитаны на оказание помощи в военных и производственных сферах, но в связи с тем, что все мы немного дети и игрушки никому не чужды, компьютеры превратились в инструменты для игры.

Существует информация, что первая компьютерная игра была запущена в 1953 г. на компьютере UNIVAC (Universal Automatic Computer). В данный момент невозможно представить, каким образом осуществлялись действия на той громадине размером со шкаф, передающей сигналы человеку только с помощью перфокарт и магнитной ленты. Так или иначе, но толчок был дан. И в 1961 г. сразу же после появления настольных компьютеров PDP-1 (устройство существенно меньшего размера – величиной с холодильник и стоимостью 120 тыс. долларов) в Массачусетском технологическом университете была создана первая компьютерная игра, которая впоследствии стала аналогом вновь создаваемых игр, воспроизводящая боевые действия и именуемая «Space War» (космическая война). В ней по экрану дисплея быстро двигались два атакующих друг друга боевыми орудиями космических объекта, наделенных ограниченным резервом топлива.

Но о возникновении этой игры практически никто не знал. Лишь спустя 10 лет будущий первооткрыватель компании «Atari» Нолан Башнелл придумал и пустил в продажу разработанную на основе «Space War» первую коммерческую игру – «Computer Space». Но, несмотря на то что тогдашние компьютеры существенно «поскромнели» как в размерах, так и в стоимости, на конвейер это открытие поставить так и не удалось – мир был явно не готов к такому развитию событий. Но опускать руки Н. Башнелл был не намерен – уже в 1972 г. ему удалось осуществить задуманное: игра «Pong» стала-таки той самой первой действительно коммерческой компьютерной игрой.

В 1979 г. появились видеоигры и компьютерные приставки для них. В 1983 г. Commodore выпустил портативный компьютер с цветным дисплеем, а в 1986 г. после разработки технологии мультимедиа был выпущен первый компьютерный мультипликационный клип со звуковыми эффектами. Затем уже все персональные компьютеры (и Apple в 1977 г., и IBM PC в 1981 г.) появились в магазинах с обязательным дополнением в виде всевозможных интерактивных игрушек, созданных для помощи в работе с машинами нового поколения.

На тот момент программисты по собственному желанию и даже без последующей оплаты создавали все новые и новые программы и забавные игрушки, прежде всего для своих коллег и друзей. Собственно, таким образом и появился новый вид развлечений – компьютерные игры.

Поначалу возможности электронных вычислителей значительно отличались от современных аналогов, но постепенно прогрессивное развитие и улучшающиеся компьютерные технологии позволили максимально разнообразить пространство игры. На экранах распространились виртуальные просторы, разлились океаны, выстроились замки, появились герои и принцессы. В 1989 г., в год рождения стандарта Super-VGA с разрешением 800 Ч 600 точек и поддержкой 16 тыс. цветов, экран компьютера начал переливаться всевозможными оттенками света и цвета. В 1991 г. появилась первая стереофоническая музыкальная карта – 8-бит-

ный Sound Blaster, компьютер заговорил человеческим голосом, передавая малейшие звуковые изменения и варианты воспроизведения музыки жизни и игры.

В 1995 г. вместо 3Dx был разработан набор микросхем Voodoo, который стал аналогом будущих ускорителей трехмерной графики для домашних компьютеров. Игровые движения, впрочем, как и пространство вокруг, сделались объемными, а компьютерные персонажи приобрели способность выполнять совершенно новые действия, т. е. не только совершать простейшие действия, такие как бежать, прыгать, но и залезать в щели, отсеки, прятаться от врагов. В 1998 г. «трехмерная революция» закончилась и на протяжении 12 месяцев выпуск видеокарт без 3D-ускорителей совершенно завершился.

Разработчики, не теряя времени даром, создавали виртуальный мир, ежесекундно рисуя на экране то, что должен видеть игрок. Таким образом, начиная с 1960-х гг. и по настоящий момент компьютерные игровые технологии создали прогрессивную по скорости развития систему – от каменного века до индустриальной эры с миллиардными оборотами и многомиллионной армией преданных поклонников. И теперь эволюция продолжается – виртуальные игры, достигнув небывалого расцвета, захватывают все новые ниши, поставив себе на службу кино, музыку и мобильную связь.

Около 1995 г. в России стала продаваться первооткрывательница из многопользовательских игр – Play By EMail, или PBEM Galaxy, бесплатная некоммерческая игра. Для реализации ее была открыта сеть особых серверов, каждый из которых функционировал в одной галактике, состоящей из многочисленных звездных систем. Победить можно, очищая себе путь методом устранения всех мешающих объектов, сноровкой и переговорами, обводя вокруг пальца недругов и оказывая поддержку сподвижникам. Основная суть игровых маневров в Galaxy – экономика, война и дипломатия. И везде нужно добиваться благоприятного для себя исхода. На сервере в один и тот же момент могут присутствовать более тысячи пользователей – огромное количество новых товарищей. В гигантских компьютерных сообществах за год персональный состав обновляется как минимум на 50—60%. Средний срок участия одного игрока составляет примерно 1,5—2 года. Использование электронной почты и долгое размышление над каждым ходом, конечно, тормозят игровое действие, и уже в 1997 г. возникла действительная ролевая игра – Ultima online. В данный момент творение компании Origin появилось и в России. По разным данным на серверах VO зарегистрировано от 200 до 300 тыс. пользователей, играющих по 10—20 ч в неделю, и это немало, учитывая то обстоятельство, что такое пользование приносит разработчикам несколько сотен млн долларов в год. Игр такого типа становится все больше. Разработчики MMORG не без оснований считают, что компьютерные игры, участие в которых принимают сразу несколько человек, вскоре вытеснят с рынка все остальные игры, ведь одерживать верх над себе подобными намного интереснее, нежели над каким-то «железным устройством».

Что ждет человечество на пути постоянного воспроизводства параллельной реальности? Гороскопические театры, где виртуальные актеры повинуются малейшим движениям игроков? Мгновенное осуществление мысли? Самое поразительное, что все это возможно.

История казино

Самыми азартными игроками в мире считаются преимущественно китайцы и другие народы Юго-Восточной Азии. До Первой мировой войны большая часть годового дохода государства в Таиланде поступала из игорных заведений, имевших государственные лицензии. Игра в казино запрещена в Швейцарии, Испании, Скандинавии. В 1960 г. в Англии насчитывалось не более дюжины казино, но к 1968 г. примерно 1000 владельцев игровых клубов умудрились отыскать скрытый маневр в законодательной системе, что в конце концов стало причиной появления системы лицензирования и контроля. К началу 1970-х гг. количе-

ство казино уменьшилось до 120. В других странах Европы в 1980 г. было около 180 казино. Некоторые из них очень большие и знаменитые (в Монте-Карло, Бад-Хамбурге, Баден-Бадене), другие – маленькие и непритязательные. До 80% из них находились во Франции, около 7% – в Германии и менее 5% – в Италии. Некоторые из стран Восточной Европы также экспериментировали с казино, часть из которых финансировалась иностранными инвесторами.

В большинстве стран Европы, имеющих игровые заведения, местным жителям посещать их строго запрещено; приезжим из отдаленных городов как внутри данной страны, так и за рубежом не только разрешают посещать игровые заведения, но и всячески их туда привлекают. Исходом подобной политики, с одной стороны, считается защита людей от влияния казино, а с другой – предотвращение утечки валюты в другие страны. Такая система имеет место в Монако, где азартные игры в казино Монте-Карло являются основной индустрией туризма и обеспечивают значительную долю национального дохода.

В некоторых странах Карибского бассейна казино также является основной индустрией туризма и также представляет собой основной источник валюты и национального дохода. Среди игр, в которые играют посетители, особым спросом пользуется рулетка (одна из главных азартных игр во Франции), которая очень популярна во всем мире. В Америке большой процент посетителей казино играют в кости, крэпс, а некогда популярные игры в кости по всей Северной и Центральной Америке начиная с 1940 г. стали постепенно сходить на нет. Игральные автоматы – обязательная принадлежность казино США и других стран. На них играют также в тысячах частных клубов, ресторанах и других заведениях. Игровые автоматы распространены в разных странах, включая Австралию, где их называют «покерными машинами», и в Великобритании, где им дали имя «фруктовые машины». Из карточных игр, распространенных в казино французского города Баккара, наиболее популярна игра «де фер», или «девятка», которая считается основной азартной игрой в Великобритании, в казино на европейском континенте и на курортах Ривьеры. Фаро, некогда главная азартная игра в США, с восхождением крэпса стала почти устаревшей. Почти во всех игровых домах играют в покер, но главной карточной игрой в США считается конечно же блек Джек. В Монте-Карло и в других европейских казино популярна французская карточная игра «трант» – «е-карант» (или «Руж – Е-Нуар»). Точное происхождение игры никто сейчас установить не сможет, но предполагают, что она зародилась во Франции.

Популярность рулетки в США и в странах Карибского бассейна затмила другие игры. Некоторые специалисты считают, что рулетка была изобретена в 1655 г. известным французским ученым Блезом Паскалем в момент его ухода в монастырь и впервые в нее начали играть в подпольном казино в Париже. Если верить другим предположениям, то рулетку придумал французский монах, чтобы оживить монотонность монастырской жизни. Существуют данные, что рулетка является аналогом старинной китайской игры, суть которой заключалась в правильном расположении 37 имитаций животных на магическом квадрате, разделенном на 666 долей. Позже этой игрой увлеклись на Тибете, откуда ее и позаимствовали французские доминиканские монахи. Есть сведения, что один из монахов трансформировал фигурки в номера (от 0 до 36) и разместил их по краю движущейся окружности хаотично и бессистемно. Но в настоящий момент уже неважно, кто, когда и при каких обстоятельствах впервые применил данное развлечение, а факт остается фактом – рулетка стала общепризнанной игрой и в конце XVIII – начале XIX вв. стала центральным развлечением в казино Европы, где вообще принято считать ее неотъемлемой принадлежностью игорных залов Монте-Карло.

Игра крэпс американского происхождения. В начале XIX в. негры, обитающие недалеко от Нью-Орлеана, попытались играть в хэзард, который англичане называли крэпс (он известен как приватный крэпс). В 1907 г. нью-йоркский мастер по изготовлению игровых

костей Джон Х. Уини стал первым в истории букмекером, или банкометом, в крэпс. Уини изобрел открытый крэпс, в котором игрокам разрешается совершать сделки друг с другом либо с букмекером, снимающим за оказание такой услуги некоторую сумму. Ставки делаются на вероятность удачного либо неудачного броска костей любого из участников. Оплата производится в зависимости от размера исходных ставок: 5 долларов – 1/4 часть, 10 долларов – 1/2 часть. Вскоре после этого Дж. Уини ввел крэпс с банком, в котором все ставки уже делались против игорного заведения с оплатой 5% от суммы любой ставки. Крэпс не только вытеснил Фаро в качестве любимейшей американской игры с банком, но и намного превзошел по популярности все другие игры в казино. Когда азартные игры в Неваде в 1931 г. были узаконены, лас-вегасская разновидность крэпс с банком распространилась во всевозможных казино по всему миру: на островах Карибского моря, в Европе, Южной Америке, Африке и Азии. Его распространению, несомненно, помогла уверенность правительств разных стран в том, что лас-вегасский крэпс является главной фишкой для слета американских туристов. Популярность приватной игры в крэпс среди американских военных во время Первой и Второй мировых войн способствовала распространению этой игры по всему миру.

