

УДК 159.9.072.42

DOI <https://doi.org/10.30970/PS.2020.7.11>

## ОСОБИСТІСНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛУДОМАНІВ, ЗАЛЕЖНИХ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ТА АЗАРТНИХ ІГОР

**Наталія Юнг**

*Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,  
вул. Дворянська, 2, м. Одеса, Україна, 65082  
e-mail: ynv\_2010@mail.ru*

**Олена Єрмоліна**

*Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,  
вул. Дворянська, 2, м. Одеса, Україна, 65082  
e-mail: ermolina85elena@gmail.com*

Стаття присвячена вивченню питання залежності людей від комп'ютерних азартних ігор, або гемблінг-залежності. Гіпотезою дослідження є те, що особистісні риси залежних від комп'ютерних азартних ігор істотно відрізняються від рис здорових особистостей.

Завдання дослідження полягало в теоретичному вивченні різних видів і чинників розвитку адиктивної поведінки людини, вивченні і виявленні психологічних особливостей патологічно залежних від азартних та комп'ютерних ігор, організації та проведенні емпіричного дослідження, порівнянні показників цих двох груп піддослідних між собою та виявленні можливих варіантів вирішення проблеми лудоманії.

Лудоманія – це залежність від комп'ютерних та азартних ігор, одна з форм адиктивної поведінки. Адиктивна поведінка характеризується прагненням до відходу від реальності за допомогою зміни свого психічного стану. Проблема лудоманії стала актуальною у зв'язку зі зростанням популярності комп'ютерних ігор та інтернет-ігор, що охоплює багато верств населення.

Метою дослідження було вивчення теоретичних і практичних аспектів виникнення і розвитку залежності від комп'ютерних азартних ігор, визначення психологічного портрету патологічних гравців, а також пошук можливих шляхів вирішення такої проблеми.

Дослідження було проведене за допомогою соціально-психологічного опитувальника, анкетування та психодіагностичних методик (опитувальник А. Маслоу, опитувальник К. Леонгарда – Р. Шмішека, шкали ситуативної та особистісної тривожності Ч.Д. Спілбергера – Ю.Л. Ханіна).

У результаті емпіричного дослідження було виявлено, що особистісні характеристики людей, залежних від комп'ютерних азартних ігор, суттєво відрізняються від особистісних характеристик здорових випробовуваних. Особи, залежні від комп'ютерних ігор, відрізняються більш низьким рівнем самоактуалізації і більш високим рівнем тривожності. Залежним гравцям притаманні такі характерологічні особливості як невірноваженість, невпевненість у собі, нерішучість, образливість, недовірливість, глибина і стійкість емоцій при слабкому зовнішньому вираженні.

*Ключові слова:* залежність, лудоманія, залежна поведінка, адикція, особистість.

**Постановка проблеми.** Нині у психології приділяється велике значення проблемам девіантної поведінки людини. Невдоволення реальним життям і бажання «втекти» від нього є однією з найскладніших проблем людського життя. Однак форми і способи цієї поведінки надзвичайно різноманітні і нерідко носять патологічний характер. Однією з таких форм є адиктивна поведінка, коли життя людини, її стан і поведінка починають жорстко залежати від різних факторів (наркотиків, алкоголю, їжі, роботи, сексу, азартних і комп'ютерних ігор).

Пристрасть до азартних ігор має тривалу і насичену історію. Щоб уявити емоційну напруженість обговорюваного питання, досить вивчити твори таких відомих письменників як Ф. Достоєвський, А. Купрін, Дж. Лондон і А. Грін, тобто людей, які і самі були гравцями. Життя людини, схильної до залежності від гри, стає відмінним від звично нормального життя і підпорядковується повністю новій надцінній ідеї.

Залежність від комп'ютерних азартних ігор (ігроманія, лудоманія і гемблінг-залежність) широко поширена у світі і в Україні. Нині в комп'ютерні азартні ігри втягуються верстви населення, різні за віковим складом (від підлітків до осіб похилого віку), матеріального забезпечення, кола спілкування, етнічної приналежності тощо. Цей факт пояснюється найширшим розмаїттям видів і форм комп'ютерних азартних ігор, розрахованих на різні категорії населення з різним рівнем доходу і інтересами. Крім того, у комп'ютерну азартну гру здатний грати кожен, оскільки більшість комп'ютерних азартних ігор не потребують особливих умінь.

