

**ОҚУШЫЛАР, СТУДЕНТТЕР ЖӘНЕ ЖАСТАРДЫҢ БАСҚА
САНАТТАРЫ АРАСЫНДА ЛУДОМАНИЯНЫҢ АЛДЫН АЛУ**

(Әдістемелік ұсынымдар)

Әдістемелік ұсынымдар лудоманияның алдын алуға бағытталған жоғары өзектілікке ие. Оқушылар, студенттер және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің тиімді бастапқы профилактикасының ғылыми негізделген стратегиялары мен халықаралық стандарттарын қамтитын кешенді тәсілді қолдану бойынша нақты шаралар келтірілген.

Әдістемелік ұсынымдар Қазақстан Республикасында заңсыз ойын бизнесі мен лудоманияға қарсы іс-қимыл жөніндегі кешенді жоспарды іске асыруға қатысатын мамандарға арналған. Отбасымен, мектепте/колледжде/ЖОО-да, жұмыс орнында және бұқаралық ақпарат құралдарында профилактикалық жұмыста қолдануға болады.

МАЗМҰНЫ

Қысқартулар, шартты белгілер, символдар тізбесі	
Әдістемелік ұсыныстарда қолданылатын ұғымдар	
Кіріспе	
Негізгі бөлім	
1. Лудоманияның анықтамасы және негізгі сипаттамалары	
2. Диагностикалық критерийлер.....	
3. Іске тарту механизмдері	
4. Ғылыми негізделген профилактикалық араласулар және саясат: Профилактиканың халықаралық стандарттары.	
5. Тиімді профилактика технологиялары	
5.1.Диагностикалық технологиялары	
5.2.Отбасындағы лудоманияның профилактикасы	
5.3.Мектепте/колледжде/ЖОО-дағы лудоманияның профилактикасы	
5.4.Жұмыс орнындағы лудоманияның профилактикасы	
5.5.Лудоманияның профилактикасы және қоршаған орта	
5.6. Бұқаралық ақпарат құралдарындағы лудоманияның профилактикасы	
6. Профилактика шараларын бақылау және бағалау	
Қорытынды	
Пайдаланылған дереккөздердің тізімі	
Қосымшалар	

Қысқартулар, шартты белгілер, символдар тізбесі

ДС – Қазақстан Республикасы Денсаулық сақтау министрлігі;

РПДҒПО - ҚР ДСМ "Республикалық психикалық денсаулық ғылыми-практикалық орталығы" ШЖҚ РМК;

ПДҚ – психикалық денсаулық қызметі

АХК - ДДСҰ аурулардың халықаралық классификациясы

DSM (Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders) - Психикалық бұзылулардың диагностикалық және статистикалық нұсқаулығы.. (Американдық психиатрлар қауымдастығы әзірлейді және жариялайды (АПА) (American Psychiatric Association, APA).

ПАЗ – психоактивті заттар

ДӘЭ - Деструктивті әлеуметтік эпидемия

ДДСҰ - Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы

Әдістемелік ұсыныстарда қолданылатын ұғымдар

Деструктивті әлеуметтік эпидемия (ДӘЭ) - (ДӘЭ) - таралу ауқымы мен қарқыны, сондай-ақ олардың әкелетін жағымсыз салдары жеке адамға, қоғамға және қалыптасқан әлеуметтік тәртіпке тікелей қауіп төндіретін дағдарысты әлеуметтік құбылыстардың жалпы белгісі ретінде түсініледі.

Лудомания (лат. Лудо - ойнаймын + басқа-грек. μανία-ақылсыздық, тартымдылық, сөзбе-сөз ойындарға тартылу), құмар ойындар, ойынға тәуелділік, құмар ойындарға тәуелділік (ағылш. gambling-ақша ойыны)— Лудомания-құмар ойындарға патологиялық бейімділік, адам өмірінде үстемдік ететін және әлеуметтік, кәсіби, материалдық және отбасылық құндылықтардың төмендеуіне әкелетін құмар ойындарға қатысудың жиі қайталанатын эпизодтарынан тұрады: мұндай адам осы салалардағы өз міндеттеріне тиісті назар аудармайды. Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы бұл ауруға патологиялық құмар ойыны деген атау береді. Компьютерлік ойындарға тәуелділікпен шатастырмау керек.

Гемблинг (ағыл. gambling — құмар ойын) - Құмар ойыны (ағыл. gambling – кездейсоқ ойын) – ағылшын тіліндегі терминнің сөзбе-сөз аудармасы, ол медициналық және танымал әдебиеттерде құмар ойынына қатысты хоббиге қатысты жиі қолданылады.

Патологиялық гемблинг (лудомания) – құмар ойындарға тәуелділіктен болатын бұзылыс (негізінен желіден тыс немесе негізінен онлайн режимінде).

Гейминг (ағылш. gaming – ойындар) – ағылшын тіліндегі терминнің сөзбе-сөз аудармасы және цифрлық немесе бейне форматтағы виртуалды ойындарға деген құмарлықты немесе ойын әрекетін білдіреді.

Патологиялық гейминг – компьютерлік ойындарға (негізінен желіден тыс немесе негізінен онлайн) тәуелділіктен болатын бұзылыс.

КІРІСПЕ

Осы әдістемелік ұсынымдар «Қазақстан Республикасында заңсыз ойын бизнесі мен лудоманияға қарсы іс – қимыл жөніндегі 2024-2026 жылдарға арналған кешенді жоспарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2024 жылғы 31 мамырдағы № 432 қаулысын іске асыру мақсатында Қазақстан Республикасы Туризм және спорт министрлігі Туризм индустриясы комитеті төрағасының м. а. 18.07.2024 № 30 бұйрығының негізінде әзірленді.

Ойынға тәуелділік бүкіл әлемдегі қоғамдық денсаулықтың маңызды мәселелерінің бірі болып табылады және оның таралуы әлеуметтік-мәдени және экономикалық факторларға байланысты өзгеруі мүмкін. Құмар ойындар мен құмар ойындарға қатысты мінез-құлқы, соның ішінде лудомания, ойын мекемелері мен интернет-құмар платформаларының қол жетімділігі жоғары елдерде кең таралуы мүмкін. АҚШ-тың құмар ойындар жөніндегі ұлттық қауымдастығы планетаның кез-келген тұрғыны 48% ықтималдықпен ойыншы бола алатындығын атап өтті.

Бұл бұзылу көптеген сағаттар бойы ойын ойнаумен байланысты ауыр физикалық зардаптарға әкеледі, мысалы, шаршау, сусыздандыру, бұл ауруға және тіпті өлімге әкелуі мүмкін. Сырттай, құмар ойындарға тәуелділер уақыт өте келе психоактивті заттарға тәуелді адамдарға ұқсайды: ауру көрініс, көздің астындағы шеңберлер мен сөмкелер, сау емес өң, әл-ауқаттың нашарлауы. Ойынға тәуелділік басқа химиялық тәуелділіктердің дамуын қоздырады және суицидке әкелуі мүмкін.

Құмар ойындарға тәуелділіктің жағымсыз салдары анық. Дегенмен, бұл аурудың алдын алу да өте маңызды және жүйелі түрде жүргізілуі керек. Өкінішке орай, қазіргі уақытта құмар ойындарға тәуелділікті анықтауға және алдын алуға бағытталған әрекеттердің бірыңғай алгоритмі әзірленбеген. Құмар ойындарға тәуелділік тек медициналық мәселе ғана емес, жалпы қоғамның проблемасы болып табылады және тек бірлескен күш-жігер арқылы бұл мәселені шешуге болады.

Осыған байланысты әдістемелік ұсынымдар лудоманияның алдын алуға бағытталған жоғары өзектілікке ие. Оқушылар, студенттер және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің тиімді бастапқы профилактикасының ғылыми негізделген стратегиялары мен халықаралық стандарттарын қамтитын кешенді тәсілді қолдану бойынша нақты шаралар келтірілген.

Әдістемелік ұсынымдар Қазақстан Республикасында заңсыз ойын және лудоманияға қарсы іс-қимыл жөніндегі кешенді жоспарды іске асыруға қатысатын мамандарға арналған және келесі мақсаттарда пайдаланылуы мүмкін:

✓ семинарлар, тренингтер өткізу, сондай-ақ оларды интернет-ресурстар мен әлеуметтік желілерде орналастыру үшін ойынға тәуелділіктің алдын алу бойынша электронды буклеттер мен инфографика әзірлеу;

✓ оқушылармен, студенттермен және азаматтардың басқа да санаттарымен жұмыс істеу үшін лудоманияның алдын алу бойынша жаттықтырушыларды оқытуды ұйымдастыру;

✓ кәмелетке толмағандар мен олардың ата-аналарына, жоғары оқу орындарының студенттеріне және жастарға ойынға тәуелділіктің жағымсыз салдары туралы тәрбиелік шаралар кешенін жүзеге асыру (сабақ, сынып сағаттары, тәрбиелік іс-шаралар, тренингтер);

✓ ойынға тәуелділік белгілерінің бар-жоғын анықтау бойынша білім алушылардың диагностикасы;

✓ құмар ойындарға тәуелділерді емдеу және медициналық-әлеуметтік оңалту.

НЕГІЗГІ БӨЛІМ

Осы әдістемелік ұсынымның **мақсаты** мектеп оқушылары, студенттер және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің тиімді бастапқы профилактикасының ғылыми негізделген стратегиялары мен халықаралық стандарттарын қамтитын кешенді тәсілді қолдану бойынша нақты шаралармен танысу болып табылады.

