**ЧТО ТАКОЕ ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ?**

Нарушение, выраженное в частой и регулярно повторяющейся азартной игре, которая доминирует над образом жизни пациента и ведет к утрате социальных, профессиональных и материальных ценностей и обязательств.

Патология игры выражается в продолжительной, повторяющейся и зачастую также возрастающей тяге к азартным играм, которая наносит ущерб социальной жизни человека и приводит к таким последствиям, как долги, разрушение семейных связей и снижение интереса к профессиональному росту.

Чтобы говорить об установившейся патологической тяге к азартным играм, необходимо зафиксировать по крайней мере два момента в течение как минимум одного года, когда тяга к игре являлась патологической.

Типичные для азартного игрока признаки искажения образа мышления:

1. Особая значимость денег для азартного игрока;
2. Стремление во что бы то ни стало опередить конкурентов;
3. Постоянная возбужденность при игре в азартные игры;
4. Повышенная потребность в социальном признании;
5. Тенденция к повышенному усердию в работе;
6. Частое проявление психосоматических заболеваний, вызванных стрессом.

**КАК ВОЗНИКАЕТ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ АЗАРТНЫХ ИГР?**

**БАЗОВАЯ ПРОБЛЕМАТИКА**

Возникновение зависимости от азартных игр - это комплексное явление, в котором играет роль множество различного рода факторов, однако наибольшее значение имеют:

1. Нарушения в области самооценки («нарциссизм»);
2. Нарушения в области межличностных отношений;
3. Нарушение регуляции собственного состояния возбуждения;
4. Нарушения в области самооценки.

Особое значение имеет нарушение собственной оценки, которое сопровождается ощущением пустоты вокруг себя. Собственные, глубоко укоренившиеся детские комплексы неполноценности компенсируются фантазиями о собственном величии и всевластии.

Первоначальные прибыли укрепляют чувство собственного достоинства, осознание собственной важности, подтверждают определенную собственную исключительность. Часто в начале пути стоит **«большой куш»,** легкий и быстрый выигрыш, **стартовый толчок для ухода в собственный мир фантазий.**

**НАРУШЕНИЯ В ОБЛАСТИ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЙ**

Британский детский психиатр Джон Боулби в шестидесятые годы XX века создал теорию привязанности. Он установил, что *в зависимости от чуткости матери и ее способности настроиться на ребенка возникают различные типы привязанностей:*

**При "неуверенно-избегающем" типе привязанности** дети, например, не уверены в том, что для них доступен человек, к которому они привязаны. У них присутствует ожидание, что их желания принципиально отвергаются, такие симптомы обычно присутствуют у детей, которые в жизни часто отвергались. Дети с подобным типом привязанности гораздо более восприимчивы к разного рода психическим нарушениям по сравнению с детьми с «уверенным» типом привязанности.

Помимо этого у людей, одержимых азартными играми, часто обнаруживается состояния «разрыва с домом», в частности плохие отношения с отцом. Зачастую в предыстории болезни пациента можно обнаружить опыт обманутых ожиданий и разочарований.

**Нарушение регуляции собственного состояния возбуждения**

Неспособность регулировать собственное внутреннее напряжение и возбуждение проявляет себя, например, в особом постоянно присутствующем беспокойстве азартного игрока. Поначалу мотивацией к игре может быть стремление к выигрышу и успеху, желание победить скуку и однообразность или преодоление отрицательных эмоций, например, после развода или разрыва. Постепенно игрок попадает в замкнутый порочный круг, жертвами которого становятся все сферы жизнедеятельности личности.

Игрок попадает в состояние радостного возбуждения во время игры и пытается находить отговорки и логичные объяснения для своего бесконтрольного игрового процесса. У игрока может также развиться суеверное и магическое мышление. *Постепенно он все дальше уходит в мир собственных фантазий о величии и успехе.* Происходит отчуждение человека от его привычного круга общения, он все глубже начинает погружаться в одиночество. Вместе с этим постепенно начинает изменяться и образ мышления. *Игра становится главным жизненным занятием, что приводит к физическому, духовному и социальному упадку в процессе развития личности.*

Азартный игрок также отличается пониженной способностью контролировать собственные импульсы, то есть не может полноценно противостоять внутреннему стремлению к игре, так же как и пациент, лечившийся от алкогольной зависимости, после выписки из наркологической клиники зачастую не может сопротивляться тяге к бутылке, которая может неожиданно проявиться вновь. Вопреки многочисленным отрицательным последствиям у пациента усиливается стремление к тому, чтобы снимать напряжение посредством азартных игр.