Ця проблема стала особливо актуальною в час розвинених комунікацій. Інтернет-казино стало доступним у кожному будинку, де є комп'ютер. Нині, щоб грати в азартні ігри, можна не вставати з дивана. Такі інтернет-казино приваблює ще й тим, що в них відсутні обмеження за віком і гарантується повна анонімність гравців. Завдяки цьому можливість грати в комп'ютерні азартні ігри мають і діти, яким заборонений такий вид занять в силу віку, і літні люди, які не відвідують гральні клуби через нездоров'я. Стала поширеною участь у деяких телевізійних лотереях цілих сімей, коли створюються умови розвитку тяги до гри у молодших членів сім'ї.

Необхідно також вказати і на виникнення останнім часом залежності від комп'ютерних ігор. Поширення такої залежності зумовлюється проникненням комп'ютерних технологій в усі сфери діяльності людини, а також розвитком високої реалістичності і складності комп'ютерних ігор. Незважаючи на давню історію і широку поширеність проблеми азартних ігор, багато в появі і розвитку такої адикції у людини залишається не вивченим і не досить висвітленим.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій із проблеми.** Відомі роботи вітчизняних і зарубіжних вчених, присвячені факторам ризику формування адиктивної поведінки в підлітковому і юнацькому віці (Є. Янко, О.Ю. Калиниченко); різним аспектам інтернет-адикції (В.А. Лоскутов, А.Е. Войкунский, Ф.А. Саглам, Є.П. Белінська, А.Е. Жічкіна, І. Голдберг, Д. Грінфілд, М. Шоттон, Ш. Текла, К. Янг); основним ознакам комп'ютерної залежності (А.В. Котляров, Ю.Є. Єгошкін, В.В. Шабаліна), присвячені проблеми вияву у підлітків адиктивних форм поведінки, викликаних неблагополучним становищем дитини в системі дитячо-батьківських відносин.

**Постановка завдання.** На основі викладеного можна сформулювати завдання дослідження, яке полягало у вивченні теоретичних і практичних аспектів виникнення і розвитку залежності від комп'ютерних азартних ігор, визначенні психологічного портрета патологічних гравців, а також пошуці можливих шляхів вирішення проблеми. Для досягнення завдання потрібно було теоретично дослідити різні види і чинники розвитку адиктивної поведінки людини, вивчити і виявити психологічні особливості патологічно залежних від азартних і комп'ютерних ігор, порівняти їх із показниками контрольної групи.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Адиктивна поведінка характеризується прагненням до відходу від реальності за допомогою зміни свого психічного стану. Проблема адиктивної поведінки стала актуальною у зв'язку з епідемією розвитку хімічної залежності, яка охоплює багато верств населення.

Відхід від реальності шляхом зміни психічного стану може відбуватися при використанні різних способів. У житті кожної людини бувають моменти, пов'язані з необхідністю зміни свого психічного стану, який не влаштовує в певний момент життя.

Іноді необхідно позбутися пригніченості, «скинути» з себе психічну втому, відволіктися від неприємних роздумів, заспокоїтися або навпаки змусити себе перебороти страх і нерішучість, по іншому подивитися на подію, створити у себе необхідну мотивацію. Для реалізації цієї мети людина «виробляє» індивідуальні підходи, які стають звичками, стереотипами. Стереотипи поведінки, або так звані «звички», є основними механізмами роботи нашого мозку. Перевірена одного разу форма поведінки, яка призвела до реалізації поставленого завдання і не закінчилася фіаско, запам'ятовується мозком як безпечна і «ефективна» форма поведінки, а інші варіанти, «неперевірені» практикою, тобто підсвідомістю, відкидаються як невідомі, а тому не прийнятні, бо все, що невідоме, лякає і відкидається. Звичка – зрозуміле явище, знайоме, тому, що б не відбувалося, як би не змінювалася ситуація, мозок буде намагатися реалізувати перевірені стереотипи поведінки. Після того, як звичка сформувалася, навіть якщо вона вже і не приносить колись приємних відчуттів, вона буде утримуватися інстинктом самозбереження.