Міндеттер:

1. Оқушылардың, студенттердің және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға тәуелділік белгілерін анықтау және/немесе диагностикалық құралдарды әзірлеу.
2. Халықтың әртүрлі топтары арасында құмар ойындарға тәуелділікті анықтау.
3. Ойынға тәуелділіктен зардап шегетін адамдарды емдеу және медициналық-әлеуметтік оңалту.

Күтілетін нәтижелер:

1. Құмар ойындармен үнемі айналысатын адамдардың санын азайту;
2. Мемлекет есебінен тегін емделген және медициналық-әлеуметтік оңалтудан өткен патологиялық ойынға тәуелділіктен зардап шегетін адамдарды қамтуды 13-тен 300 адамға дейін ұлғайту: 2024 жылы – 50 адамға, 2025 жылы – 150 адамға, 2026 жылы – 300 адамға.

Лудомания мәселесі

Құмар ойындардың өзі қандай да бір түрде әлемнің көптеген мәдениеттерінде және елдерінде кең таралған, әлеуметтік қолайлы және заңды әрекет болып табылады. Құмар ойынның ішкі психологиялық мәні-бұл дамудың белгісіз нәтижесі кезінде одан да құнды нәрсені ұтып алу үмітімен бірге қолда бар құндылықты жоғалту қаупін түсінуден біртіндеп өсіп келе жатқан психикалық шиеленіс (және одан кейінгі разряд). Көптеген адамдар үшін құмар ойындардың белгілі бір түрлеріне қатысу зиянды салдарсыз ойын – сауық болып табылады. Ал бұл мағынада ойын – жұмысқа немесе басқа да қоғамдық қажетті және маңызды әрекеттерді орындауға қарама-қарсы.

Алайда, адамдардың басқа санаты үшін ойынға қатысу дәрежесі үздіксіз ілгерілейді және әлеуметтік қолайлы функцияларды бірте-бірте бұзады. Бұл жағдайда құмар ойындарға патологиялық тәуелділіктің қалыптасуы туралы айтуға болады. Бұл терминнің жиі қолданылатын синонимдері – гемблинг (ағыл. gambling — құмар ойын) немесе лудомания (лат. ludus — ойын және грек. mania — құмарлық), құмар ойындарға тәуелділік - құмар ойындарға патологиялық тарту.

Қазіргі уақытта Қазақстан Республикасында әрекет ететін АХК-10 сәйкес, елде мінез-құлыққа тәуелділік немесе бұзылулардың әртүрлі түрлері бойынша статистика жүргізілмейді, оның ішінде «лото клубтарының, жердегі казинолардың, ойын автоматтарының, букмекерлік кеңселердің, лотереялардың ойыншылары; Қазақстан Республикасында заңсыз және лицензиясы жоқ оффшорлық онлайн ойын платформаларында ойнау (оффшорлық онлайн казино, оффшорлық онлайн букмекерлік кеңселер және т.б.).

Статистикалық деректер бір диагноз үшін жүргізіледі - құмар ойындарға патологиялық тарту (коды F 63.0). Халықты әлеуметтік қорғау орталығының 2023 жылдың 12 айындағы ресми статистикасы бойынша патологиялық құмар ойыны диагнозымен 10 адам динамикалық бақылауда болды (2022 жылы – 10 адам, 2021 жылы – 8 адам, 2020 жылы – 9 адам). Жеке орталықтарда көрсетілетін көмектің көлемі мен сапасы, өзіне-өзі көмектесетін гаджеттерге арналған қосымшалар және онлайн-кеңес беру туралы нақты ақпарат жоқ.

Жалпы әлемде бұл патологияның таралуы әртүрлі эпидемиологиялық зерттеулер бойынша 0,12-ден 5,8% -ға дейін бағаланады, яғни. ересек тұрғындардың орташа есеппен 2,95%, шамамен 12,5% тұрақты ойнайды. Сонымен, Қазақстан Республикасы үшін математикалық модельдеу кезінде бұл мәселе келесідей көрінеді: 1 875 000 адам (12,5%) ұдайы құмар ойнайды, бұл жерде бұл көрсеткішке кез келген құмар ойындарын (лотерея, лото, карта, дойбы) ойнайтын барлық адамдар кіретінін атап өткім келеді. , домино және т.б.); патологияның таралуы 442 500 адамға дейін болуы мүмкін (2,95%); 36 000 адам (8,3%) құмар ойындарға тәуелділікпен байланысты мәселелерді мойындайды.

Дүние жүзінде көмекке жүгінген адамдардың орташа саны құмар ойындарға тәуелділіктің клиникалық критерийлері бар адамдардың 0,23% құрайды және көмектің барлық түрлері есепке алынады: бетпе-бет консультациялар (кез келген, соның ішінде жеке); қашықтан көмек (онлайн консультациялар); өзіне-өзі көмек (гаджеттерге арналған өзіндік көмек қосымшалары).

Сонымен қатар, лудоманияның клиникалық критерийлері бар адамдардың тек 8,3% құмар ойындарға тәуелділікпен байланысты проблемалары бар адамдар ретінде өзін-өзі анықтайды [6]. Құмар ойындарға немесе компьютерлік ойындарға тәуелділіктен зардап шегетін адамдар бұл мәселені және оның ауқымын әрдайым түсіне бермейді және әр адам көмек алу үшін мамандарға жүгінуге күш таба бермейді.

30 жылдан астам уақыт бойы құмар ойындарға патологиялық тарту ресми түрде ауру ретінде танылды. АХК-9 «Мінез-құлықтың компульсивті бұзылуы» айдарында кодталған; АХК-10-да «Әдеттердің және импульстардың бұзылуы» айдарында.

АХК-11 лудоманияны келесідей анықтайды: құмар ойындарының бұзылуы онлайн (яғни интернет арқылы) немесе офлайн болуы мүмкін тұрақты немесе қайталанатын құмар ойындарының мінез-құлқы үлгісімен сипатталады. Енді құмар ойындарға тәуелділік бұрынғыдай кейбір түсініксіз «жеке жаста мінез-құлық пен мінез-құлық бұзылыстарына» қарағанда ауруға жақынырақ екені анық. Бұл бұзылыстың себептеріне нақты анықтама пайда болды – «Заттарды қолдану бұзылыстары немесе тәуелді мінез-құлық бұзылыстары».

Американдық психиатрлар қауымдастығының DSM-IV-R классификациясында лудомания «Бұзатын мінез-құлық, импульстік бақылаудың бұзылуы, мінез-құлық бұзылысы» айдарымен кодталған. Және DSM-V диагностикалық категориялардың құрылымын қайта қарады, олар іс жүзінде бұзылулардың нейробиологиялық механизмдерін ескереді. Бұл тәсіл патологиялық құмар ойындарды «Заттарды қолданудың бұзылуы» ретінде жіктеуге әкелді. Біздің ойымызша, мұндай жіктеу құмар ойындарға тәуелділікті қамтитын химиялық және химиялық емес тәуелділіктердің жалпы дамуы мен ағымы тұрғысынан негізделген.

Құмар ойындарға патологиялық тартымдылық психикалық бұзылулар тобына жатады, бірақ сонымен бірге О.Ж.Бузик, Т.В.Агибалованың пікірінше, тәуелділіктің бұл формасының пайда болу патогенетикалық механизмдері, клиникалық көріністері, салдары мен емдік аспектілері психоактивті заттарға тәуелділікке ұқсас. Бұл патологияның негізгі диагностикалық критерийі пайда болған психологиялық, психикалық, соматикалық, ақшалай, әлеуметтік және басқа проблемаларға қарамастан, құмар ойындарға үнемі қайталанатын қатысу болып табылады.

Гемблинг пен геймлингті ажырату керек. Видеогейминг (игра в компьютерные игры) қазір кең таралған ғана емес, тіпті бүкіл әлемдегі ең танымал ойын-сауыққа айналды. Ойыншылардың көпшілігінің психикалық

және физикалық денсаулығында ерекше проблемалар жоқ сияқты. Алайда, клиникалық тәжірибеде мінез-құлықтың елеулі ауытқуларына әкелетін және жеке тұлғаның әлеуметтік қызметін бұзатын ойынға ауыр тәуелділік жағдайлары жиі кездеседі. Осыған байланысты бейне ойындарға шамадан тыс тәуелділікті тәуелділіктің жаңа түрі ретінде қарастыру үрдісі бар. Дегенмен, бірқатар зерттеушілер ойын бұзылыстарын жіктеуге әлі жеткілікті ғылыми негіз жоқ деп санайды. Мысалы, мұндай бұзылулардың ойынға тікелей қатысы бар ма, әлде басқа психикалық аурулардың және тұлғалық бұзылулардың салдары екендігі әрқашан анық бола бермейді.

Интернетке тәуелділік мәселесін зерттейтін ресейлік және шетелдік авторлардың зерттеулерін талдау: бейімділік факторлары, клиникалық ағымның ерекшеліктері салыстырмалы талдауда интернетке тәуелділіктің екі түрінің ұқсастықтары мен айырмашылықтарын көрсетті: интернет-гемблинг - патологиялық құмар ойындар және интернет-гейминг - компьютерге және басқа бейне ойындарға арналған хобби айтарлықтай айырмашылықтарды көрсетпеді. Бірақ авторлар осы бұзылыстың негізін құрайтын барлық факторларды мұқият талдай отырып, интернетке тәуелділіктің әртүрлі түрлерінің дамуы мен ағымын одан әрі клиникалық зерттеу қажет деген қорытындыға келеді.