У этого явления имеется определенная нейробиологическая основа. Система вознаграждения мозга (мезолимбическая система) хронически чрезмерно раздражается, что приводит к контррегулированию мозга. Система вознаграждения мозга все меньше и меньше начинает противостоять вредному перевозбуждению. Происходит нейроадаптация мозга к подобному состоянию. И чтобы снова и снова переживать желаемый всплеск эмоций, игрок начинает увеличивать ставки в игре или количество времени, затрачиваемое на азартные игры. Самый сильный всплеск эмоций, который ведет к усилению зависимости человека, - это, конечно же, момент вскрытия карт, шоудаун.

**ИСКАЖЕННЫЕ ОБРАЗЦЫ МЫШЛЕНИЯ**

***Для азартных игроков характерны следующие заблуждения и ошибочные представления о собственном состоянии:***

1. **Иллюзия контроля**

Это обусловлено тем, что в азартных играх личностный фактор играет довольно заметную роль в противовес объективному и не зависящему от игрока случаю. Поэтому игрок склонен объяснять выигрыши собственными способностями, а проигрыши списывать на невезение и сторонние обстоятельства.

1. **«Эффект Монте-Карло» ("ложный вывод игрока")**

Из результатов предыдущих явлений делается вывод об изменении вероятности наступления последующих событий. Пример: на рулетке три раза подряд выпало «черное», соответственно, по мнению игрока, теперь должна повыситься вероятность того, что в следующий раз выпадет красное.

1. **Ошибочное представление о степени вероятности выигрыша**

Игрок значительно переоценивает свои шансы на выигрыш. К примеру, в 98% случаев игра в лото является проигрышной.

1. **Эффект близкого попадания ("подсознательное сожаление и небольшой промах")**

Это явление встречается, к примеру, у игроков в игровые автоматы, когда для того, чтобы выиграть, необходимо появление на экране 3 одинаковых символов, а выпадают только два одинаковых значка. Вывод: «Я был совсем близок к выигрышу! Я должен попытаться еще раз!»

1. **Попадание в ловушку («западня»)**

В данном случае имеется в виду фиксирование ложного решения, чтобы оправдать уже совершенные инвестиции в банк. «Хорошо, скорее всего, я уже проиграл более сильной комбинации, но раз уж я дошел до терна, тогда надо бы посмотреть и карту ривера».

*Доказано, что во время азартных игр у зависимых людей значительно повышается процент ошибочных решений.*

**ПОСЛЕДСТВИЯ ЗАВИСИМОСТИ ОТ АЗАРТНЫХ ИГР**

Как следствие появляется типичная динамика развития зависимости, которая охватывает все сферы жизни. В конце концов, остаются очень ограниченные возможности для регулирования поведения человека, страдающего от подобных зависимостей.

Динамика развития зависимости проявляет себя в попытках немедленно отыграть проигранное. В покере это называют попасть в состояние тильта.

Это приводит к прогрессирующей социальной изоляции человека. *Появляются чувства вины и стыда, утаивается факт игры. Человек все дальше интегрируется в определенную среду азартного игрока с соответствующим образом жизни, который опирается, прежде всего, на уменьшение прочих потребностей. Это также может привести к совершению криминальных деяний с целью добычи денег для игры.*

*Наконец, это может привести к финансовому банкротству, потере поддержки семьи, угрозе прекращения профессиональной карьеры. Пребывание в психиатрических лечебницах после попыток суицида может привести к криминализации человека.*

**Физически последствия постоянной беспокойной игры могут проявляться в различных психосоматических симптомах, вплоть до язвы желудка, головных болей и сердечных приступов.**