Такою є природа патологічних залежностей: людина хоче вживати алкоголь, курити, вживати наркотики, грати в комп'ютерні азартні ігри, залежати від любові не тому, що їй від цього добре, а тому, що вже не може не хотіти. У більшості складається враження про можливість вирішення цієї проблеми шляхом використання простих методів: заборон, покарань, пропагандистських кампаній, примусового лікування. Зміна ставлення суспільства до проблеми адикції пов'язана насамперед з можливістю одержання відкритої кваліфікованої інформації, що відбиває сучасний рівень знань.

Елементи адиктивної поведінки властиві будь-якій людині, яка «біжить» від реальності шляхом зміни свого психічного стану. Проблема адикції починається тоді, коли прагнення відходу від реальності, пов'язане зі зміною психічного стану, починає домінувати у свідомості, стаючи центральною ідеєю, яка «вривається» у життя, призводячи до відриву від реальності. Відбувається процес, під час якого людина не тільки не вирішує важливих для себе проблем, але і зупиняється у своєму духовному розвитку, чому можуть сприяти біологічні, психологічні і соціальні методи впливу.

Нами було проведено емпіричне дослідження, під час якого усі респонденти були розділені на дві групи: залежні від азартних ігор (експериментальна група) і ті, які не мають будь-якої залежності (контрольна група). В ході дослідження застосовувався метод опитування, який мав на меті отримання інформації про індивіда, групу, соціальну спільноту у процесі безпосереднього (інтерв'ю) чи опосередкованого (опитувальник, анкета) спілкування експериментатора і респондента – особи, яка відповідає на питання дослідження.

Дослідження проводилося шляхом анкетування досліджуваних, які повинні були самостійно заповнити розроблену анкету, що складалася з чотирьох частин. Було використано такі методики як опитувальник А. Маслоу, адаптований характерологічний опитувальник К. Леонгарда – Р. Шмішека, шкала реактивної (ситуативної) і особистісної тривожності Ч.Д. Спілберга – Ю.Л. Ханіна.

Експериментальну групу склали 20 осіб, залежних від азартних ігор, віком від 22 до 42 років, із них 16 чоловіків і 4 жінки. До контрольної групи увійшло 20 осіб, які грають в азартні ігри, але не страждають будь-якою формою залежності, віком від 19 до 43 років, з них 14 чоловіків і 6 жінок. В ході дослідження випробовувані самостійно заповнювали розроблену анкету. Математична обробка результатів проводилася за допомогою програми STATISTICA.

Відмінності результатів, отриманих за допомогою анкети в експериментальній і контрольній групах, визначалися за допомогою U-критерію Манна-Уїтні. Внутрішньогрупові зв'язки були отримані за допомогою коефіцієнта кореляції Спірмена. Кореляційні зв'язки між показниками, отриманими при аналізі даних в експериментальній і контрольній групах, розраховувалися за допомогою коефіцієнта кореляції Спірмена (R).

Статистично значущі зв'язки в експериментальній групі виявлено між такими змінними:

1. Вікова характеристика позитивно корелює з показником особистісної тривожності ( $R=0,90$ ).

2. У респондентів, які перебувають у шлюбі, спостерігався більш високий бал за шкалою особистої тривожності ( $R=0,81$ ).

3. У респондентів, які мають дітей, спостерігався більш низький бал за шкалою «Сензитивність» ( $R=0,81$ ).

4. Величина доходу респондентів негативно корелює з показником за шкалою «Прийняття агресії» ( $R=-0,65$ ).

5. У респондентів, які проживають у більш поганих житлових умовах, спостерігався більш низький бал за шкалою «Сензитивність» ( $R=0,89$ ) і більш високий бал за шкалою «Самоприйняття» ( $R=-0,65$ ).

6. Показник наявності залежності у членів сім'ї респондентів позитивно корелює з рівнем ситуативної тривожності ( $R=0,70$ ), а також негативно корелює з кількістю балів за шкалами «Гнучкість поведінки» ( $R=-0,63$ ), «Спонтанність» ( $R=-0,65$ ) і «Контактність» ( $R=-0,65$ ).

7. Показник частоти відвідування ігрових залів негативно корелює з кількістю балів за шкалою «Гнучкість поведінки» ( $R=-0,71$ ).

Зростання показника особистісної тривожності зі збільшенням віку може бути пояснено тим, що надії гравців, залежних від азартних ігор, не виправдовуються, що свідчить про неадекватне сприйняття життєвої реальності.