Құмар ойындар мен жеке адамның сәйкес құмар ойындарға тәуелділігі арасындағы байланысты зерттейтін зерттеулер бар, ол оның денесінің психофизиологиялық жағдайын алдын ала анықтап, оны проблемалық ойыншы санатына көтереді. Құмар ойындарға тәуелділік процесінің онлайн форматының ерекшеліктері анықталды және цифрлық платформаларда құрылған және ойыншының санасын эйфория күйіне қол жетімді әдіс және виртуалды әлемнің көмегімен көшіруге көмектесетін құмар ойынының заманауи ландшафтының типологиясы құрастырылды. Автордың пікірінше, шетелдік ғылымның беделді өкілдерінің психологиялық рецептері отандық мамандарға құмар ойыншылардың оффлайн режимінде де, онлайн ойынға да проблемалық қатысуының жағымсыз салдарын бейтараптандыру бойынша өз қызметін ұйымдастыру бөлігінде қажетті түзетулер енгізуге мүмкіндік береді.

Егер «Сұраныс ұсынысты анықтайды» заңына жүгінетін болсақ, онда кездейсоқ ұтысқа және бәс тігулерге (казино, покер, рулетка, ойын автоматтары, спорттық бәс тігулер) негізделген құмар ойындарына арналған жарнаманың көптігі бұл «өнімнің» сұранысқа ме екенін және ол бірнеше шарттарды қанағаттандырады: бір немесе бірнеше қажеттіліктерді қанағаттандырады; сатып алушылар оны ғана сатып алғысы келеді; оларда оны алуға мүмкіндік бар. Осыдан «өнімнің» бұл түріне сұраныс үлкен деген қорытынды жасауымызға болады және құмар ойындарға тәуелділіктің таралуының нақты ауқымы туралы тек болжауға болады. Екінші жағы «ұсыныс» «сұраныс» өсуін ынталандырады.

Құмар ойындарға тәуелділік құбылысын ашу әрекеттері бар. Басты назар құмар ойындарға патологиялық тартымдылықтың даму динамикасын

анықтауға бағытталған, бұл болашақта осы мәселенің әлеуметтік маңыздылығын анықтауға мүмкіндік береді. Жасөспірімдер мен жастардағы осы тартымдылықтың пайда болуының негізгі себептеріне талдау жүргізілді, сондай-ақ оларды шешудің ықтимал жолдары көрсетілді.

Лудоманияның себептерін анықтауға мақсатында авторлар балалар мен жасөспірімдердің гаджеттерді шамадан тыс пайдалануы зерттелген пациенттердің көпшілігінде аурудың дамуына әкелетінін анықтады.

Сонымен қатар, құмар ойындарға патологиялық тәуелділікке тарту механизмдерінің бірі және осы процеске ықпал ететін жағдайлар көбінесе отбасылық фактор деп аталады (отбасының қалыптастырушы әсерінің келесі ерекшеліктері маңызды: тәрбиенің деформациялық стиліне байланысты психикалық дисонтогенез факторы; отбасылық жүйенің күресу механизмдерінің ресурстық шектеулігі; отбасы мүшелерінің мінез-құлық схемаларының эмоционалды және әлеуметтік құрылымдарының тиімсіздігі; жыныстар мен ұрпақтар арасындағы шекаралардың бұзылуы; рөлдердің санатталмауы, дисгармониялық отбасы мүшелерінің функцияларының бұрмалануы; екіұшты отбасылық жауап беру кодексі; әр түрлі ұрпақтардың көзқарастарының көрінісіндегі қаттылық, жанжал және сәйкессіздік; трансляцияланған отбасылық сценарийдің құрамдас бөлігі ретінде бюджетті жоспарлаудың когнитивті-мінез-құлықтық жеткіліксіздігі) (Горлова Е. г., 2006); - жеке фактор («әлеуетті ойыншы» белгілерінің болуы: өзін-өзі бағалаудың төмендігі, бас тартуға және мақұлдамауға төзбеушілік, мазасыздықтың жоғары деңгейі, екінші типтегі ойыншыларға тән депрессияға бейімділік; импульсивтілік, көңілсіздікке төзбеушілік және дереу қанағаттану қажеттілігі, құдіреттілік сезімі, сиқырлы ойлауға бейімділік, белсенділікке, қозуға, ынталандыруға, тәуекелге деген белсенді шөлдеу-бұл бірінші типтегі ойыншыларды сипаттайды). Жоғарыда айтылғандардан басқа, құмар ойындарға патологиялық тәуелділік эпидемиясының таралуының негізгі тетіктерінің бірі экономикалық екенін есте ұстаған жөн. Ойын бизнесі әлемдегі ең табысты, капиталды көп қажет ететін және жақсы қалыптасқан бес бизнестің бірі болып табылады (Barbariusz A.E., 2004; Belykh A.N., 2004). Ірі ұйымдасқан корпорациялар жаһандық ойын нарығында жақсы ойластырылған ақпаратты, аумақтық және экономикалық экспансияны жүзеге асырады. Бұл ретте ақпараттық экспансия жүзеге асырылады, оның ішінде планета тұрғындарының елеулі бөлігі арасында ойын, сиқырлы, фаталистік ойлау мәдениетін қалыптастыру стратегиясын жүзеге асыру арқылы жүзеге асырылады. Еш жерде жарнамаланбайтын бұл стратегияның негізгі тартымды және жиі келтірілетін тезистері үнемі естіледі: «Біздің бүкіл өміріміз ойын»; «Тәуекелге бармайтын адам шампан ішпейді»; «Ойна және жең» және т.б. Бұл жағдайда субъектінің белсенді әлеуметтік және өмірлік ұстанымының құндылықтарын негізсіз тәуекел метапозициясымен, «сәттілікке» үміттенумен және оларды ашық жек көрушілікпен жасырын ауыстыру бар. бұл мега-өмір салтын қолдамайтындар. Бұған теледидарда, радиода қымбат жүлделері бар көптеген ойын шоуларын ұйымдастыру және интернетте құмар ойындардың

компьютерлік нұсқаларын тарату кіреді. Осылайша, құмар ойындарға тәуелділіктің таралуының экономикалық механизмі қоғамның тәуелділік әлеуетін күшейтетін қоғамдық сананы манипуляциялау тәжірибесін қамтиды.

Үлкен жеңіске жету мүмкіндігі бар кез келген ойын түрі – рулетка, бәс тігу, ойын автоматтары немесе лотерея болсын – құмар ойындарға тәуелділіктің қалыптасуының бастапқы нүктесі бола алады.

Қоғамда бұл мәселе өзекті және аз зерттелгеніне қарамастан, құмар ойындарға тәуелділіктің және кәмелетке толмағандардың құмар ойындарға тартылуының себептерін анықтау қажет. Кәмелетке толмағандарды құмар ойындарға тартуға байланысты жаңа қылмыстық заңнаманы енгізу қажеттігі туралы пікір айтылды.

Жасөспірімдер арасында химиялық емес тәуелділіктің (психоактивті заттарды қолдануға байланысты емес) даму қаупі жоғары екені белгілі. Авторлар ұсынған жасөспірімдерде тәуелділіктің таралуын эмпирикалық зерттеу нәтижелері көңіл көншітетін нәтижелерді көрсетеді.

Әдебиетте мобильді бейне ойындарды монетизациялаудың белгілі бір элементі – loot box талдауының нәтижелері туралы мәліметтер бар, оның дәстүрлі құмар ойындарға ұқсастығын және оның мінез-құлық ойынының бұзылуына ықтимал әсерін көрсетеді.

Көптеген зерттеушілер бірауыздан адамның жеке типологиялық ерекшеліктері ойынға тәуелділікке бейімділігін анықтайды [26].

Бұл пікірге қарсы, медицинаның қазіргі даму деңгейінде лудоманияның дамуының органикалық себептерін анықтауға тырысулар бар. Зерттеулердің біріне сәйкес, импульсивті мінез-құлық, құмар ойындар, шопоголизм, гиперсексуализм, шамадан тыс тамақтану қауіп факторларының үштігіне әсер етеді: темперамент, генетика және физиология. Бірақ осы факторлардан басқа, допаминдік рецепторлардың агонистері сияқты психикалық ауруларға қарсы дәрі-дәрмектер әсер етуі мүмкін. Класс өкілдерінің бірі Арипипразол импульсивті мінез-құлық проблемаларын тудыруы мүмкін, өйткені ол допаминдік D3 рецепторларына басым әсер етуінің арқасында мезолимбиялық трактатта гипердофаминергиялық күйді бастайды.

Патологиялық аурумен ауыратын науқастарда ESR1, AS3MT, PECR, NT5C2, BUB1B-PAK6, ERHX2, HIP1, MUC7, CACNA1C, CHRNA4, DGKI және PIK3C2A гендерінің 13 полиморфты нұсқаларының молекулярлық-генетикалық талдауының нәтижелері жарияланды. Генотиптер мен аллельдердің таралу жиілігінің талдауы, сондай-ақ олардың патологиялық құмар ойындарға тәуелділіктің даму қаупіне бірлескен әсерін анықтау үшін интергендік өзара әрекеттесулердің талдауы жүргізілді. rs17504622, rs73229090 (ERHX2) және rs237238 (HIP1) локустары патологиялық құмар ойындарға тәуелділіктің даму ықтималдығының жоғарылауымен статистикалық тұрғыдан маңызды байланысты екені анықталды.

Құмар ойындарға тәуелді адамдар шындық сезімін жоғалтады. Ойынға деген құштарлық олардың күнделікті міндеттеріне кедергі жасайды. Ойыншының барлық ойы, талпынысы мен ниеті құмар ойындарға тікелей

байланысты. rs17504622, rs73229090 (EPHX2) және rs237238 (HIP1) локустары патологиялық құмар ойындарға тәуелділіктің даму ықтималдығының жоғарылауымен статистикалық тұрғыдан маңызды байланысты екені анықталды.