Игральные кости представляют собой небольшие кубики, являющиеся основной принадлежностью ряда игр, в которые играют как в игорных домах, так и во время раутов, проходящих в домашних условиях, и на мероприятиях светского характера. Кость сама по себе имеет форму кубика, на сторонах которого выбиты от одного до шести делений. Эти деления обычно круглой формы и выбиты строго определенным образом, причем так, чтобы сумма чисел точек, расположенных на противоположных гранях, равнялась семи: один и шесть, два и пять, три и четыре. В большинстве игр кости бросаются (выкатываются, подбрасываются) с руки или из специальной емкости, называемой стаканом, таким образом, чтобы они упали произвольно. Решающими считаются грани, которые находятся наверху после полной остановки кости. Комбинация точек на верхних гранях костей указывает в зависимости от вида игры, выиграл ли бросивший кости, проиграл ли, продолжит ли бросать или вообще полностью потерял право играть.

Софокл утверждал, что игральные кости изобрел грек по имени Маламед во время осады Трои. Однако это утверждение опровергается многочисленными археологическими раскопками, доказывающими, что игральные кости использовались даже в более древних цивилизациях. Раньше кости еще не являлись атрибутом азартных игр, а считались магическими составляющими, которые применялись первобытными людьми для гадания. Существует предположение, что прародителями игральных костей являлись бабки (таранные кости, надкопытный сустав ноги животного), имеющие различную форму своих четырех поверхностей.

Древнейшие народы всего земного шара – североамериканские индейцы, ацтеки и майя, жители островов южных морей, эскимосы и африканцы – играли в азартные игры с костями, изготовленными из всевозможных материалов, отличающихся многообразием размеров, цветов, форм. Они использовали кости, сделанные из сливовых и персиковых косточек, из семян, из костей быков, карибу, лосей, из оленьих рогов, из гальки, керамики, скорлупы ореха, зубов бобра или сурка.

Впоследствии в Греции и Риме, несмотря на то что преимущественно кости изготавливались из обычной или слоновой кости, они делались из бронзы, агата, горного хрусталя, оникса, гагата (черного янтаря), гипса, фарфора и других материалов. Памятники письменности разных стран и народов содержат не только упоминания об игральных костях, но и о намеренном мошенничестве при игре в кости.

Игральные кости кубической формы с точечной разметкой, аналогичные общеизвестным и используемым в наши дни, находят в Китае при раскопках, датированных 600 г. до н. э., и на египетских камнях, относящихся, вероятно, к 2000 г. до н. э. и ранее. Даже в древ-

нейшем санскритском эпосе Махабхарата, созданном в Индии более 2000 лет тому назад, можно было найти упоминание об игровых костях. Кости всевозможных разновидностей, применяемые людьми с незапамятных времен, считаются древнейшим атрибутом азартных игр. Благодаря им человек играл и играет в нескончаемое множество игр.

Происхождение игровых карт

Легенда, которую в качестве доказательства приводит автор «Трактата о турнирах, забавах, каруселях и других публичных зрелищах» иезуит Клод Франсуа Менестрие (1631—1705), гласит, что родиной карт является Франция.

1392 г. стал запоминающейся датой истории начала душевной болезни Карла VI и возникновения карточных игр, созданных для него в качестве утешения и развлечения. Гипотеза восточного происхождения карт опирается на более конкретные данные. В самом деле, китайцы придумали игру в домино. Они трансформировали из домино карточную игру путем перерисовки на листы бумаги значков. Затем добавились фигуры по образцу, как полагают, бумажных денег, имевших распространение в Китае.

Происхождение самых старых дошедших до нас карт относят к XV в.; они аналогичны картам X в., упоминания о которых были обнаружены только в старинных манускриптах. Историки полагают, что использование карт на Западе является результатом колонизации итальянцев, в частности Марко Поло. Италия позаимствовала у Азии как сам вид карт, их применение, так и созданные ими способы проведения досуга. В 1397 г. парижский прево констатировал: «Многие горожане во время рабочего дня бросают свои занятия и жилища ради игры в лапту, шар, кости, карты и защищают лиц, занимающихся этим в будни». На первых картах были изображены такие непривычные нам эмблемы и масти, как жезлы, монеты, кубки и мечи, которые существуют в так называемых испанских картах, до сих пор известных в Италии, Испании и на юго-западе Франции. Немецкие же карты имели другую символику: сердца, бубенцы, листья и желуди. Пики, черви, бубны и трефы появились во Франции в конце XV в. Они были экспортированы в Англию, где трефы и пики обозначались словами «clubs» и «spades»; соответствующими французским «жезлы» и «мечи». Значение карточных символов (фигур) приводит иезуит Менестрие: «Карты служат не только средством развлечения, но и символизируют общественное и государственное устройство с его королями, королевами и вассалами. Черви представляются нам священнослужителями, пики, которые являются оружием офицерства, — дворянами, бубны символизируют буржуа, их каменные дома, а трефы — крестьян, валеты же называются „земледельцами“».

Вплоть до Великой французской революции (1789–1794 гг.) прошлое карт — это история многочисленных вопросов о налогообложении на карточную игру и на содержателей игровых домов. После революции сбор косвенных налогов был сведен на нет, что способствовало бурному распространению игры в карты. В это время с карт исчезают все монархические символы: короны, скипетры, королевские лилии и т. д. В связи с этим возникла проблема: а что же изобразить на головах свергнутых королей? Художники теперь стараются наделить карты символами нового общества.

Однако с 1813 г. короли, дамы и валеты все же возвращаются. В 1827 г. правительство решает вернуть на карты изображение двух рисунков: короля и дамы, которые изображались ранее обезглавленными в качестве напоминания о казни Людовика XV и Марии Антуанетты. Лишь 31 декабря 1945 г. косвенный налог на игровые карты во Франции был отменен.

Наряду с карточной игрой развивались ставки на бегах, которые всегда были неотъемлемой составляющей соревнований на лошадях. Уже в древнейших положениях об организации бегов (скачек) принималась во внимание азартная составляющая такого вида состязания.

ний. Так, в одном из правил категорически запрещалось «шпионить за лошадьми» во время тренировочных заездов, что резко контрастирует с новейшим мнением о том, что местопребывание лошадей должно быть не скрытым, а наоборот, доступным для всех участников. Неотъемлемая часть подобных соревнований – ставки на лошадей. Непосредственные их хозяева имели естественные условия выигрыша: равные шансы при забеге двух лошадей, 2 : 1 при забеге трех лошадей и т. п. Однако вскоре заключение пари между зрителями претерпело значительные усовершенствования, при которых вероятность благоприятного результата целиком и полностью зависела от предположения большинства зрителей о возможностях той или иной лошади прийти первой. В то время ставки делались методом перекрестного заключения пари между зрителями. Но заключение таких ставок обязательно должно происходить между людьми с противоположными мнениями и одинаковыми возможностями. Такое условие стало причиной появления в местах, где производятся ставки, человека, осуществляющего все эти функции, т. е. принимающего сделанные ставки независимо от их размера от всех желающих. По мере того как усложнялись условия проведения забегов лошадей, а сами состязания становились все более популярными, ставки на бега становились все более замысловатыми. Это способствовало появлению нового вида служащих – букмекеров.

Букмекерство может создавать впечатление незамысловатого вида деятельности. Букмекеры занимаются группированием ставок в зависимости от их размера и делают это из расчета собственного дохода. Хотя на деле все происходит несколько сложнее. Создать условия, в которых букмекер теряет интерес к результатам забега (ведь прибыль все равно за ним), фактически не представляется возможным. В 1872 г. некий парижский лавочник по имени Пьер Олер придумал модификацию аукционного пула, где билеты ставок были четко зафиксированы, их приобретение было ограничено разве что финансовыми возможностями зрителей. По окончании забега производился подсчет выигравших ставок и общая сумма банка делилась на это количество. Полученная сумма выдавалась за каждый победивший билет, а их у участников было иногда огромное количество. Система П. Олера, которую он назвал «пари мютюэль», оказалась крайне привлекательной и стала очень популярной. Несмотря на то что вначале правительство Франции с неодобрением отнеслось к этой идее, система пари мютюэль (или ставок между собой) считалась допустимым методом заключения пари и внесения ставок с точки зрения закона во Франции. В 1891 г. официальным распоряжением предписывалось, что сумма сборов из пула должна составлять 7%, из которых 4% предназначалось обществам, занимающимся конным состязанием (ипподрому и тотализатору), 2% шли на благотворительные нужды и 1% поступал в распоряжение министерства сельского хозяйства на развитие коневодства. Хотя прошло немало лет, в течение которых ставки подверглись законному налогообложению, пул стал получать значительно больше прибыли от проведения подобных мероприятий, но все же во Франции сохранилась традиция существенных денежных поступлений в этот вид игрового спора, который приносит значительные доходы в бюджет.

Тотализатор

Впервые тотализатор Экберга, механический аппарат для заключения ставок, появился в 1880 г. в Новой Зеландии. Аналогичный механизм, известный под названием «австралийский тот», получил широкое распространение в Америке.

Однако букмекерство не стремится полностью уступить свои позиции. Обычно участники скептически настроены при осуществлении собственных вкладов в тотализатор, функционирующий при помощи какого-то аппарата, хотя изначально многие опасались обмана первого тотализатора, и нередко на то было предостаточно оснований. Размеры выплат

неизвестны до тех пор, пока не закончится процесс регистрации ставок. Распространились слухи, что хозяева ипподромов осуществляли собственные ставки в тот момент, когда исход состязания был уже общеизвестен, и таким образом гарантировали себе выигрыш. Подобные жалобы были сведены на нет в тот момент, когда у людей появилась уверенность, что государственные службы и налоговые инспекторы строго следят за ходом проведения подобных мероприятий. Для последних это тоже было немаловажно, так как тотализатор приносил значительные пополнения в государственную казну. В XIX в. систему пари мютюэль неоднократно пытались опробовать в США. Однако лишь в 1908 г. в штате Кентукки она была окончательно введена на постоянной основе.

В 1940 г. Нью-Йорк стал последним штатом, который не разрешал букмекерства, и само пари мютюэль стало единственной легальной формой ставок на бегах. В некоторых странах, например в Англии, присутствуют как букмекеры, так и ставки в системе пари мютюэль, однако букмекерство считается наилучшей формой заключения пари. Те, кто ставят на скачках значительные суммы, сетуют на то, что в тотализаторе сделка происходит без присутствия третьего лица, ведь когда они вносят больше, выигрыш соответственно меньше. Некредитоспособные участники пари предпочитают также иметь дело с букмекерами, размещающимися не на самом поле. Только таким образом получается делать незначительные ставки, ведь тотализатор принимает лишь крупные.

Помимо этого, все участники независимо от их финансовых возможностей с помощью букмекеров имеют право на осуществление собственной ставки, позвонив по телефону, даже не имея при этом денег, т. е. в кредит. В некоторых странах осуществление подобного вида деятельности преследуется законом, но даже там процветает служба нелегальных букмекеров.

Лотерея

Лотерея представляет собой систему, методику раздачи чего-либо (чаще денег или выигрышей) определенным людям путем случайного выбора либо при непосредственном участии. Каждая форма лотереи считается банальной азартной игрой, при участии в которой нередко значительное число счастливых имеет возможность получить выигрыш, указанный в условиях розыгрыша, а номера выигрышных билетов извлекаются из совокупности номеров, называемой пулом и состоящей либо из всех купленных купонов, либо из всех представленных для розыгрыша. Сумма выплачиваемых выигрышей складывается из общего числа, оставшегося от выплат налогов, сборов, выручки хозяина, общего дохода и других затрат. Обычно, если лотерейный розыгрыш рассчитан на участие большого количества людей, то в нем присутствует только один большой выигрыш и множество незначительных. Подобные розыгрыши имеют огромную выгоду для их организаторов, ведь денежные поступления с них немаленькие, а проведение розыгрыша не представляет затруднений.