Наявність сім'ї збільшує особистісну тривожність, викликає у залежного гравця напруженість у поведінці. Можна стверджувати, що сім'я пригнічує його, змушує відчувати себе тягарем для неї. Аналогічна ситуація відбувається з наявністю дітей у залежних гравців. Діти для залежного гравця є конкурентами, він відчуває ущербність, тому здатність тонко відчувати себе, власні переживання і потреби знижується.

Зв'язок величини доходу і показника за шкалою «Прийняття агресії» означає, що чим гірше матеріальне становище гравця, тим більше він стає агресивним. Цим пояснюється схильність до скоєння злочину при великому програві і великих боргах.

Зв'язок житлових умов і сензитивності виражається у зниженні здатності відчувати власні переживання і приділенні більшої уваги зовнішнім обставинам. Підвищення рівня самоприйняття з погіршенням житлових умов пов'язано з тим, що патологічні гравці намагаються виправдати свої слабкі сторони поганими житловими умовами.

Зв'язок наявності залежності у членів сім'ї та підвищений рівень ситуативної тривожності, низький рівень гнучкості поведінки, спонтанності і контактності можна віднести до спадкових факторів формування залежності у гравця. Низький бал за шкалою «Гнучкість поведінки» означає догматизм, нездатність швидко реагувати на мінливу ситуацію. Низькі бали по шкалах «Спонтанність» і «Контактність» відображають закритість характеру, труднощі у вираженні своїх почуттів та емоцій, у спілкуванні та встановленні міжособистісних контактів.

Статистично значущі зв'язки в контрольній групі виявлені між такими змінними:

1. У жінок спостерігався більш високий бал за шкалою «Погляд на природу людини» ( $R=0,50$ ).

2. Рівень освіти респондентів позитивно корелює з кількістю балів за шкалою «Погляд на природу людини» ( $R=0,75$ ).

3. У респондентів, які перебувають у шлюбі, виявлено більш низький бал за шкалою «Підтримка» ( $R=-0,73$ ).

4. У респондентів, які мають дітей, виявлено більш низький бал за шкалою «Ціннісні орієнтації» ( $R=-0,71$ ).

5. У респондентів, які мають більш високий дохід, більш висока частота відвідування ігрових залів ( $R=0,71$ ), позитивне ставлення родичів до гри ( $R=0,80$ ) і більш високий бал за шкалою «Самоповага» ( $R=0,69$ ), а також більш низький рівень ситуативної тривожності ( $R=0,67$ ).

6. У респондентів, які проживають у більш поганих житлових умовах, більш висока частота відвідування ігрових залів ( $R=-0,83$ ).

7. У респондентів, які відвідують ігрові зали з друзями або родичами, більш високий показник відвідування ігрових залів ( $R=0,67$ ).

8. Негативне ставлення родичів до гри відповідає більш високому балу за шкалою «Прийняття агресії» ( $R=-0,68$ ).

Кореляція рівня освіти респондентів і кількості балів за шкалою «Погляд на природу людини» відображає підвищення розуміння природи людини як поєднання добра і зла, самовідданості й користоловства, бездушності та чутливості.

Зниження балу за шкалою «Підтримка» з появою сім'ї відображає значущість думки родини у прийнятті рішень, орієнтованість на інтереси сім'ї. При появі дітей у сім'ях відбувається реструктуризація цінностей, тобто більша увага приділяється дітям, а себе батьки відсувають на другий план.

У контрольній групі зв'язок рівня матеріального становища з різними показниками носить прагматичний характер. Чим вище дохід у гравців, тим частіше вони можуть дозволити собі грати в азартні ігри, тим вище у них рівень самоповаги, тим менше їх критикують родичі і нижче ситуативна тривожність.

Зв'язок ставлення родичів до гри і кількості балів за шкалою «Прийняття агресії» відображає адекватне розмірне ставлення до критики.

Для залежних гравців сім'я і діти – гнітючий фактор, пов'язаний із підвищенням напруженості і тривожності. Здоровим гравцям сім'я надає підтримку. У сім'ї вони не відчують себе самотніми, відбувається переорієнтація цінностей відповідно до інтересів родини.

У залежних гравців погані матеріальні умови підвищують агресивність. Здорові гравці у цьому випадку компенсують це, проводячи більше часу з друзями, розважаються, граючи в азартні ігри.