Құмар ойындарға тәуелді адамдар шындық сезімін жоғалтады. Ойынға деген құштарлық олардың күнделікті міндеттеріне кедергі жасайды. Құмар ойыншының барлық ойлары, ұмтылыстары мен ниеттері құмар ойындармен тікелей байланысты. Адам қоршаған әлемге, жақын адамдарға, кәсіби қызметке, оқуға және өмірдің барлық басқа салаларына деген қызығушылығын жоғалтады. Олар жақындарының алдындағы міндеттерді ұмытып, барлық күш-жігерін ойын әлемінде өздерін табуға бағыттайды. Зиянсыз болып көрінетін хобби үлкен психологиялық проблемаға айналуы мүмкін. Ойындарға тәуелділіктің дамуымен жасөспірімдер оқуға, спортқа, музыкаға және басқа да хоббиге қызығушылықтарын жоғалтады. Ересектердегі құмар ойындарға тәуелділік жұмыс пен отбасын жоғалтуға қауіп төндіреді [8, 9, 13, 14]. Құмар ойындарға тәуелділік – тәуелді адамның құмар ойындар, ақша алу процесімен үнемі айналысуымен, иррационалды ойлауымен (оның ішінде сиқырлы элементтермен және өмірді өзгертетін жеңіске сенумен) және пайда болатын айқын жағымсыз салдарға қарамастан, қисынсыз, үйреншікті мінез-құлықтың одан әрі жалғасуымен сипатталады. құмар ойынға құмарлыққа қарсы тұру қабілетінің жоғалуы [8, 9]. Құмар ойындарға тәуелділігі және ілеспе патологиясы, обсессивті-компульсивті бұзылысы бар науқастың клиникалық жағдайы ұсынылған. Клиникалық жағдай әртүрлі психопатологиялық белгілердің қатар өмір сүру мүмкіндігін көрсетеді, құмар ойындарға тәуелділік пен басқа психикалық бұзылулардың салыстырмалы және абсолютті ілеспелілігі туралы мәселені көтереді. Клиникалық жағдай онлайн құмар ойындарының клиникалық және патопсихологиялық ерекшеліктерін көрсетеді [30]. Құмар ойындарға тәуелділіктің дамуы тек психикалық және мінез-құлық бұзылыстарының болуымен байланысты емес, бірақ тұрақты құмар ойындар, өз кезегінде, психикалық денсаулық проблемаларына әкелуі мүмкін. Мысалы, жасөспірімдердің компьютерлік ойындарға тәуелділігі және олардың баланың психикасына әсері мәселесі қарастырылады. Қазіргі жасөспірімдердің компьютерлік ойындарға шамадан тыс тәуелділігімен байланысты әлеуметтік мазасыздықтың жоғарылау проблемасы анықталды.

Құмар ойындарға тәуелділіктің салдары адамның био-психо-әлеуметтік салаларына әсер етеді. Сонымен, АҚШ-тың Ұлттық құмар ойындар қауымдастығының зерттеулеріне сәйкес, кез – келген елдің орташа тұрғыны 6% ықтималдығы бар қылмыскер, 32% нашақор, 34% маскүнем және 48% ықтималдығы бар құмар ойыншы бола алады [6]. Басқа авторлар Интернеттің тәуелділік мінез-құлық аспектісіндегі зиянды әсерін, сондай-ақ тәуелді мінез-құлықты диагностикалау критерийлері мен әдістерін қарастырды. Алынған мәліметтер негізінде құмар ойыншылардың типологиясы және құмар ойындардың жіктелуі анықталды. Құмар ойындардың белгілері, факторлары

және даму кезеңдері зерттелді. Құмар ойындар мен интернетке тәуелді адамдарда тәуелділік мінез-құлық мәселесін шешу жолдары көрсетілген.

Авторлар лудоманияның қоғамдық қауіптілігін және оның ел азаматтарының белгілі бір санатына әсерін қарастырды. Қазақстандық қоғамдағы бұл проблема өте өткір екені анықталды, өйткені ол әлеуметтік, материалдық және адамгершілік - психологиялық зардаптардың тұтас кешенін, соның салдарынан азаматтардың құқықтарының бұзылуын тудырады. Лудоманияның кейбір азаматтарға ықпалына барабар ден қоюдың болмауы олардың құқықтары мен мүдделерін бұзады және, ең алдымен, Қазақстан Республикасының Конституциясымен реттеледі. Құқық қолдану тәжірибесін талдау көрсеткендей, құмар ойындарға тәуелділіктің ықпалы арқылы басқа азаматтардың едәуір бөлігінің құқықтары мен мүдделері де жанама түрде бұзылады, бұл мемлекеттің араласуын талап етеді. Құмар ойындарға тәуелділікпен күресу бойынша мемлекеттік органдар жүзеге асыратын негізгі шараларға белсенді азаматтық ұстанымдағы жұртшылықты өз жұмысына қоса отырып, интернет-ресурстар мен әлеуметтік желілерге мониторинг жүргізу жатады.

Құмар ойындарға тәуелділік психопатиялық түрдегі тұлғаның өзгеруімен/деградациясымен, сондай-ақ агрессивтілік, ашушандық, ұйқының бұзылуы, өнімділіктің төмендеуі және есте сақтау қабілетінің бұзылуы сияқты психикалық және мінез-құлық бұзылыстарымен бірге жүреді. Құмар ойындарға тәуелділіктен зардап шегетін адамдар ашушаң, ашушаң, дөрекі, «тұңғиық», жыныстық жағынан әлсіз, өзімшіл болып, орынсыз талаптар қояды, отбасына қажетті заттар мен бұйымдарды сатып алғысы келмейді, ақша үнемдеу үшін бәрін үнемдейді. құмар ойындар.

Ойын ойнаудың бұзылуы ауруға және тіпті өлімге әкелуі мүмкін шаршау, сусыздандыру сияқты ұзақ уақыт бойы ойнаудың салдарынан ауыр физикалық зардаптарға әкеледі. Сырттай, құмар ойындарға тәуелділер уақыт өте келе психоактивті заттарға тәуелді адамдарға ұқсайды: ауру көрініс, көздің астындағы шеңберлер мен сөмкелер, сау емес өң, әл-ауқаттың нашарлауы. Ойынға тәуелділік басқа химиялық тәуелділіктердің дамуын қоздырады және суицидке әкелуі мүмкін..

Әлеуметтік-экономикалық салдарлар отбасының бұзылуымен тұлғааралық қатынастардың бұзылуымен байланысты; жұмыссыздық салдарынан экономикалық дағдарыстың дамуы; ойыншылардың қарым-қатынас шеңберін шектей отырып, әлеуметтік оқшаулану және т. б. Құмар ойындарға тәуелділікке байланысты мінез-құлық бұзылыстары құмар ойынға тәуелді адамның өзіне ғана емес, сонымен қатар микро- және макросциумға да теріс әсер етіп, асоциалды және қоғамға қарсы салдарға әкеледі.

Құмар ойындарға тәуелділігі және шекаралық жүйке-психикалық бұзылулары бар пациенттерге қамқоршы туыстарындағы психикалық жағдайды субъективті бағалау мен отбасылық қатынастарды қабылдаудың өзара байланысына назар аударылады. Зерттеу нәтижесінде пациенттердің туыстары пациенттің құмар ойындарына тәуелділікті проблема ретінде

қабылдамайтындығы және физикалық және психикалық денсаулық тұрғысынан ауыр зардаптар туындаған кезде ғана мамандардың білікті көмегін алуға тырысатындығы анықталды.

Құмар ойындарға тәуелділіктің қоғамға қауіптілігі және кәмелетке толмағандарды құмар ойындарға тартуға байланысты әрекеттерді қылмыстық жауапкершілікке тарту мәселесі үлкен алаңдаушылық туғызады.

Кейбір авторлардың пікірінше, ойынға тәуелділік-бұл отбасылық ауру. Құмар ойыншылардың отбасылық тарихын зерттеу жақын туыстарының үштен бірінен астамы құмар ойындардан зардап шеккенін көрсетті.

Тәуелділікке ұшыраған науқастардың туыстары жиі созылмалы күйзеліске ұшырайды. Осындай күйзелістік бұзылулардың дамуына байланысты факторларды зерттеу олардың алдын-алудың тиімді жүйесін құру үшін қажет.

Зерттеудің мақсаты ойынға тәуелділікпен ауыратын науқастардың туыстары мен шекаралық нейрорпсихиатриялық бұзылулары (BND) бар науқастардың туыстары арасындағы психикалық жағдайды субъективті бағалау мен отбасылық қарым-қатынастарды қабылдау арасындағы қарым-қатынасты зерттеу болды.

Зерттеудің мақсаты құмар ойындарға (РАИ) тәуелді пациенттердің туыстары мен шекаралық жүйке-психиатриялық бұзылулары бар (РПНПР). жақын науқастардағы психикалық жағдайды субъективті бағалау мен отбасылық қатынастарды қабылдау арасындағы байланысты зерттеу болды. РАИ тобына 89 адам, РПНПР - 30 тобына енгізілді, зерттелушілердің орташа жасы сәйкесінше 46,94 ($SD = 12,70$) және 48,96 ($SD = 12,33$) жасты құрады. Жұмыста әлеуметтік-демографиялық және клиникалық сипаттамаларды бағалау үшін арнайы әзірленген сауалнама, психопатологиялық симптоматологияның ауырлығы сауалнамасы - Symptom Checklist-90-Revised (SCL-90-R) және отбасылық орта шкаласы (ШЖБ) қолданылды.