Практика определения способов разделения имущества с помощью случайного выбора наблюдалась даже в древние времена. Библия – прямое тому подтверждение, ведь подобные мероприятия там не раз упоминаются. В Ветхом Завете (стих 26 : 55—56) Господь Бог учил Моисея, как пересчитать сынов Израиля и разделить между ними землю по жребию. Римские императоры Нерон и Август с помощью выбора методом лотереи распределяли ценности, недвижимость и рабов в момент сатурналий и аналогичных мероприятий.

На сегодняшний день сходные виды лотереи используются для призыва на военную службу, при подборе присяжных заседателей и прочее – все это осуществляется способом непредвиденного изначально результата.

Если подходить с более точным определением азартного вида лотереи, то необходимо выделить следующие подвиды, где при благоприятном результате победитель может рассчи-

тивать на соответствующее вознаграждение в форме имущества, произведения искусства или денег.

Изначальные сведения о лотереях в Европе зарегистрированы в Бургундии и Бельгии в V в., чьи города хотели таким способом субсидировать средства для развития собственной системы безопасности либо для помощи нуждающимся.

В 1520—1530-е гг. король Франции Франциск I одобрил розыгрыши лотереи во многих районах страны с целью приобретения личных и общественных доходов. Первой известной широкомасштабной лотереей, где выигрыш выплачивался деньгами, считается «De Lotto de Firenze», которая проводилась во Флоренции в 1530 г. Исход ее был благоприятным, что поспособствовало впоследствии введению во многих городах Италии подобных мероприятий.

После объединения Италии первая национальная лотерея была осуществлена в 1863 г. с еженедельно повторяющимися розыгрышами. Государственная идея пополнения бюджета за счет сбора средств населения таким образом благоприятно осуществлялась. Национальная итальянская лотерея «Lotto» является основой таких современных азартных игр, как полиси (policy), игра в номера (humblers game), лото (lotto), кено (keno) и бинго (bingo). В 1566 г. королева Елизавета I своим указом утвердила применение в Англии общей лотереи, осуществляемой главным образом для увеличения бюджетных средств на усовершенствование портов и на другие подобные цели. В 1612 г. разрешение на проведение лотереи для сбора денег и выплаты материальной помощи поселению колонистов Джеймстаун в Новом Свете было одобрено Виргинской компанией от короля Якова I.

Несмотря на то что проведенные компанией лотереи не смогли удовлетворить всех нужд поселенцев, их организация доказала, что они являются самым простым и максимально эффективным методом получения денег. Так, к 1621 г. выручка от лотерей составляла почти 50% среднегодовых прибылей компании.

Но в итоге Палата общин британского парламента прикрыла успешную компанию по причине невозможности прийти к взаимовыгодному сотрудничеству.

В 1627 г. лотерея была запущена вновь для возможности накоплений необходимых средств для строительства лондонского акведука. Вообще в Англии, кроме момента гонений с 1699 по 1709 г., лотереи проводились до 1826 г. В дальнейшем появились серьезные проблемы в вопросе проведения лотерей, но впоследствии все нормализовалось и в течение большей части того времени лотереи были легализованным видом азартных игр, известных широкой публике.

Петушинные бои

Петушинные бои представляют собой поединок между боевыми петухами, специально доводимыми до точки кипения, чтобы они набрасывались друг на друга. Для воспитания подобного темперамента петухов подвергают особой дрессировке. Бойцовский петух скорее всего был вывезен из жарких стран, и его можно считать правнуком красных кур индийских джунглей. Бои между петухами считались популярным зрелищем в прошлые века в Индии, Китае, Персии и других странах Востока. В Греции момент их появления приписывают эпохе Фемистокла (524—460 гг. до н. э.). Затем этот вид состязаний получил распространение в Азии и на Сицилии. Лучшие боевые петухи выращивались в Александрии и Танагре, на островах Делос и Родос. Длительное время римляне делали вид, что презирают это греческое развлечение, но видя, что любители нередко выигрывали или проигрывали целые состояния, делали ставки у края арены.

Из Рима эти азартные состязания стали перекочевывать на север. Хотя имело место неодобрение и запрет со стороны церковников, это не мешало петушинным поединкам рас-

пространиться в городах и колониях Голландии, Бельгии, Люксембурга, Италии, Германии, Испании, а также в Англии, Уэльсе, Шотландии. Время от времени власти пытались запретить подобные развлечения, но организаторы петушинных боев всегда находили лазейки для возможности их организации как при английском королевском дворе, так и для поместного дворянства с начала XVI и до XIX вв. Известный английский поэт Марихэм в своей работе «Развлечения» (1614 г.) писал о методах отбора, дрессировки, воспитания и кормления бойцовых петухов и об их подготовке к боям. Площадки для петушинных сражений делались круглой формы с настилом из циновок диаметром около 6 м. Окружалась площадка оградой, способствующей нахождению петухов непосредственно во время боя в пределах поля. Соревнование (матч) обычно состояло из заранее обговоренного числа боев между участвующими птицами, исход поединка определялся из расчета максимального количества выигранных.

Но существовали и другие методы, вызывавшие особое осуждение моралистов. Одним из них была королевская битва, в которой определенное количество птиц запускалось на арену для осуществления одного общего поединка, в завершение которого оставался только один победитель. Судьба проигравших – либо смерть, либо травмы. Был еще и уэльский бой, в котором стравливались восемь пар. Затем происходил поединок среди выигравших во всех предыдущих боях, после чего бой вели сначала четыре победителя, а затем оставшаяся в живых пара.

В североамериканских колониях петушине бои появились очень давно, но впоследствии их перестали проводить в некоторых штатах: в штате Массачусетс в 1836 г. вышел закон, направленный против жестокого обращения с животными; в Великобритании в 1849 г. был введен закон, запрещающий осуществление петушинных поединков. Подобный тип состязаний категорически запрещен в Канаде. Хотя в США, Канаде и на Британских островах петушине бои как вид развлекательных зрелищ запрещены, они продолжают существовать в этих странах частным образом. На Кубе петушине бои допускались и контролировались государством только до правления Фиделя Кастро, который запретил их, придя к власти в 1959 г. Данные бои пользовались большим спросом и успешно проводились на Гаити и в Мексике, а Пуэрто-Рико считался важным центром петушинных боев. Те, кто увлекается петушине боями, уверяют, что подобные мероприятия можно охарактеризовать как некий вид любительского спорта. Максимальный эффект от подобных боев состоит в том, что возможность заключения ставок осуществляется в любой момент как до, так и во время поединка. Возможности той или иной птицы все время меняются в ходе боя, и нередко в качестве ставок выступают огромные суммы денег.

Игровые автоматы («однорукий бандит»)

Правила всех азартных игр, основанных на непредсказуемом итоге, не представляют особых затруднений. Данная мотивация привлекает в основном непрофессиональных, но не менее решительных игроков. Одна из простейших азартных игр – автомат. Практически повсюду он получил меткое прозвище «однорукий бандит». Шансы игрока выбить необходимую комбинацию цифр, когда движение механизма приводит в ход диски автомата, совершенно не поддаются угадыванию и зависят от выпадения неизвестных ранее цифр. Максимальное число побед всегда устанавливается с помощью специальной программы. Сумма выигрышей в лучшем случае будет достигать 80—95% уже имевшихся в нем средств. На всех колесах изображено по 20 символов. Соответственно, общее количество возможных комбинаций достигает 8000. Но лишь 12 из них приносят выигрыш. Изобрел эту остроумную машину для изъятия у публики лишних денег американский механик Чарльз Фей. Талантливый инженер-конструктор, он, видимо, неплохо разбирался в особенностях чело-

веческой натуры. Первый игровой автомат Ч. Фей сделал в 1895 г. в возрасте 29 лет и дал ему название «Колокол независимости».

Владельцы салона, где он был установлен, получали до половины выручки «однорукого бандита». Ч. Фей сумел выгодно использовать психологические мотивации любителей азартных игр, которые приводят личность к безвозмездной и добровольной отдаче собственных средств.

Доказано, что, даже не принимая во внимание теории сознательных и подсознательных стимулов индивидуального поведения, мы неизбежно придем к личности игрока, азартно скармливающего железному автомату рубль за рублем в ожидании призрачной удачи. Несмотря на то что любой игровой автомат приносит своему хозяину либо съемщику регулярный стабильный капитал, остаются люди, способные для увеличения собственной выгоды совершить элементарное надувательство клиентов и отрегулировать автомат таким образом, чтобы сумма выигрышей составляла менее 20% уже поступивших в него средств. Но и игроки, в свою очередь, не оставались непогрешимыми. В момент повального интереса, сконцентрированного на игровых автоматах, были зафиксированы некоторые случаи попыток, так сказать, надуть автомат. Это производилось несколькими способами. Например, через небольшую выбоину в конструкции автомата вводились своеобразные штыри, которые блокировали механизм на функции «оплачено», таким образом посредством специального инструмента приоткрывали заслонку, и вся выручка оказывалась в их кармане. Для того чтобы избежать подобного вмешательства, владельцы игровых автоматов придумывали новые способы защиты своих детищ от ретивых любителей легкой наживы. Но и ловкачи ухитрялись развить у себя необходимые для сложных операций навыки. Удивляться в данном случае не приходится. Люди всегда готовы проявить свою изобретательность как в самых сомнительных, так и в самых благородных начинаниях.

Одна из фирм-производителей игровых автоматов стала нести огромные убытки, прежде чем ее специалистам удалось обнаружить настоящую причину непонятного счастливого стечения обстоятельств для игроков в единоборстве с мертвым металлом. Но число энтузиастов, лелеющих надежду одержать верх над «одноруким бандитом», не сокращается, и один из способов (а именно засечка времени активизации диска) оказался для промышленников твердым орешком.

Его трудно было выявить, поскольку при даже внимательном осмотре невозможно было заметить, что что-то изменяет нормальную работу механизма. Идея была чрезвычайно проста, но трудноосуществима в реальности. Для начала игроку требовалось определить, сколько времени аппарат затрачивает на движения всех дисков по отдельности, начиная с момента запуска механизма. Затем игрок должен был выучить порядок нахождения каждого из специальных обозначений. Следующий шаг осуществлялся лишь при условии наличия математических способностей. Далее производился подсчет необходимого количества времени, уходящего на операцию попадания денег в отверстие и срабатывания основного механизма. Зная изначальное положение специальных знаков и их последующее расположение, игрок осуществлял движение дисков в нужный и выгодный для него момент, после того как монета запустила часовой механизм автомата. Тем, кто предпочитает игровые автоматы, изобретательность и сноровка нужны только для мошенничества.

Глава 2

Возникновение и развитие зависимости от азартных игр

Вся наша жизнь – игра, или Зачем это нужно человеку

Игра – замечательное явление в нашей жизни, деятельность, на первый взгляд, бесполезная, но вместе с тем необходимая. Игра, доступная ребенку, непостижима для ученого. Так что же такое игра? Для взрослого – это такая деятельность, посредством которой он преобразовывает действительность и изменяет мир. В этом состоит ее суть. Иными словами, игра – это осмысленная деятельность, которая объединена единством разных мотивов. Игра человека всегда тесным образом связана с той деятельностью, на которой основывается все его существование. Для человека игра – дитя труда. Будучи связана с трудом, игра существенно отличается от него. Когда человек трудится, он делает не только то, в чем испытывает потребность или интерес, он делает то, что нужно сделать, к чему принуждает его обязанность (что в данном случае не зависит от интереса или потребности). Играющие, наоборот, не зависят от того, что им диктует необходимость или обязанность. Например, врач, занятый своей трудовой деятельностью, лечит больного, потому что этого требуют его профессиональные обязанности.