**Висновки з проведеного дослідження.** Гіпотеза про те, що особистісні характеристики людей, залежних від комп'ютерних азартних ігор, істотно відрізняються від особистісних характеристик здорових випробовуваних, підтвердилася. Було виявлено, що особи, залежні від комп'ютерних ігор, відрізняються більш низьким рівнем самоактуалізації і більш високим рівнем тривожності. Залежним гравцям притаманні такі характерологічні особливості як неврівноваженість, невпевненість у собі, нерішучість, образливість, недовірливість, глибина і стійкість емоцій при слабкому зовнішньому вираженні.

Для залежних гравців характерні такі стани як пригнічений настрій, швидке стомлення, вони погано освоюються у змінених умовах життя, мають труднощі з вибором. Залежні гравці відчують труднощі у спілкуванні, у встановленні міжособистісних контактів, стосунках із сім'єю. Для них характерна закритість, агресивність, негативне ставлення до природи і людей.

#### Список використаної літератури

1. Бузик О.Ж., Агибалова Т.В., Брюн Е.А., Сизоненко Е.В., Динов Е.Н., Колесников А.Н. Психотерапия зависимости от азартных игр. *Рос. мед.-биол. вестн. имени академика И.П. Павлова*. 2009. № 3.



2. Карпов А.А. Психологические проблемы игровой зависимости. *Социальный психолог*. 2009. № 1(17).
3. Лебедев И.Б., Филатова Т.П. Кибернетическая лудомания – новая область психологических исследований криминальной агрессии подростков. *Психопедагогика в правоохранительных органах*. 2013. № 1(52).
4. Личко А.Е., Битенский В.С. Подростковая наркология. Л. : Медицина, 1991. 304 с.
5. Сочивко Д.В., Щербаков Г.В., Молоствов А.В. Игровая зависимость личности: подходы к изучению и организации социально-психологической помощи (опыт работы БФ ПСП «Держава»). *Прикладная юридическая психология*. 2011. № 1.
6. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. *Психологический журнал*, 2009. Том 20. № 1. С. 86–94.
7. Ching-Chung T., Sunny L. Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychol. Behavior*. 2001. Vol. 4. № 3. P. 373.
8. Rogier G. et al. Giving a Voice to Gambling Addiction: Analysis of Personal Narratives. *Culture, Medicine, and Psychiatry*. 2019. С. 1–16.

## PERSONAL CHARACTERISTICS OF GAMBLERS ADDICTED TO VIDEO GAMES AND GAMBLING

**Natalia Yung**

*Odessa I. I. Mechnikov State University,  
2, Dvoryanskaya Str., Odesa, Ukraine, 65082  
e-mail: ynv\_2010@mail.ru*

**Olena Yermolina**

*Odessa I. I. Mechnikov State University,  
2, Dvoryanskaya Str., Odesa, Ukraine, 65082  
e-mail: ermolina85elena@gmail.com*

The article is devoted to the study of the dependence of people on computer gambling or gambling addiction. The hypothesis of the study is that the personality traits of computer gambling addicts are significantly different from healthy individuals.

The task of the study was to theoretically study different types and factors of addictive human behavior, study and identify psychological features pathologically dependent on gambling and computer games, organization and conduct of empirical research, comparison of these two groups of subjects and identify possible solutions, ludomania.

Madness is an addiction to computer and gambling, a form of addictive behavior. Addictive behavior is characterized by the desire to move away from reality by changing their mental state. The problem of addiction has become relevant due to the growing popularity of computer games and online games, which affects many segments of the population.

The aim of the study was to study the theoretical and practical aspects of the emergence and development of addiction to computer gambling, to determine the psychological portrait of pathological gamblers, as well as to find possible ways to solve the problem.

The study was conducted using a socio-psychological questionnaire, questionnaires and psychodiagnostic techniques, such as the questionnaire A. Maslow, the questionnaire K. Leonhard – R. Shmishek, the scale of situational and personal anxiety Ch.D. Spielberger – Yu.L. Hanina.

An empirical study found that the personal characteristics of people addicted to computer gambling are significantly different from the personal characteristics of healthy subjects. People addicted to computer games have a lower level of self-actualization and a higher level of anxiety. Dependent players are characterized by such characterological features as imbalance, self-doubt, indecision, resentment, distrust, depth and stability of emotions with weak external expression.

*Key words:* addiction, gambling addiction, addictive behavior, personality.