Зерттелетін топтардағы психопатологиялық симптомдардың ауырлығы мен отбасылық қатынастарды қабылдаудың өзара байланысын талдау екі топқа да тән жалпы және зерттелетін параметрлердің нақты байланыстарын анықтауға мүмкіндік берді.

Жалпы болып SCL-90-R симптоматикалық сауалнамасының көптеген шкалаларының индикаторлары мен SSO-ның «Ұйымшылдық» және «Ұйымдастыру» шкаласы арасындағы көптеген теріс қатынастар, сондай-ақ симптоматикалық шкалалардың «Қақтығыс» индикаторымен оң байланыстары табылады. Спецификалық, атап айтқанда, РАИ тобында анықталған симптоматикалық шкалалардың (SCL-90-R) көрсеткіштерімен «Экспрессивтілік» (ШЖБ) параметрінің теріс байланыстары жатады. Отбасының ішкі көрінісінің бұзылуы созылмалы науқастың қамқорлығындағы туысының тәжірибесінің дағдарыстық көрсеткіші, оның отбасы мүшесінің ауруына жеке «әсер ету» дәрежесі және қамқоршының психопатологиялық белгілерінің ауырлығы ретінде қарастырылуы мүмкін. [36].

Құмар ойындарға тәуелділіктің жағымсыз салдары анық. Дегенмен, бұл аурудың алдын алу да өте маңызды және жүйелі түрде жүргізілуі керек. Өкінішке орай, қазіргі уақытта құмар ойындарға тәуелділікті анықтауға және алдын алуға бағытталған әрекеттердің бірыңғай алгоритмі әзірленбеген. Құмар ойындарға тәуелділік тек медициналық мәселе ғана емес, жалпы қоғамның проблемасы болып табылады және тек бірлескен күш-жігер арқылы бұл мәселені шешуге болады.

Көптеген зерттеушілер тәуелділік мінез-құлық, соның ішінде құмар ойындарға тәуелділік, девиантты мінез-құлық түрі, оның салдары және құмар ойындардан туындаған проблемалар деген пікірде бірауыздан. Осыған байланысты авторлар патологиялық құмар ойыншылармен жұмыс істеу кезінде өмір сапасын талдауды және өзін-өзі жекешелендіру технологиясын енгізуді қолдану қажеттілігін ұсынады.

Жасөспірімдер арасындағы компьютерлік тәуелділіктің мәні мен айрықша белгілері тәуелділіктің кез келген түрін дамытудың ортақ тетіктерінің болуын растайды және мінез-құлықты криминализациялауды қоспағанда, ұқсас салдарларға ие.

Қазіргі уақытта ойын бұзылыстарын емдеудің жалпы қабылданған шаралары жоқ. Қолданылатын әдістердің көпшілігі заттарды қолданудың психикалық бұзылыстарын емдеу тәжірибесіне сүйенеді.

Бұл тұжырымдаманың дұрыстығын әлемдік ғылыми қоғам да кеңінен талқылайды. "Ойын бұзылысы" диагнозы пациенттің басқа психикалық патологияларын алып тастағаннан кейін өмірінің барлық психикалық, әлеуметтік және жеке аспектілерін зерттеуді қамтитын жекелендірілген тәсіл негізінде өте мұқият қойылуы керек және компьютерлік ойындарға тәуелділіктің әлеуметтік қызметке сөзсіз зиянды әсерін анықтаған кезде ғана пациент.

Қазіргі уақытта «Ойын бизнесіне патологиялық тарту» диагностикасы мен емдеудің клиникалық хаттамасы әзірленіп, Қазақстан Республикасы Денсаулық сақтау министрлігінің Медициналық қызмет көрсету сапасы жөніндегі бірлескен комиссиясының 2023 жылғы 13 қазандағы қаулысымен бекітілген (№192 хаттама).

Бұл патология психикалық мінез-құлық бұзылыстарына (ауруларына) қатысты болғандықтан, диагностикалау, емдеу және оңалтуды психикалық денсаулық саласындағы құқықтық актілерге сәйкес психиатрлар (наркологалар, психотерапевтер) жүзеге асырады. «Халық денсаулығы және денсаулық сақтау жүйесі туралы» Қазақстан Республикасының 2020 жылғы 7 шілдедегі Кодексіне сәйкес психикалық және мінез-құлық бұзылыстары (аурулары) бар адамдарға психикалық денсаулық саласындағы медициналық-әлеуметтік көмек көрсетіледі. тегін медициналық көмектің кепілдік берілген көлемі шеңберінде.

Медициналық-әлеуметтік көмек, оның ішінде патологиялық құмар ойынынан зардап шегетін адамдарды оңалту облыстық психикалық денсаулық орталықтарында стационарлық деңгейде де, амбулаториялық деңгейде де

көрсетіледі. Сондай-ақ мұндай науқастарды оңалту Республикалық психикалық денсаулық ғылыми-практикалық орталығының филиалында жүргізіледі. Нашакорлықты медициналық-әлеуметтік оңалту аясында Павлодар қ. Емдеу аурухана жағдайында жүзеге асырылады; емдеу мерзімі 2 айдан 12 айға дейін. Барлығы 2023 жылы филиал құмар ойындарға тәуелділіктен 39 науқасты емдеген, олардың басым көпшілігінде (30 адам) ойынға тәуелділік пен психоактивті заттарға тәуелділік проблемалары біріктірілген.

Республикалық әлеуметтік қорғау ғылыми-практикалық орталығында жасөспірімдер мен жастарды құмар ойындарға және компьютерлік ойындарға құмарлыққа тарту мәселелері бойынша соңғы зерттеу 2012 жылы жүргізіліп, оған 16-21 жас аралығындағы 4 мың респондент қатысты. Қазақстан Республикасының облыстары. Зерттеу нәтижелері бойынша респонденттердің 1% -ында компьютерге тәуелділіктің болуы, респонденттердің 23% -ында осы тәуелділіктің даму қаупі анықталғаны анықталды. Сауалнамаға қатысқан студенттердің 5%-да патологиялық құмар ойындардың (ойынға тәуелділік) даму ықтималдығы анықталды, бұл әлемдік деректерге сәйкес келеді.

Жүргізілген жұмыстар:

- 2023 жылдың 12 қыркүйегінде Қазақстан Республикасы Денсаулық сақтау министрінің төрағалығымен үкіметтік емес, халықаралық, жеке ұйымдар мен медициналық жоғары оқу орындары өкілдерінің қатысуымен ойынға тәуелділіктің проблемалық мәселелері және психикалық және мінез-құлық бұзылыстары бар науқастарды динамикалық бақылау талқыланды;

- Қазақстан Республикасының халқы арасында химиялық (нашакорлық, алкогольизм) және химиялық емес (құмар ойындар) тәуелділіктері бар профилактика жөніндегі жаңа тәсілдердің жобасын және нормативтік құқықтық актілердің жобаларын (қажет болған жағдайда) әзірлеу үшін мүдделі мемлекеттік органдардың, халықаралық, үкіметтік емес және жеке ұйымдардың өкілдерінен жұмыс тобы құрылды;

- «динамикалық байқау қағидаларына өзгерістер мен толықтырулар енгізу, сондай-ақ психикалық және мінез-құлық бұзылыстары (аурулары) бар адамдарды динамикалық бақылауды тоқтату» жобасы ӘДІЛЕТМІНІНДЕ келісілуде, ҚР ДСМ 2020 жылғы 25 қарашадағы № ҚР ДСМ-203/2020 бұйрығы, консультативтік байқау енгізу, құмар ойындарға патологиялық тартымдылығы бар адамдарды жекелеген санатқа бөлу бөлігінде;

«Құмар ойындарға патологиялық тартымдылық» диагнозы қойылған пациенттер медициналық көмекке жүгінген кезде ішкі ақпараттық жүйелерде құқық қорғау органдары үшін деректерге қол жеткізусіз, емдеу кезеңінде ғана жұмысқа орналасу бойынша шектеулерсіз құпиялылықты сақтай отырып тіркеледі деп болжанады.

- психикалық денсаулық орталықтарының базасында нашакорларды да, ойынға тәуелділерді де емдеу үшін медициналық-әлеуметтік оңалту бөлімшелерін ашу бойынша жұмыстар жүргізілуде;

- Туризм және спорт министрлігі әзірлеуші болып табылатын заңсыз ойын бизнесі мен лудоманияға қарсы іс-қимылдың 2024-2026 жылдарға арналған Кешенді жоспарының жобасында, лудоманияның әлеуметтік-эпидемиологиялық көрсеткіштері мен таралу деңгейін зерттеу, сондай-ақ лудомания мәселелері бойынша МСАК және өңірлік ЦПО кадрларын оқыту жөніндегі іс-шаралар ұсынылған.

Осылайша, ойынға тәуелділіктің айқын теріс салдары болған кезде алдын-алу шаралары жеткіліксіз. Бұл аурудың алдын-алу өте маңызды және оны үнемі жүргізу керек. Өкінішке орай, қазіргі уақытта лудоманияны анықтауға және алдын алуға бағытталған бірыңғай іс-қимыл алгоритмі әзірленбеген. Ойынға тәуелділік тек медициналық ғана емес, сонымен бірге жалпы қоғамның проблемасы болып табылады және тек бірлескен күш-жігермен бұл мәселені шешуге болады.