А когда ребенок играет во врача, то он «лечит» только потому, что это его привлекает. Когда ребенок играет ту или иную роль, он словно переносится в другую личность, примеряет ее на себя. На этом основывается значение игры для личности в целом.

На разных этапах развития человеку свойственны разные игры. Мы остановимся подробно на видах игровой деятельности человека на различных стадиях его развития. Одно бесспорно – человечество играет давно. Самой древней игрой взрослых людей является игра в кости. Карточные игры возникли более двух тысяч лет назад в Китае. Рулетка в самом начале была придумана человеком как средство против шулерства и только потом стала игрой. Лотерея – это тоже своего рода игра.

В Советском Союзе азартные игры не были открыто распространены. Сегодня в России на каждом углу можно увидеть яркие красочные витрины с призывом посетить зал игровых автоматов. Побывать в казино сегодня можно не только в мегаполисах. В глубинках страны в «одноруких бандитов» играет и взрослый, и ребенок, и даже пенсионер.

Не каждый отдает себе отчет в том, насколько опасно может быть увлечение игрой. В России сегодня сотни тысяч автоматов расставлены в местах массового скопления народа. Это приносит огромную прибыль тем, кто сам ни за что не станет играть, так как знает, что много денег на этих автоматах выиграть невозможно. Но этот бизнес связан с чистой психологией – стремлением получить много денег, не прилагая при этом огромных усилий. А людей с таким желанием огромное количество. Итак, по порядку.

В раннем возрасте игра является основным видом деятельности. В этот период игра – основная составляющая жизни, через нее ребенок познает окружающий его мир. Сюжетно-ролевые игры раскрывают перед ним взрослый мир: дочки-матери, игра в магазин, машинки, песочница...

Через них ребенок воспринимает семейные отношения, мир профессий. Человек, будучи взрослым, начинает понимать, что игры оказывают существенное влияние на ста-

новление личности: кто-то песочницу перенес в свою профессию, став строителем, машины сопровождают кого-то в работе, другого интересуют как водителя-любителя...

Театрализованные игры помогают ребенку познать мир искусства. Обыгрывая сюжеты, он учится примерять на себя роль того или иного персонажа. В будущем это обязательно ему пригодится – мир полон людей, различных по характеру, социальному статусу, живущих в едином обществе, общающихся со всеми по необходимости или по собственному желанию. Для некоторых в будущем театрализованная игра станет специальностью (актеры кино и театра), для кого-то – хобби. Но в любом случае – это тоже игра.

Игра взрослого человека и ребенка связана с деятельностью воображения, в ней преобразовывается окружающая действительность. Проявляясь в игре, такая способность к творческому преобразованию настоящей действительности впервые и формируется. В этом заключается основной смысл игры. Значит ли это, что игра, превращающаяся в придуманную иллюзию, считается уходом от действительности? Возможно, так, а возможно, и нет. В любой игре существует уход от реальности и проникновение в нее. Все, чем живет игра и что она воплощает в жизни, она берет из самой действительности. Игра может выходить за пределы одной ситуации, уводя от одних сторон реальности и выявляя другие. В самой игре нереально только то, что не является в ней существенным; в ней нет реального воздействия на предметы, но что подлинно реально – это чувства, желания, мысли и вопросы, которые решаются в игре. Когда ребенок играет ту или иную роль, он не только входит в нее, но и тем самым расширяет кругозор, обогащает и совершенствует свою личность.

Как известно из истории, римляне заимствовали у этрусков само слово «личность», что означало «роль», «маска актера». Римляне употребляли понятие «личность» для обозначения общественной функции лица. В современной жизни мы о личности судим по тому, как она выполняет свои общественные функции, как справляется с ролью, возложенной на нее жизнью. Таким образом, личность и ее роль в жизни тесным образом взаимосвязаны. Поэтому ребенок в игре посредством ролей, которые на себя примеряет, формирует и развивает свою личность.

Спортивные и подвижные игры составляют отдельную категорию игр. В детском возрасте через эти игры у детей формируются такие навыки, как ловкость, смелость, быстрота реакции. Соревновательный характер всех спортивных и подвижных игр основан на азарте, который позволяет любому проявить свои потенциальные способности и добиться успеха. Первоначально спортивные состязания в Древнем Риме не связывались с коммерческим успехом. С их помощью олимпийцы зарабатывали себе престиж, уважение сородичей, ведь, как говорится, не хлебом единым жив человек. Сегодня профессиональные спортивные мероприятия – это еще и финансовый успех, авторитет страны, клуба, игрока. Для того чтобы всего этого добиться, человеку потребуется не один год усилий и тренировок. Обычные спортивные игры, которые мы видим на дворовых площадках, в спортивных залах и бассейнах, – это прежде всего поддержание своего физического здоровья, приятное времяпрепровождение в компании единомышленников. Взрослые люди в своей жизни практически постоянно играют в ролевые игры, порой даже не осознавая этого. Что же заставляет их играть? Прежде всего это стремление избавиться от страхов. Страхи есть у всех, некоторые из которых оправданные. Но иные страхи зарождаются и увеличиваются без нашего ведома.

Они возникают из нерешительности и сомнений. По мнению Фредерика Перлза, «человек живет в вечном конфликте сам с собой, поскольку в повседневной жизни он вынужден опираться как на себя, так и на внешнюю среду». Человек никогда не доверяет себе полностью, однако нельзя сказать, что полностью питает доверие к другим.

С горечью осознавая непредсказуемость своей жизни, человек впадает в инерцию. Э. Берн считает, что человек способен играть в игры для того, чтобы научиться управлять своими эмоциями и избегать тесных межличностных контактов.

Одно дело – единичная игра, цель которой – найти выход из сложившихся неудачным образом обстоятельств, и другое дело – переписывание судьбы, что походит, скорее, на стиль жизни. Например, в большинстве семей подчиненная сторона (жена или муж-«тряпка») все свое существование обращает в выгодную для себя позицию – сделать своего партнера (диктатора) ответственным за все свои жизненные невзгоды. Это не отдельная случайная игра, а сценарий на всю их совместную семейную жизнь.

Что касается индивидуальных игр, то их великое множество. Э. Берн предлагает, например, такие семейные игры: «Бей меня», «Смотри, как я стараюсь». Все они направлены на то, чтобы выставить мужа в самом неблагоприятном свете. Несмотря на то что жена сама стала зачинщицей скандала, она всеми силами будет убеждать его, какой он мерзавец. Можно выделить 4 основных типа манипулятивных систем игр.

1. Активный манипулятор – игрок, который ни за что не будет показывать собственные недостатки, а постарается производить впечатление человека, полного сил. Он воздействует на бессилие других и добивается контроля над ними. Его любимая техника – обязательство и выжидание. Его философия – главенствовать и властвовать во что бы то ни стало.

2. Пассивный манипулятор. Он выигрывает, терпя поражение, позволяя активному манипулятору активно думать и работать за него. Лучший его помощник – инертность, слабость. Его философия – никогда не вызывать раздражения.

3. Соревнующийся манипулятор – игрок. Воспринимает жизнь как постоянную цепочку выигрышей и проигрышей. Для него жизнь – это постоянная битва, а люди – соперники или враги. Он являет собой смесь пассивного и активного манипулятора. Его философия – выигрывать любой ценой.

4. Безразличный манипулятор. Это игрок, который старается уйти, отстраниться от контактов. Он то сварливая баба, то мученик. Игра «угроза разводом» служит прекрасным примером того, как манипулятор пытается укротить партнера, но никак не расстаться с ним. Философия такого игрока – отвергать заботу. Большинство специалистов считают, что 99% людей играют, а не проживают свою жизнь. И причина банальная – люди недостаточно себя ценят, уважают. Вот и стремятся прикинуться более ценными, считают, что окружающим более понравится их игра, чем они сами. Чем большее значение люди придают своим маскам, тем более обесценивают себя. А чем более обесценивают себя, тем больше недооцененными себя чувствуют. Поскольку чувство неудовлетворенности растет, то недалеко и до неврозов. Чтобы знать врага в лицо, разберем типичные маски-роли, под которыми скрываем свою сущность, и здесь же дадим рекомендации, как перестать играть и начать жить.

Диктатор. Он преувеличивает свою силу и делает все, чтобы управлять своими жертвами. Из диктатора может развиваться лидер. Разница в том, что лидер не помыкает, а ведет за собой.

«Тряпка». Прямая противоположность диктатору. Это жертва. Он стремится своим поведением вызвать жалость. Его характерные приемы: молчать, забывать, не слышать. Из «тряпки» может получиться сочувствующий, сопереживающий. Он может требовать хорошей работы, но лояльно относится к тому, что любой человек может ошибаться.

«Калькулятор». Его характерная особенность – всех и вся контролировать. Он сам, с одной стороны, стремится перехитрить, а с другой – перепроверить других. Из «калькулятора» может развиваться внимательный человек.

«Прилипала». Этот игрок слишком преувеличивает свою зависимость. Он стремится стать предметом забот. Исподволь заставляет других делать за него его работу. Из него может получиться «признательный», который не просто зависит от других, но и высоко оценивает их труд и мастерство. Это существенное отличие. Ведь «прилипала» никогда не уважает труд других, за счет которого он живет, ему всегда всего мало. «Признательный» же с уважением относится к другому образу жизни и не считает, что все должны думать, как он.

«Хулиган». Всегда стремится контролировать ситуацию с помощью разного рода угроз. Он преувеличивает свою недоброжелательность, агрессивность. Из «хулигана» рождается напористый. Он действительно чувствует прилив сил, сталкиваясь с сильным противником, и отличается открытостью и прямоотой.

«Славный парень». Преувеличивает свою внимательность, заботливость, любовь. Из него развивается «заботливый», который действительно расположен к людям и в котором нет раболепия «славного парня».

«Судья». Еще его называют «всезнайка». Он никому не верит, полон обвинений, негодования. Из «судьи» развивается «принципиальный», тот, кто отличается своим редким умением выражать принципиальную позицию, не критикуя и не унижая других.

Защитник. Он сочувствует всем без всякой меры. Чрезмерно заботится о нуждах других. Из него может получиться «водитель», который не защищает всех подряд, а помогает каждому найти свой собственный путь, не навязывая своей точки зрения.

Над изучением жизненных сценариев и уходом индивида от их власти постоянно трудятся лучшие психологи всего мира. Рассмотрим несколько довольно известных современных ролевых игр, в которые с упоением играют люди, а также их причины и способы выхода из них.

Если вы стремитесь доказать окружающим, что вы лучший, самый талантливый и незаменимый, то, скорее всего, ваша любимая игра – игра в героя труда. В эту игру вовлечены трудоголики, которые работают на износ, без отдыха, выходных, праздников и отпусков. Их раздражают те, кто позволяет себе маленькие радости жизни: посмотреть телепрограмму, сходить на премьеру фильма или спектакля, съездить на пикник, вместо того чтобы работать, работать и только работать. Оценивая свои усилия как титанические, «герои» требуют вечной благодарности и почета как на работе, так и в семье. Если такие «герои» заигрываются, то превращаются в домашних тиранов и даже в деспотов, существовать с которыми довольно сложно, а в некоторых случаях просто невозможно.

Поводом к ссоре может послужить любая мелочь: опоздание на работу, громкий смех, неубранные со стола бумаги, немытые тарелки, холодный суп и т. д., и т. п. Проявления недовольства варьируются от ворчания до вспышек ярости. Характерные фразы: «я вам не обязана», «весь дом держится только на мне», «все кругом тунеядцы и дармоеды».

