

**КЛАССИФИКАЦИИ МОТИВОВ УЧАСТИЯ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ**

Азартные игры являются весьма неоднозначным видом досуга. С одной стороны, это популярный способ развлечения, с другой стороны игровая индустрия является источником государственных и частных, законных и нелегальных доходов. Общество считает гемблинг рискованным, затягивающим занятием, которого следует избегать. Данная статья представляет несколько классификаций, отражающих суть азартных игр и мотивы участия в них, чтобы понять почему неодобряемые обществом азартные игры пользуются популярностью. Рассмотрение зависимости не как одно из следствий, а как типичное явление.

Ключевые слова: гемблинг, азартные игры, мотивы, классификация, зависимость.

У азартных игр есть своя долгая история, охватывающая не только социальную, но и экономическую сферы. Игровая индустрия является источником государственных доходов, источником доходов для легального и нелегального игрового бизнеса, и отдельных игроков. Институционализация азартных игр, или «гемблинга», выражается в развитии особой организации, ролей и правил.

Существенное отличие азартных игр – отсутствие необходимости принятия определённой роли в рамках игры. С течением времени игрок начнёт поиск соперников, а также зрителей, зрители могут быть и воображаемыми. Следом появляются правила, и они должны быть понятны и приняты не только самим игроком, но и теми, кто за игрой наблюдает, то есть зрителями. Игра получает некое признание и только тогда, пишет Кайуа, она может получить полное развитие [2, с. 72].

Если обратиться к социологии преступности, то азартные игры можно увидеть среди числа противоправных действий. В некоторых странах гемблинг находится под запретами, но которые может обходить.

Азартные игры имеют негативную оценку со стороны многих исследователей. Хайзенга, например, относился к гемблингу предвзято, хотя позже учёные, которые ознакомились с его исследованиями, заявляли, что такая оценка субъективна, а значит недостаточно обоснованная.

Азартные игры имеют много негативных последствий – вызывают психологическую зависимость, создают ошибочное мнение у игрока о том, что он получит какое-то материальное благо, которое в результате игры появиться не может.

Негативные стороны азартных игр заключаются не только в психологической зависимости. Она была лишь первой ступенью на пути к саморазрушению. Сам процесс игры очень привлекателен. Он создаёт видимость того, что за считанные минуты человек может разбогатеть – красивое освещение и особая атмосфера дают ощущение некой беспечности. Играя, человек даже в случае проигрыша не всегда сможет вовремя остановиться, думая, что именно в следующий момент он, несомненно, отыграется.

Игрок преследует одному ему известную цель, при этом получает от этой игры удовольствие. Если одни игроки приходят просто отдохнуть и расслабиться или «заработать» деньги, то другие участвуют ради самой игры, вне зависимости от того сколько у них денег на данный момент есть, их не волнует тот факт, что они могут проиграть абсолютно всё. Были зафиксированы случаи, когда зависимые игроки, проиграв все деньги, но желая продолжения, добывали их незаконным путём – воровством и грабежами.

Азартные игры могут приводить к замкнутости и нарушению взаимосвязи с обществом, от чего может пострадать либидо, самооценка и чувство самоутверждения. Люди либо не могут выстроить социальные контакты, либо теряют семью, близких людей, партнёра и работу. Так что же игра представляет из себя и каковы мотивы участников этого

противоречивого развлечения? Рассмотрим два подхода к азартным играм – несколько классификаций по содержанию игры и по мотивациям игроков.

Игра как деятельность достаточно многогранна и неоднозначна. Помимо существования нескольких смыслов определения она также может быть классифицирована на виды, между которыми есть сходства и различия. Кайуа приводит классификацию игр из двух основных видов:

- 1) Азартные
- 2) Состязательные

Автор выделил 4 основные рубрики игры: состязательность, случайность, симуляция, головокружение [2, с. 48].

Основными чертами игры автор представил: свободу (необязательность игры), обособленность (ограничение в пространстве и времени), неопределённость исхода (нельзя предопределить развитие и результат), непроизводительность (нет создания материальных и нематериальных ценностей), регулярность (создание правил и законов для игры), фиктивность (вторичная реальность - ирреальность) [2, с. 49].

В рамках данной статьи рассматриваются азартные игры, в них несправедливость случая определяет движущую силу самой игры и является её основным элементом. Особенность заключается в том, что игроку не нужно проявлять каких-либо особых интеллектуальных или физических способностей, всё определяет случай. Вознаграждение строго пропорционально риску. Таким образом риск и выгода ассоциируются.

В животном мире, как и в человеческом, присутствуют игры – состязательные или симулянтные – но не азартные. Животные не могут использовать игры случая, потому что, по мнению Р. Кайуа, у них нет сознания, которое даёт человеку преимущество. У животного нет материальных благ и ценностей и автор в данном случае уравнивает животных с детьми. Так как у детей до определённого возраста также отсутствует опыт и ценности взрослого человека, их вряд ли заинтересуют азартные игры [2, с. 58].

Пристрастие к гемблингу зависит от того, чего хочет добиться игрок, то есть у индивида изначально должен быть мотив. Существует множество классификаций мотивов, рассмотрим некоторые из них.