Осыған байланысты әдістемелік ұсынымдар лудоманияның алдын алуға бағытталған жоғары өзектілікке ие. Оқушылар, студенттер және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің тиімді бастапқы профилактикасының ғылыми негізделген стратегиялары мен халықаралық стандарттарын қамтитын кешенді тәсілді қолдану бойынша нақты шаралар келтірілген. Отбасы, мектеп, жұмыс орны, қоғамдастық және т. б. бағыттар бойынша профилактикалық жұмысты дамыту маңызды.

Лудоманияның анықтамасы және негізгі сипаттамалары

Құмар ойындарға патологиялық тартылыс (тәуелділік) – құмар ойындарға бірнеше рет тартылу эпизодтарымен сипатталатын күрделі, созылмалы психикалық бұзылыс.

DSM-IV-R мәліметтері бойынша, патологиялық құмар ойындарға тәуелділіктің басты белгісі-ойынның импульсіне, ойыншының мінез-құлқына қарсы тұра алмаудың созылмалы прогрессивті қабілетсіздігі, бұл жеке, отбасылық және кәсіби жағдайға қауіп төндіреді, бұзады және бұзады [].

Осы классификацияға сәйкес құмар ойындарға тәуелділік диагнозын төменде көрсетілген белгілердің кем дегенде 5-і болған кезде анықтауға болады:

1. Құмар ойындарға тым көп уақыт бөлу.
2. Қажетті қанағаттануға қол жеткізу үшін ақша мөлшерлемелерін көбейту немесе жиі ойнау қажеттілігі.
3. Құмар ойынына құмарлықты бақылауға, азайтуға немесе толығымен тоқтатуға бұрынғы сәтсіз әрекеттер.
4. Құмар ойындарды азайтуға немесе толығымен тоқтатуға тырысқанда пайда болатын алаңдаушылық пен тітіркену.
5. Құмар ойындар проблемалардан құтылу немесе дисфориялық көңіл-күйді жақсарту мүмкіндігі ретінде пайдаланылады.

6. Жоғалған ақшаны қайтарып алу (қайтару) үшін келесі күні жоғалтқаннан кейін қайтару («жоғалған ақшаны іздеу»).

7. Құмар ойындарға батырудың шынайы дәрежесін жасыру үшін отбасы мүшелерін немесе басқаларды алдау.

8. Құмар ойындарға ақша алуға әрекеттену кезінде заңды бұзу.

9. Құмар ойындарға қатты тартылу салдарынан достарынан, жұмысынан, білім беру мүмкіндіктерінен немесе мансаптық мүмкіндіктерінен айырылу қаупі (немесе жоғалту).

10. Құмар ойындардан туындаған қаржылық мәселелер үшін жауапкершілікті көтеру немесе басқаларға беру (DSM-IV-TR, 2000).

АХК-10 сәйкес құмар ойындарға тәуелділіктің анықтамасы келесідей:

«Бұл бұзылыс субъектінің өмірінде үстемдік ететін және әлеуметтік, кәсіби, материалдық және отбасылық құндылықтардың төмендеуіне әкелетін құмар ойындардың жиі, қайталанатын эпизодтарынан тұрады».

АХК-10-да келтірілген критерийлерге сәйкес «құмар ойындарға патологиялық бейімділік» диагнозы келесі белгілер негізінде қойылуы мүмкін:

А. Кемінде бір жыл ішінде субъектінің өмірінде үстемдік ететін және әлеуметтік, кәсіптік, материалдық және отбасылық құндылықтардың төмендеуіне әкелетін құмар ойындарға қатысудың жиі қайталанатын эпизодтары.

В. Құмар ойындарға қатысу жоғалтулар мен әлеуметтік жағымсыз салдарлардың пайда болуына қарамастан, тоқтамайды; Құмар ойындарға қатысуды тоқтату кезінде психологиялық және физикалық ыңғайсыздықтың болуы.

Науқастар ақша алу немесе қарызды төлеуден жалтару үшін өз жұмыстарын тәуекелге тігуі, үлкен қарыздар болуы және заңды бұзуы мүмкін. Олар құмар ойынға деген күшті құмарлықты сипаттайды, оны бақылау қиын, сондай-ақ құмар ойыны актісі және осы әрекетке байланысты жағдайлар туралы басым ойлар мен суреттер. Бұл күшті идеялар мен дискілер әдетте олардың өміріндегі стресс кезінде күшейеді.

DSM-V лудоманияны келесідей анықтайды:

Бұл клиникалық маңызды бұзылуларға немесе күйзеліске әкелетін құмар ойындарға қатысты тұрақты және қайталанатын проблемалық мінез-құлық. 12 ай ішінде келесі төрт немесе одан да көп критерийлермен көрінеді:

1. Адам қалаған толқу мен ләззатқа жету үшін ставкалардың санын көбейтіп, құмар ойнауға мұқтаж.

2. Ол құмар ойындарды қысқартуға немесе тоқтатуға тырысқанда мазасыз немесе ашушаң болады.

3. Құмар ойындарға тәуелді адам құмар ойындарды бақылауға, азайтуға немесе тоқтатуға бірнеше рет және сәтсіз әрекет жасады.

4. Әдетте ол ойынға толығымен сіңіп кетеді, үнемі өткен құмар ойындар туралы ойлайды немесе келесісін жоспарлайды, қайтадан құмар ойындарға жұмсауға дайын ақша алу жолдарын іздейді.

5. Адам өзін дәрменсіз, кінәлі сезінгенде, мазасызданғанда немесе депрессияға түскенде жиі құмар ойнайды.

6. Құмар ойындарда ақша жоғалтып алған ол, әдетте, келесі күні қайтарылады («шығындарын «қуу»).

7. Құмар ойыншы құмар ойындарға қатысу дәрежесін жасыру үшін өтірік айта бастайды.

8. Бұл құмар ойындарға байланысты маңызды қарым-қатынастарға, жұмысқа, білімге және мансаптық мүмкіндіктерге қауіп төндіреді. Төтенше жағдайда адам бәрін жоғалтады.

9. Құмар ойындарға тәуелді адам құмар ойындардан туындаған ауыр қаржылық жағдайларды жеңілдету үшін ақша алу үшін басқаларға сенеді.

АХК-11 құмар ойындарға тәуелділікті келесідей анықтайды: Құмар ойындарының бұзылуы онлайн (яғни, Интернет арқылы) немесе желіден тыс болуы мүмкін тұрақты немесе қайталанатын құмар ойындарының үлгісімен сипатталады, ол өзін көрсетеді:

1) құмар ойындарды бақылаудың бұзылуы (мысалы, басталуы, жиілігі, қарқындылығы, ұзақтығы, контекст);

2) құмар ойындардың басқа да өмірлік мүдделері мен күнделікті қызметінен басым болатын шамада құмар ойындардың басымдылығын арттыру;

3) теріс салдарлардың туындауына қарамастан құмар ойындарды жалғастыру немесе өршіту арқылы жүзеге асырылады. Мінез-құлық моделі жеткілікті дәрежеде ауырлыққа ие, бұл жеке, отбасылық, әлеуметтік, білім беру, кәсіби немесе басқа да маңызды жұмыс салаларында айтарлықтай нашарлауға әкеледі. Құмар ойындарға деген зиянды құмарлықтың мінез-құлық үздіксіз немесе эпизодтық және қайталанатын болуы мүмкін. Құмар ойындардың бұзылуы әдетте кем дегенде 12 ай ішінде пайда болады (диагноз қою мерзімі), дегенмен барлық диагностикалық талаптар орындалса және симптомдар ауыр болса, талап етілетін ұзақтықты қысқартуға болады.

Анықтама: нәтижесінде пайда болатын психикалық және мінез-құлық бұзылыстары 1) негізінен психоактивті заттарды, соның ішінде дәрі-дәрмектерді қолдану немесе 2) Ерекше қайталанатын сыйақы және күшейтілген мінез-құлық. Соңғы маңызды жаңалық-бұл патологиялық құмар ойындар (лудомания) және патологиялық ойындар (компьютерлік ойындарға байланысты ойынға тәуелділік).

Ішкі бөлімдер ерекшеленеді:

Патологиялық құмар ойындар * 6с50. 0 құмар ойындарға тәуелділіктің бұзылуы, негізінен офлайн. • 6с50. 1 құмар ойындарға тәуелділіктің бұзылуы, негізінен онлайн. • 6С50.Z құмар ойындарға тәуелділіктің бұзылуы, анықталмаған. 6 С 51 компьютерлік ойындарға тәуелділіктің салдарынан бұзылу.

Патологиялық ойын * 6с51. 0 компьютерлік ойындарға тәуелділіктің бұзылуы, негізінен онлайн. * 6с51.1 компьютерлік ойындарға тәуелділіктің

бұзылуы, негізінен офлайн. * 6C51. 1.Z компьютерлік ойындарға тәуелділіктің бұзылуы, анықталмаған.

Бұл жағдай «жеке, отбасылық, әлеуметтік, білім беру, кәсіби немесе басқа да маңызды қызмет салаларында айтарлықтай бұзылуды» тудыратын «тұрақты немесе қайталанатын ойын мінез-құлқымен» сипатталады. Gambling disorder белгілері: ойынды басқарудың бұзылуы (мысалы, бастау, жиілік, қарқындылық, ұзақтығы, тоқтату, контекст). Ойындардың басымдылығын басқа өмірлік қызығушылықтар мен күнделікті іс-әрекеттерден басым болатындай дәрежеде арттыру. Жағымсыз салдарлардың орын алуына қарамастан ойынды жалғастыру немесе күшейту. Мінез-құлық үлгісі жеке, отбасылық, әлеуметтік, білім беру, кәсіптік немесе жұмыс істеудің басқа маңызды салаларында елеулі бұзылулар тудыруы үшін жеткілікті ауыр.