Также для этой игры характерно демонстративное трудовое поведение «героя», особенно когда другие настроены на отдых. Среди причин такого поведения психологи отмечают неблагоприятное детство, когда родители не замечали успехов ребенка, зато не оставляли незамеченными допущенные ошибки, и теперь, будучи взрослым, человек пытается компенсировать свой негативный детский опыт, пытаясь доказать окружающим свою значимость. Он словно говорит: «Признайте меня, я хороший!» И где же выход из сложившейся ситуации? А выход довольно простой: согласитесь с ним, похвалите, признайте его, он очень для этого старается. Игра в жертву тоже довольно распространена. Суть ее в том, что человек надевает на себя маску несправедливо обиженного, и это позволяет ему надеяться на сочувствие, понимание, помощь. Такие манипуляторы делают все от них зависящее, чтобы как можно дольше поддерживать свой имидж трагика.

Им это очень выгодно. Благодаря такому поведению они могут рассчитывать на дополнительную порцию внимания, заботы и сочувствия. Они демонстрируют повышенную обидчивость. А повод, как и в любой игре, ничтожно мал: хорошее настроение окружающих, игнорирование просьб, шутливый тон. Часто играющие в эту игру на любой повод реагируют уходом в болезнь, как правило мнимую.

Они любят часами вести исповедальные монологи или играть в «молчанку» с окружающими. Психологи считают, что такой сценарий выбирают те, к кому в детстве родители проявляли любовь и заботу только в случаях, когда ребенок болел. А так как каждый из нас

не может жить без душевного тепла, то человек вымаливает любовь по старой привычке, известной ему с детства. Чем можно реально помочь таким «жертвам»? Проявлять к ним любовь вопреки их мнимым страданиям и независимо от них.

Еще одну распространенную игру, позволяющую человеку избежать ответственности за существующее положение дел, можно обозначить известной поговоркой: «Моя хата с краю – ничего не знаю». На любую просьбу следует отказ из-за мнимого большого объема работы. Демонстративная замкнутость, увиливание от ответа, высокомерное выражение лица, фразы позволяют таким людям держать в напряжении окружающих, которые не могут понять истинных причин этого поведения, кроющихся в глубоком детстве, когда родители не интересовались ребенком, не понимали, унижали. В результате у ребенка развился страх быть отвергнутым, непонятым. Достучаться до такого человека непросто, потому что он выработал у себя привычку защищаться на всякий случай от всех негативных проявлений жизни. Поможет искренность с вашей стороны при взаимодействии с таким типажом.

Конечно, это неполный список игр, в которые играют люди. Важно понять, что люди играют в свои игры из-за глубинного чувства недоверия как к себе, так и к окружающим. Можно посвятить всю свою жизнь изучению правил игры, интриг и ходов. А можно развить в себе уверенность, позволить себе право на ошибку и взять на себя ответственность за свою жизнь. Разрешается стремиться понравиться окружающим, а можно понравиться себе. Каждый из нас всегда имеет выбор: играть в игры или жить. И право выбора остается за каждым человеком.

Вместе с этим правом ему вменяется и ответственность за тот или иной выбор. Игровой нюанс обнаруживается во всех известных веяниях культуры, начиная с Высокой моды, демонстрирующей маскарадные костюмы, и кончая живописью и литературой.

Игру можно рассматривать и с точки зрения психотерапевтической помощи.

Наиболее активно игра стала осваиваться с этой точки зрения после Второй мировой войны. Одной из первых ее начала использовать Анна Фрейд в работе с детьми, пережившими бомбардировки Лондона. Ребенок мог выразить в игре свои переживания и тем самым освобождался от страхов.

Все психотерапевты утверждают, что сама по себе игра во многом целебна для людей. Терапевт, занимающийся игровыми тренингами, не стремится переделать людей, он как хороший садовник создает каждому растению благоприятные условия для роста и развития. Сегодня с помощью игровой терапии, моделирования игровых ситуаций осуществляется и подбор кадров на предприятие. Наиболее быстрый способ проверки умений и навыков проявляется в моделировании игровых обстоятельств (например, телефонный звонок).

Особенно это касается тех специальностей, где требуются высокие навыки коммуникативной работы. Соискателям легче выразить этот опыт в игре, чем в словах. В моделировании игровой ситуации можно увидеть, какими способами разрешения конфликтов владеет сотрудник. Через игру можно научиться справляться с теми проблемами, которые кажутся неразрешимыми. Понимание поведения человека в игре позволяет понять внутреннюю жизнь человека.

В начале 1980-х гг. была создана Международная ассоциация игровой терапии. С помощью игровой терапии осуществляется подготовка родителей к тому, чтобы стать терапевтическими агентами для своих детей, т. е. отца и мать обучают навыкам игровой терапии для укрепления отношений родителей и детей. Была создана программа, в рамках которой родителей обучают навыкам проведения игровых сеансов со своими детьми. Как правило, родители приступают к учебе с мыслью о необходимости изменить ребенка, а в процессе обучения обнаруживают, что изменился их взгляд на своих детей, они стали к ним более терпимыми.

Групповая игровая терапия подростков представляет собой значительный прогресс в социальной сфере. Подростки естественным образом, взаимодействуя друг с другом, приобретают новые знания не только о других детях, но и о себе. Наблюдая за другими детьми, подросток обретает смелость, чтобы попробовать сделать то, что ему хочется.

Игровая терапия оказалась эффективной при работе с людьми всех практических диагностических категорий. В процессе игровой терапии дети учатся самоконтролю и свободе самовыражения в сочетании с ответственностью. Взрослые, присутствующие на игровых сеансах, отмечают, что безоценочная атмосфера способствует взаимоуважению.

Следовательно, и дети, и взрослые учатся уважать себя. Но коль скоро они учатся испытывать уважение к самим себе, они научаются уважать и других.

В течение последних 15 лет наши соотечественники познакомились еще с одним видом увлекательной игры для взрослых – политической игрой. Она возникла в условиях привития нашим согражданам демократических принципов: свободы слова, свободы выбора и т. д. и т. п. В данной игре действующим лицом является потенциальный политический лидер, который должен отгадать чаяния народа и на этой волне опередить своего «нечувствительного» соперника. Что из этого получилось, нам всем известно.

Самое осязаемое последствие – это криминализация власти и капитала, с которой мы сегодня успешно ведем борьбу. Как говорится, сами себе создали преграды, теперь героически преодолеваем последствия. Появилась целая плеяда новых специалистов, основным доходом которых было проведение избирательных кампаний. Но вскоре всем стало ясно, что привить любовь к политическим играм можно исключительно за большие деньги. Многие увидели в этих играх серьезное улучшение своего финансового состояния.

Интересы страны, города, даже своих соседей в расчет в такой игре не принимаются. Низкий уровень самоуважения не позволил нашим согражданам оценить такое приобретение, как демократия. Поэтому сегодня в политические игры играют те, кто считает себя политической элитой. А окружающим отводится роль, скорее, наблюдателей.

А теперь рассмотрим такую категорию игр, которые относятся к азартным и увлечение которыми ведет к серьезной социальной проблеме. Безуспешно пытались бороться с азартными играми во многих государствах. Например, американские исследователи еще в XX в. считали, что увлечение азартными играми несет угрозу для большей части населения Америки. Сегодня в России и на территории постсоветского пространства игровой бизнес не регулируется законом. Социологические исследования в области азартных игр проводятся часто и по большей части носят коммерческий характер.

Азартным играм подвержены практически все без исключения люди. Но вот способ реализации у разных социальных групп несколько различается. Например, люди с невысоким достатком и с интеллектом выше среднего предпочитают игровые залы и «одноруких бандитов». Это в основном студенты и учащиеся.

Они тратят огромное количество времени и денег, надеясь на удачу. Те, кто зарабатывает достаточно много и имеет уже какой-то социальный статус, не склонны размениваться по мелочам и предпочитают посещать казино. Люди пожилого возраста, пенсионеры «забивают козла» возле дома в кругу себе подобных. Чаще всего навязчивое желание выиграть во что бы то ни стало приводит к состоянию, которое психологи и социологи называют «лудоманией».

Но все же вычеркнуть азартные игры из жизни человека вряд ли удастся, да и ни к чему это. Само слово «азарт» означает задор, сильное возбуждение, увлечение. Его употребляют, когда говорят о работе («работать с азартом»), об игре или увлечении («войти в азарт»). Азартный человек – страстный и увлекающийся. Если говорить об азартных играх, то обычно подразумеваются те игры, в ходе которых ставки постоянно возрастают, а выигрыш зависит от случая. Азартные игры в прошлом называли «роковыми» или «отважными».

В игровой бизнес вовлечено сегодня огромное количество людей. В одной только Москве зависимых от азартных игр людей специалисты насчитывают около 300 тысяч. Это официальные данные, а сколько скрыто? Но такой бизнес является индустрией отдыха. Большая часть населения в высоко развитых странах отдает предпочтение казино.

В США в начале тысячелетия опубликовали данные социологического исследования по теме азартных игр. Оказалось, что за 25 лет количество людей, играющих в азартные игры, выросло на 20%, а на каждого американца расходы на игры в год составили 1/3 от его бюджета. Конечно, при этом есть люди, которые не увлекаются азартными играми, а есть те, кто тратит на игры гораздо больше денег, чем, например, на свою семью. Поражает число американских пенсионеров, играющих в азартные игры, – оно составляет 80%.

В России азартные игры стали доступны почти каждому. Огромное количество игровых автоматов в местах массового скопления людей просто ошеломляет. Чтобы играть в автоматы на деньги, необязательно надевать вечерний наряд или фрак, как в дорогие казино, проходить фейс-контроль, поскольку здесь отсутствует возрастной ценз и не надо обязательно иметь крупную сумму денег. Это пятирублевое удовольствие потом, если во время не остановиться, может перейти в другую форму – зависимость.

Азарт затягивает незаметно. Только на начальном этапе игра в автоматы вносит разнообразие в обыденную жизнь. Она становится причиной выброса большого количества адреналина, будоражит воображение, но все может закончиться плачевно – депрессией, разрушением внутреннего покоя, одиночеством.

Стремление получить сразу много денег у человека очень велико, а в стремлении к наживе от игры бизнесмены устанавливают игровые автоматы вблизи школ, подростковых клубов. В Европе по игорному бизнесу написаны тома законов, где все прописано до мельчайших нюансов. Специалисты-чиновники постоянно отслеживают состояние игорного бизнеса. У нас в России только начинают работать в этой области.

Так что же такое азарт? Специалисты в области социальной психологии и медицины считают, что это одно из проявлений характера человека, а также его темперамента. Эти проявления зависят от биологических особенностей мозга.

С началом игры у азартного человека появляется условный рефлекс на мерцание кнопок, цифр на экране автомата, на звук сыплющихся денег. При частом проявлении этого рефлекса у человека может развиваться зависимость от игры. Страсть к игре превращает человека в раба, разрушает психику. Но одновременно с этим азарт является выражением духовности.

Сегодня многое определяет социальная среда, человеческое отношение к жизни, а также сам образ жизни. В современном обществе азарт проявляется слишком бурно, у него нет сдерживающих границ, поэтому пик игромании наблюдается именно сегодня. Во времена застоя правила определяла идея коммунистической партии и государства, что являлось сдерживающим фактором стремления к азартным играм. В карты играли подпольно, казино в стране не существовало (буржуазная идеология). Когда запрет на этот вид игры был снят, человек духовно раскрепостился.