Д. Котт в своём научном труде представила несколько классификаций на функциональных основаниях и рассказала о различных экспериментах, предназначенных для установления связи между мотивами азартных игр и поведением индивидов.

Первая классификация представляет собой разделение на группу определённых действий:

А) Фокус действия (его определённая сосредоточенность, концентрация на игре или других игроках);

Б) Цель действия (его направленность, игра для игры или игра для каких-то иных целей);

В) Природу действия (его суть, происходит разделение на прагматическую и гедонистическую цели – игрок приходит за деньгами или эмоциями).

Другая классификация представляет собой разделение по характеру мотивов:

- *экономические* мотивы: главным желание человека является стремление к получению, выигрышу денег.

- *символические* мотивы: человек якобы желает контролировать свою судьбу и стремится к абсурдному и рискованному поведению. Стремление играть также, по мнению Котт, эквивалентно любовным и сексуальным желаниям.

- *гедонистические* мотивы: развлечение, отдых, получение удовольствия от игры, а также удовлетворение собственного эго и повышение самооценки – получение каких-то эмоций [3, с.381-385].

Ещё одна классификация Котт направлена на типизацию самих азартных игр, с опорой на мотивы: 1) приобретение опыта, знания и навыков 2) получение острых ощущений 3) самоопределение, поиск идентичности 4) принятие и управление риском 5) (когнитивная

самоклассификация) демонстрация богатства и умений б) эмоциональная самоклассификация (демонстрация чувств, эмоций) 7) соревнование, конкурентная борьба 8) коммуникация, отдых в компании друзей [3, с.392-400].

К. Ли, Я. Ли, Д. Бернард и Й. Юн при исследовании корейских азартных игроков выделили следующую классификацию:

1. социализация (socialization\learning)

Предполагается, что это относится к неодиноким играм, где целью ставится найти людей со схожими интересами, провести свободное время.

2. соревнование (challenge)

Игра приобретает состязательный характер, первостепенной целью становится стать лучше, чем другие игроки, получить превосходство, показать себя.

3. бегство (escape)

В данном случае это способ самоизоляции от внешних проблем и уйти от реальности.

4. выигрыш (winning)

На этом моменте человека интересует победа, никакого налаживания дружеских контактов или способа уйти от проблем [1, с.97].

Автором данной статьи было проведено исследование мотивации участия в азартных играх. Способом сбора данных выступало глубинное неформализованное интервью. В процессе сбора данных респонденты, посещающие покерный клуб, представляли свою классификацию игроков. При анализе транскриптов были обнаружены две естественные классификации. Часть респондентов выявила три основных типа игроков: (а) «люди, которые приходят именно за деньгами», (б) «люди, которые вот там уходят от реальности», (в) «люди, которые вот имеют зависимость». Данная классификация подтвердила теоретические данные Д. Котт, которая представила экономические, символические и гедонистические мотивы.

Другая классификация не учитывает наличие зависимости в качестве классифицирующего признака: (а) «те, кто зарабатывают», (б) «ну вот люди, которые приходят просто развлечься». Из отсутствия в данной классификации зависимых игроков можно вывести следующую гипотезу: (а) часть респондентов выделяет отдельный тип «Зависимы игрок», опуская возможность участия в гемблинге без формирования зависимости, либо (б) зависимость в любом случае подразумевается – и в желании просто заработать денег, и в обычном времяпровождении. Признаки отрицания зависимости, судя по результатам нашего анализа интервью, могут быть характерны для респондентов независимо от способа классификации. Возможно, все игроки зависимы. Классификации, которые выделяют исследователи, подразумевают зависимость как отдельную мотивацию. Следовательно, перед нами не столько научная, сколько одна из обыденных классификаций, присущая игрокам, испытывающим и отрицающим игровую зависимость. Насколько *обыденная* тенденция к отрицанию зависимости может влиять на *научные* классификации игр и игровых мотивов?

### Список литературы

1. Волкова В. Э., Стребков Д. О. Социология азартных игр: основные авторы и подходы// Экономическая социология. Т. 12. №4 Сентябрь 2011. 18 с.
2. Кайуа Р. Игры и люди, статьи и эссе по социологии культуры// сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина - М.: ОГИ, 2007. 304 с.
3. Cotte J. Chances, trances and lots of slots: gambling motives and consumption experiences// Journal of Leisure Research; Fourth Quarter 1997; 29, 4; ABI/INFORM Global. 26 с.

N.V. Ugrinova

### CLASSIFICATIONS OF GAMBLING MOTIVES

Gambling is a very controversial leisure activity. On the one hand, it is a popular way of entertainment, on the other hand the gambling industry is a source of both legal and illegal private incomes, while also being a part of government revenue. Society considers gambling to be a dangerous and harmfully addictive activity, that should be avoided. This article presents several classifications that reflect the essence of gambling, the motives behind participation in such games, explaining why gambling is still popular, despite it not being welcome among the society. Hypothesis that addiction to gambling arises always, not just in particular cases. Keywords: gambling, games of chance, motives, classification, addiction.