«Патологиялық құмар ойындарын диагностикалау мен емдеудің клиникалық хаттамасына» сәйкес, белгілі бір клиникалық көріністермен сипатталатын құмар ойындарға тәуелділік ағымының кезеңдері бойынша жіктеу бар:

- дайындық
- жеңіс кезеңі
- шығындар кезеңі
- үмітсіздік кезеңі
- үмітсіздік кезеңі

Құмар ойындардың даму деңгейлері бойынша жіктеу (Shaffer H. J. және т.б.).

0 деңгей-адам құмар ойындар ойнамайды.

1 деңгей-адам тек ойын-сауық мақсатында құмар ойындар ойнайды. Бұл әрекет үлкен проблемаларға әкелмейді.

2-деңгей-ойын өмірдің әртүрлі салаларында айқын жағымсыз салдармен бірге жүреді: отбасылық және кәсіби салада, физикалық денсаулық пен қауіпсіздікте проблемалар туындайды. Құмар ойындардың диагностикалық критерийлері орындалмайды.

3 деңгей-ойын өмірдің әртүрлі салаларында айқын жағымсыз салдармен бірге жүреді, құмар ойындардың диагностикалық критерийлері байқалады.

4 деңгей-тәуелділіктің ауыр түрі. Тәуелділіктің барлық критерийлерінің болуымен қатар, құмар ойындарының жағымсыз салдары бар. Сондай-ақ ұзақ уақыт бойы адамды көмек іздеуге мәжбүр ететін жойқын стресс бар.

Құмар ойындарға патологиялық тартымдылықтың қалыптасу кезеңдері бойынша жіктелуі:

1. Клиникаға дейінгі кезең – тұлғалық өзгерістер көмескі, жасырын сипатта болады. Бұл кезеңде адам қарапайым логикалық пайымдаулар мен дұрыс басымдық беру арқылы ойын қажеттілігінен арыла алады.

2. Клиникалық өзгерістер кезеңі – психикалық тәуелділіктің, ойын және ізденіс мінез-құлқы туралы обсессивті ойлардың пайда болуы (әр мүмкіндікте ойнауға ұмтылу).

3. Клиникалық тәуелділік сатысы – психиканың эмоционалды-еріктік сферасының өзгеруі (эмоциялардың кедейленуі, қатыгездік, қаттылық, туыстарына немқұрайлылық), ойынға терең психикалық тәуелділік.

4. Тұлғадағы құрылымдық өзгерістер кезеңі – психиканың эмоционалдық құрамдас бөлігі бұрынғыдан да тегістеліп, символдық ойлауға қарай ұтымды ойлаудың жоғалуы байқалады. Адам «рәміздерді», «белгілерді» байқай бастайды, соның негізінде ойын сәтті бола ма, жоқ па деген қорытынды жасайды.

Құмар ойынға тәуелді адам айналасындағы әлемге бей-жай қарайды. Жарқын эмоцияларды тек ойын ғана тудыруы мүмкін, ол бүкіл болмыстың жүрегіне айналады.

Лудоманияның белгілері (құмар ойындарына тәуелділік):

- ұтылысқа қарамастан құмар ойындарға жүйелі түрде қатысу;
- уақытты бақылаусыз ойынға сіңіру;
- құмар ойынының құндылығы моральдық және отбасылық құндылықтардан жоғары қойылады
- абстиненция синдромының болуы (абстиненция синдромы), тітіркену күйі, көңіл-күйдің ауыр депрессиясы, ойын белсенділігінің төмендеуі кезеңінде дисфория; прогрессивті сипатқа ие нашақорлықтың жеке өзгерістері.

Лудоманияға қатысу механизмдері

Лудоманияға қатысу осы мінез-құлықты қалыптастыруда және сақтауда рөл атқаратын бірнеше механизмдерге байланысты. Міне, лудоманияның дамуына әсер ететін негізгі механизмдер:

1. Мидың белсенділігін ынталандыру: құмар ойындар, әсіресе дереу немесе кездейсоқ сыйақыларды ұсынатын ойындар (мысалы, ойын автоматтары, онлайн казинолар) мидағы дофамин сияқты ләззат пен марапатқа байланысты нейротрансмиттерлік жүйелерді ынталандыруы мүмкін. Бұл жағымды сезім тудырып, әрі қарай мінез-құлықты ынталандыруы мүмкін.

2. Жеңіске деген сенімнің психологиялық факторы: Көптеген адамдар ойынның нәтижесін бақылай алады немесе кездейсоқ факторларға байланысты болса да ұтысты болжай алады деп санайды. Бұл сенім жеңіліс кезінде де ойнауға деген құлшынысын арттыра алады, өйткені ойыншы келесі раундтың сәтті болатынына сенеді.

3. Уақыт пен кеңістіктің шынайылығын жоғалту: Құмар ойындар жиі уақытты бұрмалау елесін тудырады, мұнда ойыншылар уақытты жоғалтып, жоспарланғаннан ұзағырақ құмар ойнай береді.

4. Әлеуметтік және эмоционалдық факторлар: Адамдар құмар ойындарды эмоционалды күйзеліспен, жалғыздықпен немесе қызықсыз тәртіппен күресу тәсілі ретінде пайдалануы мүмкін. Жеңіске жету мүмкіндігі эмоционалды қанағаттану және проблемалардан уақытша құтылу көзі болуы мүмкін.

5. Айнымалы сыйақылар арқылы мінез-құлықты күшейту: Кездейсоқ немесе айнымалы марапаттар (мысалы, лотереядан немесе ойын автоматтарынан алынған ұтыстар) ұтыстар сирек болса да, құмар ойынға деген құштарлықты арттыруы мүмкін.

6. Биологиялық және генетикалық факторлар: Тұқым қуалаушылық және биологиялық сипаттамалар құмар ойындарға тәуелділіктің дамуының осалдығына әсер етуі мүмкін, өйткені кейбір адамдарда құмар ойындарға бейімділік айқынырақ болуы мүмкін.

Дәлелдерге негізделген профилактика шаралары мен саясаты: Профилактиканың халықаралық стандарттары

Лудоманияның профилактикасы дәлелді стратегияларды және халықаралық стандарттарды қоса алғанда, кешенді тәсілді қажет етеді. Ғылыми дәлелдер мен халықаралық ұсыныстарға негізделген лудоманияның профилактикасы және саясатының кейбір негізгі аспектілері:

1. Білім беру бағдарламалары: Өртүрлі жас топтары үшін құмар ойындар мен лудомания туралы білім беру бағдарламаларын әзірлеу және енгізу. Адамдарды құмар ойындардың ықтимал салдарын түсінуге үйрету және құмар ойындардың мінез-құлқын басқару дағдыларын дамыту маңызды.

2. Реттеу және заңнама: құмар ойындардың қолжетімділігін бақылауды және осал топтарға әсер етуі мүмкін жарнаманы қоса алғанда, құмар ойындарды реттейтін заңдарды әзірлеу және қатаң түрде орындау.

3. Қолжетімділік бойынша шектеулер: құмар ойындардың қолжетімділігін шектеу және оның жастар мен құмар ойындарға тәуелділіктің даму қаупі жоғары адамдар үшін қолжетімділігін азайту, оның ішінде кәмелетке толмағандар үшін ойындарға тыйым салу шараларын енгізу.

4. Саланың өзін-өзі реттеуі: құмар ойындар операторларының өз клиенттері арасындағы проблемалық құмар ойын мінез-құлқының алдын алуға бағытталған өзін-өзі реттеу бағдарламаларын әзірлеу және енгізу арқылы жауапкершілігін арттыру.

5. Қолдау және емдеу: халықаралық стандарттарға сәйкес психотерапевттердің консультацияларын және дәрілік терапияны қолдануды қоса алғанда, құмар ойындарға тәуелді адамдарға сапалы қолдау және емдеу қызметтеріне қолжетімділікті қамтамасыз ету.

6. Зерттеу және мониторинг: Құмар ойындарға тәуелділіктің таралуы мен динамикасын, сондай-ақ қолданылатын профилактикалық және емдік шаралардың тиімділігін бағалау үшін зерттеулер жүргізу. Тұрақты мониторинг алдын алу стратегияларын бейімдеуге және нәтижелерді жақсартуға көмектеседі.

Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы (ДДСҰ) және басқа да халықаралық ұйымдар әзірлеген халықаралық стандарттар мен ұсынымдар әртүрлі елдерде ойынға тәуелділіктің алдын алу және бақылау бойынша ұлттық саясаттар мен бағдарламаларды әзірлеуге негіз болады. Бұл стандарттар құмар ойындар контекстінде тәуекелдерді азайту және қоғамдық денсаулықты жақсарту үшін тұрақты және тиімді араласуды жасауға бағытталған.

Халықаралық деңгейде құмар ойындарға тәуелділіктің алдын алуға және ойын тәуекелдерін басқаруға бағытталған бірнеше негізгі құжаттар мен бастамалар бар. Мұнда олардың кейбіреулері бар:

1. Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының (ДДСҰ) ұсыныстары:

- ДДСҰ қоғамдық денсаулық сақтау мәселелеріне, соның ішінде құмар ойындар мен құмар ойындарға тәуелділікке белсенді қатысады. Ұйым білім

беру бағдарламаларын, жарнаманы реттеуді, кәмелетке толмағандар үшін құмар ойындарға қол жеткізуді шектеуді және т.б.