Если дать классификацию азартным играм, то можно выделить главное: ими считаются те игры, в которых делаются ставки, т. е. они связаны с деньгами, – это игры в казино: карточные, игровые автоматы, рулетка.

Игры на тотализаторе тоже относятся к числу азартных. В России игры на бирже сегодня стали доступны для всех желающих.

Некоторые эксперты относят к азартным играм и гадания, так как они очень схожи в своем понимании с играми на деньги. Пари, лотереи, жребии – все несет в себе характер азарта.

Интеллектуальные игры (шашки, шахматы) составляют отдельную группу азартных игр. В них человек испытывает азарт от процесса игры и от конечного ее результата – выигрыша или проигрыша. Значительную часть телевизионных программ сегодня составляют игры, в которых человек может выиграть приз, какую-то сумму денег, получить льготу на поступление в вуз и т. д. и т. п. Здесь можно быть не только игроком, но и простым наблюдателем. Азарт в любом случае овладевает каждым, кто надеется стать победителем и получить признание.

Почему люди играют в азартные игры? Определить мотивы, по которым люди начинают играть, совсем не сложно. Их можно сгруппировать по 4 категориям:

- *попытка уйти от реальности в мир иллюзий и таким образом снять напряжение, избавиться от отрицательных разрушительных эмоций (гнева, депрессии);*
- *стремление произвести на кого-то впечатление, получить признание;*
- *желание наказать кого-то либо самого себя, т. е. человек не приходит выиграть определенную сумму, которую сам себе установил. Человек играет до тех пор, пока не кончатся все его деньги;*
- *выиграть крупную сумму, т. е. быстро обогатиться в результате удачного стечения обстоятельств. Здесь ничего удивительного нет. Человеческая природа такова, что хочется всего и сразу. Нетерпеливость, желание иметь очень многое и без особых затрат характеризует каждого из мира людей. Именно поэтому азартные игры – это развлечение, свойственное человечеству.*

Некоторые эксперты, изучающие природу азартных игр, считают, что в основе игры лежит страсть, возникающая по таким основным причинам, как желание выгоды, возбуждение, боевой инстинкт.

О чем люди не задумываются, играя в азартные игры? Все мы, если не в обычной жизни, то по рассказам знакомых, из телепередач, из книг способны наблюдать за жизнью игроков. На первых порах, пока страсть разгорается, человек находится в постоянном поиске денег, чтобы удовлетворить ее. И если вовремя эту страсть не обуздать, то человек полностью погружается в игру и без посторонней квалифицированной помощи вряд ли сможет сам освободиться. Происходит саморазрушение личности. Родственные, семейные отношения подчас не выдерживают испытания, и человек остается один на один со своей пагубной привычкой к азартным играм. Как говорится, все хорошо в меру. Когда ум человека настроен только на одно – игру – и этот человек с утра до вечера занят удовлетворением только одного ненасытного желания выиграть, он превращается в раба игры, раба своего боевого инстинкта. Это говорит о том, что любой, кто увлекается азартными играми, не способен контролировать свою жизнь, не берет на себя ответственности за последствия, которые неминуемы.

И теперь хотелось бы уделить внимание еще одной разновидности игр – компьютерным играм. Первые примитивные компьютерные и видеоигры были разработаны не так давно, в 1950—1960-х гг. в Кембриджском университете. Первой известной компьютерной игрой, созданной для развлечения студентов, явились «крестики-нолики». Позже появилась игра «теннис для двоих». В 1970-х гг. разработка игровых автоматов, игровых приставок привела к их быстрому распространению по всему миру.

Возможности, которые предоставляют компьютерные игры, поражают воображение: различное смешение жанров, возможность играть как одному, так и группой через Интернет или электронную почту, сходство игрового процесса с условиями реального времени.

Существует классификация компьютерных игр: гонки, драки, тир, игры-симуляторы, приключенческие, ролевые, спортивные, азартные, обучающие и развивающие игры, головоломки. А также эти игры подразделяются на одиночные, многопользовательские и массовые. Существуют графические и текстовые игры.

В чем их основное отличие? Необязательно наличие партнеров (кого-то приглашать) и дополнительных усилий (куда-то идти). Человек один на один с виртуальными партнерами, которые, конечно, глупее его, так как играют по шаблонным схемам. И здесь есть реальная возможность разобраться в этих моделях и выиграть. Возможно играть и с реальным человеком в режиме онлайн, где вся прелесть заключается в том, что партнерневидимка – это наш единомышленник в желании получить удовольствие от игры. И здесь главную мотивирующую роль играют не деньги, а скорее, признание.

Почему как снежный ком растет количество людей, играющих в компьютерные игры? В реальном мире не каждый чувствует себя уверенно. Подавляющее большинство (а их по некоторым данным 98%) считают, что окружающий мир – это нечто чуждое и враждебное и чтобы выжить, необходимо много работать и бороться за свое место под солнцем. Поэтому люди и пытаются в мире с нечеловеческими законами создать среду по своим представлениям. Дети, например, играя в компьютерную игру «Симсы», имеют возможность из предложенных деталей интерьера, из игроков создать собственную модель семьи и проиграть семейные отношения. А если что-то не устроит, можно в мгновение ока поменять либо обстановку, либо игроков. Такие игры дают возможность ребенку визуализировать свои желания.

А взрослый мужчина, играющий в «Ралли», возможно, таким образом удовлетворяет свое детское желание участвовать в реальных гонках. Плохо ориентирующийся в реальности человек благодаря развитию информационных технологий может без особых усилий конструировать свое будущее в соответствии со своими ожиданиями, т. е. построить свой мир, пусть виртуальный, но свой. В этом своем мире человек наделяет себя тем статусом, на который претендует, надеется добавить к нему что-то в будущем, при этом ничем не рискуя и ни от чего не отказываясь.

Это параллельный мир, который заслоняет его от реального мира, полного забот и тревог, с одной стороны, а с другой – позволяет человеку расширить горизонт его существования, позволяет выйти за собственные пределы. В игре человек преобразается, испытывает воодушевление и радость.

Поэтому человек счастлив, когда играет. Он ожидает чуда, подарка. Он чувствует, что может все. Над ним не довлеют оценки окружающих людей, он может не считаться ни с чьим мнением.

При этом человек знает, что в игре заложена гарантия успеха, к которому он и устремляется во время игры. Игра предоставляет большое количество возможностей, и человек использует их, знает заранее о вероятности выигрыша. В этом и заключена основа игры. А человек никогда не откажется от возможности победить, если не в реальной жизни, то хотя бы в виртуальном мире.

Человек выбирает в партнеры компьютерные игры и по причинам личной безопасности. Считается, что компьютер не может обмануть ожидания человека, он беспристрастен. А реальный попутчик в игре может пойти на обман ради собственной наживы.

Немаловажный привлекательный фактор – это доступность компьютерных игр. Дешевый рынок обеспечивает их широкое распространение во всех социальных слоях общества.

Большинство людей используют компьютерные игры как развлечение, интересное времяпрепровождение. Однако совсем безобидными эти игры назвать нельзя хотя бы по той причине, что чаще компьютерными играми увлекаются дети и подростки, которые не умеют еще контролировать свои влечения.

Уход в иллюзорный мир лишает подростка возможности преодолевать реальные трудности в его жизни. Более того, длительное общение с компьютером неблагоприятно сказывается на здоровье ребенка.

Профилактический совет для родителей, обеспокоенных этим вопросом: сначала развейте у ребенка способность вовремя выйти из игры, если, конечно, такой способностью вы сами обладаете.

Любая игра – это потребность в сильных чувствах. Угадал – и ты победитель, проиграл – и ты побежденный. И вот такой каждодневный вызов, каждодневная потребность реализации помогает человеку развиваться. Это в том случае, если он в игре может повлиять на ситуацию. К таким играм относятся спортивные состязания, интеллектуальные игры, где требуется талант, сосредоточенность, мастерство, опыт и целый ряд умений. Трудно предположить, что в казино человек на что-то способен влиять. Разве что состязаться со звоном монет. В игорных заведениях клиент полностью отдается фортуне.

В этой связи любителям азартных игр в казино следует знать, что ни одно казино в мире не проигрывало! Проблемы с азартными играми начинаются тогда, когда азарт наносит ущерб личности. В конце XX столетия в США Национальный совет по проблемам игровых зависимостей опубликовал данные своего исследования. Выяснилось, что примерно 20 млн американцев страдают зависимостью от азартных игр и, как следствие, зависимые игроки из-за тяги к азартным играм совершают преступления как против людей, так и против себя. Среди игроманов самый большой процент самоубийств.

Безусловно, каждый родитель должен знать, что такое зависимость от азартных игр, каковы симптомы у человека, страдающего зависимостью, и что делать в этом случае. Американские специалисты рекомендуют таким семьям прежде всего позаботиться о том, чтобы финансовые потоки были не в руках игрока: никаких кредитных карт, собственности, недвижимости на имя игрока. Если человек продолжает играть, семья ничего сделать не может, разве что позаботиться о себе самой.

Мнение российских специалистов таково: если у человека есть потребность ухода, то он уйдет туда, где заметнее будет уход. Если это азартная игра, значит, в азартную игру.

Исследования социологов показывают, что в России население имеет представление об азартных играх, но играет незначительная часть. Наиболее популярными являются карточные игры и игровые автоматы. У россиян азартные игры мало связаны с получением дополнительного дохода. Скорее, их увлекает сам процесс игры. Негативное отношение к азартным играм сохранилось еще с советских времен, когда они были запрещены. А в начале этого тысячелетия средства массовой информации крепко связали в один узел игроков в казино с криминальными элементами. Тем не менее новое поколение воспринимает игорный бизнес скорее положительно, чем нейтрально или отрицательно. Для молодых людей игорные заведения – это место развлечений.

В связи с этим перед ответственными взрослыми стоит задача – привить культуру в отношении азартных игр. Нужно помнить, что азарт – это не только масса адреналина, сильные чувства, легкость, игра, но и падение, депрессия, преступление и, возможно, смерть... Все зависит от грани, которую переступать никому нельзя.

Азарт отличается от других чувств тем, что его целью является получение непосредственно положительных эмоций. И если человек позволяет эмоциям овладеть им, тогда чувство азарта перерастает в аффект (глубокую и длительную эмоцию) – патологическое состояние, характеризующееся сомато-вегетативными нарушениями и изменениями психики в виде выраженного сужения восприятия, снижения рационального контроля и критического отношения к ситуации, нередко совершения не свойственных человеку ранее внезапных поступков.

Если он продолжает играть, несмотря на негативные последствия (рост долгов, проблемы в семье и на работе), не может остановиться в случае выигрыша, скрывает от близких свое пристрастие к игре и способы добычи денег для ее продолжения, желая порвать с этим пороком и прекратить игру, но не может этого сделать и остановиться, то это говорит о

том, что забава, развлечение переросли в заболевание – игровую зависимость (игроманию, лудоманию), заболевание, требующее обязательного лечения.

По мнению российских специалистов по психиатрии, игромания (или по-научному лудомания) – это психическое расстройство, которое поддается лечению труднее, чем алкоголизм и наркомания. Какие методы лечения сегодня применяют в нашей стране? Чаще всего это медикаментозное лечение плюс психотерапевтическое. Среди основных причин сбоев в организме лудомана медики отмечают проблемы с центром удовольствия (человек испытывает хронический дефицит положительных эмоций), отягощенные наследственностью. Попытки привычным для советской эпохи способом – одним запретом – решить сразу все проблемы малоэффективны. Закрытие или перенос игровых автоматов коренным образом ничего не изменят. Тот, кто играл, будет продолжать это делать, но только в другом месте.

Кстати, это главный признак, по которому можно отличить лудомана. Человек, зависимый от игр, думает только о том, чтобы добыть денег и пойти играть. Больше его ничего не интересует. Для патологически зависимого от азартных игр человека характерно подавленное настроение, неадекватное поведение, агрессивная реакция на пустяки, раздражительность, снижение интеллектуальных функций (ослабевает память, снижается концентрация внимания).

Изменяются и личностные качества: человек становится лживым, необязательным, безответственным. Для одних лудоманов спусковым крючком является выигрыш. Они рассуждают примерно так: «Если я один раз выиграл, то и в следующий раз мне повезет». Для других важно, чтобы как выигрыши, так и проигрыши с ними происходили на виду у других людей. Возможность оставить в казино несколько тысяч долларов и рассказать об этом без сожаления – это какие же надо иметь амбиции и какое желание продемонстрировать свой статус!

Это так называемые психологические причины. Но некоторые врачи связывают отношение к деньгам с физиологией. Например, люди, склонные к запорам, расположены одновременно и к некоторой скупости. Интуитивно они часто приходят в казино, чтобы выкинуть деньги, освободиться от них – это помогает им в том числе справиться с проблемами пищеварения, поскольку адреналин подстегивает ленивый кишечник.

На сегодняшний день развитие медицины так далеко шагнуло, что можно заранее диагностировать предрасположенность к лудомании.

Этой цели служат более ста медико-генетических консультаций в России. Широко применяются духовные практики, реабилитационные мероприятия при монастырях и храмах. Нужно помнить, что на излечение от лудомании, по мнению специалистов, понадобится определенное время (не менее полугода). Это тяжелый труд для самого игромана, но он необходим для того, чтобы человек восстановился в своей социальной среде и перестал быть рабом игры.

Что важнее: цель или процесс?

Игромания, или лудомания, – это феномен, иногда называемый «зависимостью» или «пороком», иногда – «патологией, входящей в компетенцию медиков».

Находясь в состоянии игровой страсти, люди склонны забывать, что в процессе игры всеми событиями управляет случай, и ищут закономерности управления процессом, пытаются выработать тактику, например ставить всегда на один и тот же номер, надеясь, что он когда-нибудь да выиграет, особенно если он дольше всех не выпадал.

На самом деле ожидание, что автомат рано или поздно выплест деньги, является абсолютно бессмысленным, как и все другие расчеты. Основной принцип азартных игр – каж-

дый последующий кон никак не зависит от предыдущего. В этом убедились на своем опыте профессиональные игроки, которые умеют вести игру с минимальными потерями для себя.

Как рассказывают бывшие работники игрового клуба, во время смены можно определить автоматы, в которые попало больше всего денег. По окончании смены они садились за этот автомат с целью «подойти» его. После получения определенной порции выигрыша такие профессионалы начинали проигрывать и теряли выигранные суммы. Но так как в состоянии азарта человек не позволяет себе осознать и смириться с проигрышем, он занимает деньги у друзей и у знакомых, пытаясь отыграться. Но отыграться – значит продолжать играть. Казалось, деньги – здесь, значит, надо только достать их. В состоянии азарта игроки теряют все, зачастую и работу, и семью, ничего не получив, кроме разочарования.

Теория вероятности для большинства людей представляется эзотерикой. Подтверждением этому стал пример одного из зарубежных математиков, который издал недавно книгу о предрассудках азартных игр. В ней проанализированы заблуждения и мифы, распространенные среди азартных игроков.

Результат публикации превзошел ожидания изумленного автора, когда читатели восприняли ее как шпаргалку, в которой содержится около двухсот комбинаций, дающих гарантию выигрыша как минимум по трем числам из шести. Уважаемый математик озадачен – он как раз пытался доказать, что в любом случае сумма, затраченная на игру, по размеру значительно превосходит вероятную сумму выигрыша.

Этот пример показал, что все азартные игроки обладают иррациональным мышлением. Самые страстные из них отличаются особой убежденностью, что долгое невезение предвещает скорый выигрыш. Такие игроки продолжают играть, тогда как большинство проигрывающих смиряются с тем, что «сегодня не их день», и благоразумно уходят.

При достижении азартом степени пристрастия наступает ситуация, когда чрезмерное игровое стремление перестает получать свое удовлетворение, т. е. развивается толерантность. Переживание игрового экстаза перестает быть целью. На этом этапе целью становится сам процесс игры.

Кроме психологических причин, существуют органические причины азартного поведения людей. Медицинские исследования доказали, что в крови и слюне азартных игроков в процессе игры происходят изменения уровня содержания физиологически активных веществ: адреналина, бета-эндорфина, пролактина и др. Также выявлено, что определенные структуры мозга, обеспечивающие межнейронные связи и сформированные в ранних периодах жизни, чаще еще в раннем детстве, начинают выделять гораздо большее количество нейромедиаторов и других гуморальных факторов. Одновременно происходит угнетение мозговых структур более позднего развития, что со временем, при систематически повторяющейся ситуации, может привести к их атрофии от неиспользования. Эти исследования доказывают, что азартные игры изменяют физиологическое состояние организма человека, что в сочетании с социальными и психологическими факторами приводит к возникновению серьезной зависимости.

Американские ученые, используя современные методы компьютерной диагностики, установили, что введение кокаина оказывает влияние на те же зоны человеческого мозга, как игра на деньги. Предположительно, злоупотребление азартной игрой объясняется тем, что выходит из-под контроля центр, регулирующий силу эмоций. Имеет значение и генетическая предрасположенность к различным видам зависимостей – алкогольной, наркотической, игровой и т. п.

Процесс азартной игры подавляет волю человека. Она концентрируется на одной-единственной цели – игре. Становится жизненно важным находиться там, где идет игра. Ко всему остальному проявляется полное безразличие. Зависимые игроки становятся равнодушными к своему внешнему виду, к близким.

Такая игра, например, как лотерея с продленным сроком действия, является относительно безобидной. В противопоставление ей мгновенная лотерея может довести игрока до плачевного состояния. Закономерно, что чем быстрее ритм игры, тем сильнее эмоции преобладают над сознанием, тем беспомощнее становится рассудок. Иррациональная надежда на выигрыш порождает пагубную привычку к азарту.

Попытки самостоятельно порвать с зависимостью, как правило, ведут к развитию депрессивного состояния, аналога абстинентного синдрома. Выраженность депрессии, проявляющаяся ощущением потери смысла жизни, зачастую вынуждает больного вернуться к прежнему порочному занятию – игре.

Рекорды казино. Хочу разбогатеть!

Один из самых больших выигрышей был отмечен в 2003 г. в казино «Эскалибур» в Лас-Вегасе. 25-летний программист из Лос-Анджелеса, не раскрывший своего имени, сорвал в игровом автомате джек-пот на сумму 39,713 млн долларов. Предыдущий рекорд поставила в 2000 г. официантка Синди Джей, которая выиграла почти 35 млн долларов. Самый большой проигрыш зафиксирован в 1926 г. в казино Монте-Карло. Известный французский автопромышленник Андре Ситроен проиграл здесь 13 млн франков, что по нынешним ценам составляет примерно 40 млн долларов.

Так или иначе, но расставание с деньгами затруднительно как для казино, так и для игроков, в результате чего происходит отсеивание из казино тех, кто часто выигрывает, путем выдачи черной карты и занесения в базу данных (black-list), которой обмениваются сети казино. Поэтому когда игрок получает черную карту в одном казино, перед ним сразу же закрываются двери нескольких других заведений. Чтобы получить черную карту, не обязательно выигрывать по-крупному. Главное – стабильно. В больших городах, например в Москве, случаются немалые выигрыши.

Очевидец рассказывает, что своими глазами видел документ, подтверждающий, что человек выиграл 13 млн рублей, а завсегдатаи-игроки обсуждали, что какой-то счастливчик сорвал в «Метелице» очень крупный джек-пот – больше 4 млн рублей. Даже квартиру в лотерею можно выиграть.

Но лучше не слишком надеяться и осознавать свои шансы. Именно об этом говорил Дмитрий Лесной, человек с большим игровым опытом, президент Российской лиги интеллектуальных игр, главный редактор журнала «Игры казино». Знатоки предпочитают ходить в те игровые залы, которые объединены в одну из их информационных систем («Джек-пот», «Три семерки», «Вулкан»). Возможность сорвать выигрыш со всех игровых автоматов, которые подключены к системе, низка, но тем не менее выигрышный процент составляет от 8 до 10% в Москве и до 25% – на периферии.

Выигрыш может достигать 1,5 млн рублей. Игрок с опытом никогда не будет играть на аппаратах, не снабженных купюроприемниками, а уж особенно около вокзалов и при гостиницах. Его не привлечет выигрыш предыдущего игрока, и он не займет освобожденного места: «однорукие» (игровые автоматы) действуют по системе накопления, и опустошенный аппарат будет крутиться без отдачи длительное время. Секрет прост, как и все гениальное. Каждое заведение располагает постоянными клиентами, которые играют на суммы в размере от 3000 до 5000 рублей.

Таких игроков интересуют автоматы, на которых много играли и мало выигрывали. Данные аппараты показывает или оператор, или охранник, за что впоследствии получает с игрока 10% выигрыша. В среднем эта сумма составляет от 500 до 1500 рублей, которая делится между охранником и оператором. Да и другие удачливые игроки, не являющиеся «жлобами», легко дают на чай. Современный отель-казино – гигантское сооружение милли-

ардной стоимостью и с прибылью, которая уже через несколько лет с лихвой перекрывает инвестиции. Лас-Вегас поражает воображение.

При поездке на машине из Калифорнии через раскаленную голую пустыню, как мираж, вырастает город, весь в неоновых огнях, кишачий туристами со всех концов света и имитирующий весь мир. Казино «Луксор» – подобие древнеегипетской пирамиды в натуральную величину со сфинксом, саркофагами и т. д. «Эскалибур» – средневековый европейский замок, «Рио» – бразильский карнавал. Игорный зал очень красиво оформлен: под ногами разноцветный мягкий палас, над головой расписные потолки, блестящие люстры и канделябры, в ушах звон монет. Удобные стулья, коктейли за счет заведения, ароматы, которые опьяняют, – все предусмотрено, все направлено на удержание клиента как можно дольше за игрой. Частым посетителям предоставляют скидки. Тем, кто засиделся до утра, – бесплатные завтраки. Только играйте! Сегодня «однорукий бандит» может высыпать удачливому игроку десятки тысяч долларов.

Но вернемся на нашу грешную землю. Фортуна – весьма переменчивая и капризная дама. Вот рассказ одного из охранников казино. Одному игроку неслучайно везло.

Он выиграл около 20 000 рублей, а ночью удача отвернулась от него, и все 20 000 он спустил. Но он не остановился на достигнутом. За какие-то 30 минут он успел проиграть уже свои кровные 12 000 рублей.

Вид его стал жалким: плечи опустились, спина ссутулилась, лицо покраснело, он курил одну сигарету за другой, а после третьей сигареты подошел к охране и стал выпрашивать хотя бы 200 рублей до завтра. Но охрана отказала ему в этой просьбе, после чего, достав из кармана мобильник, он предложил его взять в долг за 1000 рублей. Но один охранник был тертым калачом. Здесь тебе не ломбард – даю только 300 рублей. Хочешь – продавай, не хочешь – уходи.

Выбора у клиента не оставалось, он, вместо того чтобы ехать домой, вновь вернулся к автоматам. Но жалкая сумма быстро закончилась. Как только зал опустел, тот охранник, который получил телефон, тоже засел за аппарат и в нем проснулся игрок. И сел он за аппарат, в котором лежали 12 000 неудачника, вложил 500 казенных рублей, через 5 минут уже выиграл 6000 рублей.

Дальше – больше. Когда второй отправился вздремнуть, у этого охранника уже было выигранных 17 000 рублей, и останавливаться на достигнутом он не собирался, работая сразу на нескольких аппаратах. В душе позавидовав его везению, второй заснул. Но сон его был недолгим.

Через полтора часа его разбудил перевозбужденный новоявленный игрок с трясущимися руками и перепуганным лицом и попросил одолжить ему 24 000 рублей: «Я все деньги хозяина проиграл. Он меня убьет. Перезвони кому-нибудь, чтобы перезанять. Я отдам через неделю». Тем временем игроки в салоне сменялись, проигрывали небольшие суммы и покидали игровой зал, а Эдик (так звали нашего героя) тут же вынимал из аппарата деньги и играл на них. После ухода последнего посетителя он изъясил из машины тысячу и засунул ее в другую. И ведь вымолил. Сорвал на одном из аппаратов джек-пот на 30 000 рублей. Но, забегаю вперед, скажем, что больше Эдику так не везло, и в скором времени он проиграл 20 000 рублей, а хозяин после проведения воспитательной работы заставил работать его через сутки и по возвращении долга выгнал. С тех пор он никогда не бывал в казино. Денег жалко!

Из статистики. В области Ломбардия в 1998 г. итальянский предприниматель выиграл рекордную сумму в размере 680 млн лир. В этот момент его охватил приступ истерического смеха. Вокруг него собрались прохожие, через толпу которых с трудом пробивались медики. Из автомата сыпались выигрышные жетоны. В конце концов победителя привели в чувство проверенным средством – стаканом виски.

Но все могло закончиться не столь весело, например так, как это произошло с жителем болгарского города Руссе Марином С. Правда, он не выиграл, а проиграл. Узнав, что госпожа удача повернулась к нему спиной, Руссе угодил в реанимацию с диагнозом обширный инфаркт. Меры были приняты вовремя, и вскоре проигравший вернулся к своему домашнему очагу. Этим дело не закончилось. Он тайком от жены на все накопленные деньги купил 1300 талонов лотереи, но не смог угадать даже простейшей комбинации цифр. Проиграв 800 германских марок, Марин приблизил тот самый черный день, на который они откладывались.

А у 61-летней поварики Мейзи Роджерс приступ сердца развился вследствие упущенной возможности. Человек педантичный, она регулярно тратила три фунта стерлингов в неделю на Британскую национальную лотерею. В этот раз в качестве талисмана ей служил восьмилетний внук.

После приобретенных Мейзи нескольких билетов она собиралась купить еще один, который она вернула в кассу, подчиняясь «талисману», который попросил купить стакан французского сока. Данный билет оказался выигрышным. Повариху, схватившуюся за сердце, отвезли в больницу. Ее близкие гораздо больше обеспокоены ее здоровьем, чем деньгами.

Мир казино разделяют на два основных типа: клубный и игровой. В заведениях второго типа все сосредоточено только на игре. Клубные казино имеют еще и шикарные рестораны, дискотеки, периодически приглашают на встречи с посетителями популярных артистов или модельеров. Несмотря на тип, к которому относится казино, его основной функцией является перекачивание денег из одного кармана в другой и обратно. Пока рулетка раскручивается, игроки с волнением бросают фишки на поле. «Последние ставки. Все, ставок больше нет, спасибо», – объявляет крупье. Со стороны все выглядит обычно, пока не присмотришься и не почувствуешь дикую напряженность игры, которая связывает посетителей казино. Тех неудачников, кто теряет терпение, крепкие ребята выводят за двери, после чего их сажают в машину и за счет казино отвозят домой: клиент, даже вчистую проигравшийся, всегда остается клиентом.

Оборудование западных фирм, разработанное для игорного бизнеса, обслуживает деликатный персонал. Быстрые официанты, профессиональные бармены, выпивка с минимальной наценкой – казино не имеет надобности зарабатывать на этом, ведь игрок и так выложит свои деньги. Есть и свои секреты, например к любящему выпить игроку подсаживают в компанию человека, который провоцирует клиента расслабиться, чтобы впоследствии проигрыш не казался слишком большим.

В игровых залах создают все условия для игры: завешивают наглухо окна портьерами, чтобы посетитель потерял ориентацию во времени, там никогда нет даже лучика света, а над столами – одинаково приглушенный в любое время суток свет. В казино вы не найдете часов. Даже в казино клубного типа владельцы пытаются создать обстановку, которая не будет отвлекать клиента.

В одном из крупных казино с энтузиазмом внедрили свое рационализаторское предложение. Было замечено, что посетитель туалета в среднем в течение 30–40 с сушит руки у электрополотенца. На вытирание рук обычным полотенцем требуется не более 4–5 с. Значит, этот аппарат крадет у игры по полминуты у человека. В итоге все электрические сушилки меняют на обычные полотенца. Настоящее казино – довольно сложный и отлаженный механизм перекачивания наличных денег.

Вообще же казино начинается со швейцара на входе. Возле входа посетителя встречает человек, в обязанности которого входит показать, где что расположено. Дальше – гардероб, потом охранник, стоящий около туалета, который является не менее важной фигурой, чем все остальные, так как препятствует торговле наркотиками, развлечению с девицами или

«вытряхиванию» из кого-либо денег. Подбор данного человека проходит очень тщательно. Дальше – бар, касса, обменный пункт. Затем уже крупье и пирамида над ним.

Естественно, в казино встречаются девушки, с которыми можно познакомиться, но это только в самых людных казино клубного типа. Таких немного. Работа построена на следующем: игра происходит за столом, за которым стоит крупье-дилер. Наблюдение за столом осуществляется контролером, отслеживающим ошибки игроков и дилеров. Над ними еще есть надзор. Эта должность называется пит-босс (инспектор). Он следит за группой столов (обычно 3—4) и в любое время может проинформировать менеджера о количестве выигрывающих и проигрывающих столов. В спорной ситуации его слово является решающим.

Для наиболее активного игрока контролер может заказать шампанское за счет заведения. По указанию пит-босса охрана в один момент и так, чтобы это не заметили окружающие, должна вывести из зала агрессивного и нарушившего правила посетителя. В случае серьезности нарушения (попрошайничества, например) имя игрока вносят в специальный журнал нарушителей, после чего данного человека уже ни при каких обстоятельствах в это казино не пустят.

А в общем за всем казино и столами через видеокамеры следят психологи либо сам хозяин казино. В казино имеется служба безопасности (СБ), основная задача которой – отстаивание прав казино при правонарушениях или посягательствах на его имущество, защита чести, достоинства, здоровья и личной собственности посетителей казино. Руководителем данной службы является начальник, определяющий численный состав сотрудников и распределяющий между ними обязанности.

Сейчас времяпрепровождение за игровыми автоматами – самое распространенное занятие по всему миру. Чтобы разнообразить монотонные действия во время игры, разработчики автоматов развлекают клиентов сотнями различных вариантов «одноруких бандитов». Происходит постоянное обновление парка автоматов, для того чтобы любой игрок выбрал из этого множества тот, который отвечал бы его вкусу. Уникальная сеть игровых автоматов – «Джек-пот». Действующая система в казино заключается в том, чтобы круглосуточно следить за работой и состоянием каждого игрового аппарата. Количество заброшенных жетонов и каждая ставка определяют выигрыш, вследствие чего, чем больше автоматов, находящихся в игре, и чем интенсивнее игра, тем больше выигрыш.

Накопление происходит из фонда организаторов системы и на игру автомата влияние не оказывает. Если автомат подключен к системе «Джек-пот», то при выпадении наибольшего выигрыша при самой большой ставке указанный в таблице выигрыш заменяется прогрессивным выигрышем, который в зависимости от игры называется «Poker Jackpot, Voney box Jackpot». Сумма прогрессивного выигрыша значительно больше того выигрыша, который можно получить, играя на неподключенном автомате.

Помимо всего прочего, у данной системы существует еще один сказочный приз – «Mystery jackpot», выпадение которого может произойти на любом автомате, на любой ставке и при любой игре. Естественно, выигрыш будет зависеть от удачливости игрока, и повлиять на его выпадение невозможно.

Единственное, что на него влияет, – это ставка. Чем она больше, тем больше выигрыш. Зачастую в зале игровых автоматов установлено табло, которое содержит в себе информацию о накопленных выигрышах, показывающее, на что можно рассчитывать, при этом на табло происходит постоянная смена цифр, что говорит об интенсивной игре автоматов, подключенных к системе, и выигрыш большой суммы может произойти в любой момент. Если произойдет выигрыш, это табло сообщит о том, в каком зале, какой автомат и какая сумма выиграна. Данный момент сопровождается победным звоном в честь счастливого игрока.

Поскольку принцип работы почти у всех «одноруких бандитов» одинаков, разработчики автоматов поняли это и встали на путь разнообразия их внешнего вида и выигрышных

комбинаций. Существует два главных врага у азартных игроков – жадность и разочарование. Оба эти явления рождены мозгом играющего. Из-за жадности игрок сидит за столом, вместо того чтобы забрать выигрыш, дарованный ему госпожой удачей, и уйти. Разочарование может принести еще больше вреда, так как игрок начинает делать глупые ставки, неверные ходы и в отчаянии швырять деньги.

Опытные азартные игроки говорят о том, что все играют не против казино, поскольку процент выигрыша уже предопределен и изменить его невозможно, а против самого себя. Из статистики: самый большой выигрыш у «однорукого бандита» достался Россо Динубило – 2478 тыс. 716 долларов 15 центов. Казино «Хорас Тахо» с трудом выплатило клиенту его выигрыш.

В Великобритании насчитывается 6 млн игроков в лотерею бинго. Сеанс игры в бинго (Торонто) собрал около 16 000 участников. Клуб «Вэрайети» в Онтарио собрал призовой фонд в 250 000 канадских долларов. Рекордная выплата составляла 100 000 канадских долларов. Вдохновляет пример девятнадцатилетнего испанца по имени Габино Мораль Санс. Он выиграл 30 млн песет в футбольный тотализатор – киньему. Для того чтобы выиграть в этом тотализаторе, многие испанцы часами думают, прикидывая шансы команд, мастерство тренера, физическое и моральное состояние игроков. Юный Габино не обращал на это внимания. Он просто бросал кости! И в соответствии с их указаниями запомнил карточку. Результат был ошеломляющим!

Житель английского города Ковентри на скачках в 1951 г. купил билетик аккумуляторной ставки стоимостью 14 центов на четыре заезда и выиграл 8500 фунтов стерлингов. Именно этот выигрыш, составивший 60 640 к 1, стал астрономически высоким за всю историю конных состязаний.

В нормандской деревушке Сан-Сьен жил заядлый игрок, имеющий большой долг перед местным помещиком. Вместе с женой они жили очень бедно, и однажды он занял несколько франков, чтобы в последний раз насладиться игрой на бегах и на этом закончить с азартом. Все деньги он вложил в одну единственную ставку – аккумулятор.

Все его лошади одержали победу, благодаря чему он выиграл 5000 франков. Игрок открыл на эти деньги кафе. Заведение пользовались успехом, и его владелец расплатился со всеми долгами.

Мне нечем больше заняться, я просто убиваю время...

Патологическая страсть к азартным играм занимает третье место после наркомании и алкоголизма. По данным различных источников, игровому азарту подвержены люди с высоким и невысоким уровнем доходов. У автоматов, находящихся в общественных местах, любят собираться люди разных возрастов и слоев населения: от подростков и студентов до бабушек и дедушек, живущих на пенсию, работающих и домохозяек.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.