2. Ойын және ойын индустриясының Еуропалық кодексі (ЕСА):

- Бұл кодекс жауапты құмар ойындарға арналған стандарттарды белгілеу және ойыншыларды құмар ойындарының мінез-құлқының ықтимал теріс салдарынан қорғау мақсатында еуропалық ойын индустриясының ұйымдарымен әзірленген. Ол құмар ойындар операторларының өзін-өзі реттеуі және құмар ойындардың сау мінез-құлқы үшін жағдайларды жақсарту бойынша ұсыныстарды қамтиды.

3. Жауапты құмар ойындардың халықаралық стандарттары:

- Бұл стандарттарды халықаралық ойын реттеушілер қауымдастығы (IAGR) және басқа да кәсіби ойын қауымдастығы сияқты әртүрлі халықаралық қауымдастықтар мен ұйымдар әзірлейді. Олар құмар ойындар операторлары ұстануға тиіс жауапты ойынның жалпы қабылданған принциптерін орнатуға бағытталған.

4. Біріккен Ұлттар Ұйымының Еуропалық Экономикалық комиссиясының (UNECE) ұсыныстары мен зерттеулері:

- UNECE өзінің аймақтық зерттеулері мен әзірлемелерінің аясында құмар ойындар мен құмар ойындарға тәуелділік мәселелерін де мұқият зерделеуде. Ұйым құмар ойындарға тәуелділіктің алдын алу және басқару үшін деректерді жинау, талдау және саясатты әзірлеу стратегияларын ұсынады.

Бұл халықаралық стандарттар мен ұсынымдар құмар ойындар мен құмар ойындарға тәуелділік саласындағы ұлттық саясат пен заңнаманы әзірлеу үшін негіз болып табылады. Олар қоғамдық денсаулықты жақсартуға, тұтынушылардың құқықтарын қорғауға және құмар ойындармен байланысты жағымсыз әлеуметтік салдарды азайтуға көмектеседі.

ҰСЫНЫСТАР

Лудоманияның тиімді профилактика технологиялары.

Құмар ойындарға патологиялық бейімділікті қалыптастырудың алғашқы профилактикасы келесі технологияларды кезең кезеңімен жүзеге асыруды көздейді:

1. Психологиялық денсаулық деңгейлерін диагностикалау-деструктивті әлеуметтік эпидеттерге қатысуға төзімділік;

2. Негізгі фокус-топтарды саралау:

1) психологиялық денсаулығының жоғары және орташа деңгейі бар адамдар тобы-тұрақтылық;

2) психологиялық денсаулық деңгейі төмен адамдар тобы - тұрақтылық;

3) құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің қалыптасу белгілері бар адамдар тобы.

Құмар ойындар бейіні бойынша көрсетілетін бастапқы-профилактикалық аддиктологиялық көмек кезеңінің нысаналы тобы тұрақтылық деңгейі төмен және құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің қалыптасуының бастапқы белгілері бар екінші және үшінші фокус-топтар болып табылады.

Құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің қалыптасу белгілері бар адамдар тобы аддиктолог маманға қайта жіберіледі.

Диагностикалық технологиялар

Массачусетс құмар ойындар сауалнамасы (MAGS), 1994 жылы Шафер, Ла Бриер, Скаплан, Каммингс әзірлеген, А.А. Карпов, В.В. Козловтың бейімделуінде қолданылады, 26 сұрақ пен 2 шкаладан тұрады.

Бұл әдіс жасөспірімдердің құмар ойындарын ажыратуға мүмкіндік береді:

1) патологиялық емес ойыншылар;

2) тәуелділікке бейім;

3) патологиялық ойыншылар.

Соңғысына аддиктологиялық көмектің келесі кезеңінен өту ұсынылады.

Отбасындағы лудоманияның профилактикасы

Лудоманияның профилактикасы отбасында басталады және ата-аналар мен жасөспірімдердің салауатты және қауіпсіз орта құру үшін бірлескен күш-жігерін қажет етеді. Тиімді профилактика жасөспірімдердің салауатты әдеттері мен тәуекелдерді басқару стратегияларын дамытуға бағытталған білім беруді, сенімді диалогты, мониторингті және қолдауды қамтиды

1. Білім және хабардарлық: ата-аналар құмар ойындарға байланысты қауіптер мен олардың жасөспірімдерге әсері туралы білуі керек. Лудомания

денсаулық пен әлеуметтік бейімделуге елеулі әсер етуі мүмкін психологиялық бұзылыс екенін білу маңызды.

2. Ашық диалог: жасөспіріммен құмар ойындар тақырыбында ашық және сенімді диалог орнату маңызды. Ата-аналар балалармен құмар ойын мінез-құлқының тәуекелдерін, оларға қатысудың салдарын және стресс пен толқуды басқару стратегияларын ыңғайлы түрде талқылауы керек.

3. Бақылау және бақылау: отбасылар жасөспірімдердің интернетте өткізетін уақытын және мобильді құрылғыларды пайдалануды бақылауы керек. Ата-аналар құмар ойындар сайттары мен қосымшаларына кіруге шектеулер қоя алады, сонымен қатар ойындарда өткізген уақытына қатысты отбасылық ережелерді енгізе алады.

4. Позитивті баламалар мен хоббиер: отбасылар жасөспірімдердің дамуы мен әлеуметтік бейімделуіне ықпал ететін балама хоббиер мен қызығушылықтардың дамуына ықпал ете алады. Бұл спорт, хобби, шығармашылық іс-шаралар немесе әлеуметтік іс-шараларға қатысу болуы мүмкін.

5. Қаржылық сауаттылық: жасөспірімдерге қаржылық сауаттылық негіздерін, соның ішінде бюджетті басқаруды, шығындарды жоспарлауды және ақшаны саналы түрде басқаруды үйрету маңызды. Бұл оларға құмар ойындармен байланысты қаржылық қиындықтардан аулақ болуға көмектеседі.

6. Қолдау және кеңес беру: қажет болған жағдайда отбасылар қолдау мен кеңес алу үшін қайда жүгіну керектігін білуі керек. Бұл құмар ойындармен күресуге көмектесетін мамандандырылған ұйымдар, мектеп психологтары немесе кеңесшілер болуы мүмкін.

Мектепте/колледжде/ЖОО-да лудоманияның профилактикасы

Төменде білім беру мекемелерінде лудоманияның алдын алудың бірнеше негізгі аспектілері берілген:

1. Білім беру бағдарламалары мен ақпараттық кампаниялар: мектептер мен оқу орындары студенттердің құмар ойындарының қаупі мен лудоманияның салдары туралы хабардарлығын арттыруға бағытталған білім беру іс-шаралары мен науқандарын өткізуі керек. Бұл іс-шараларға дәрістер, семинарлар, панельдік пікірталастар, ақпараттық буклеттер және вебинарлар кіруі мүмкін.

2. Оқу бағдарламаларына Интеграция: құмар ойындар мен лудомания психологиясы туралы материалдарды оқу бағдарламаларына, әсіресе психология, әлеуметтану, денсаулық және әл-ауқат курстарына енгізу маңызды.

3. Тәуекелдерді басқару және сыни ойлау дағдыларын дамыту: студенттерге тәуекелдерді басқару дағдыларын үйрету, сондай-ақ сыни

ойлауды және құмар ойындарға қатысуға қатысты саналы шешім қабылдау қабілетін дамыту қажет.

4. Психологиялық қолдау және кеңес беру: білім беру мекемелері күйзеліске ұшыраған немесе құмар ойындарға қатысты сұрақтары бар студенттерге психологиялық қолдау мен кеңес беруге қол жеткізуі керек. Бұған мектеп немесе университет психологтарымен кеңесу, топтық қолдау сессиялары немесе мамандандырылған ұйымдарға жолдама қызметтері кіруі мүмкін.

5. Мониторинг және қолжетімділікті шектеу: білім беру мекемелері студенттердің құмар ойындарға және онлайн платформаларға қолжетімділігін бақылау және шектеу бойынша шаралар қабылдай алады. Бұл интернет мазмұны сүзгілерін орнатуды, кампустардағы ойын аймақтарына кіруді шектеуді немесе ойындарда өткізген уақытқа қатысты ережелерді енгізуді қамтуы мүмкін.

6. Қолдау ортасын құру: студенттер құмар ойындарға қатысты мәселелерді талқылауға және көмек сұрауға ыңғайлы кампуста қолдау және қауіпсіз ортаны құру маңызды.

Білім беру мекемелерінде лудоманияның тиімді профилактикасы білім беру және психологиялық іс-шараларды қамтитын кешенді тәсілді, сондай-ақ қолдау ортасын құруды және құмар ойындарға қол жеткізуді бақылауды талап етеді. Бұл күш-жігер студенттер арасында лудоманияның дамуын болдырмауға ғана емес, сонымен бірге олардың жалпы денсаулығы мен әлауқатына ықпал етеді.

Жұмыс орнында лудоманияның профилактикасы

Жасөспірімдер арасында жұмыс орнында лудоманияның профилактикасы олардың психикалық денсаулығын сақтау және табысты әлеуметтік бейімделуді қамтамасыз ету үшін маңызды. Міне, жұмыс орнында лудоманияның алдын алудың бірнеше негізгі аспектілері:

1. Білім беру бағдарламалары мен тренингтері: жұмыс берушілер жасөспірімдерге құмар ойындардың қаупі мен салдары туралы білім беру бағдарламалары мен тренингтерін өткізе алады. Бұл бағдарламаларда патологиялық құмар ойындар, лудоманиямен байланысты қаржылық және эмоционалды әсерлер туралы ақпарат болуы керек.

2. Қолдау және кеңес беру: Жұмыс берушілер күйзеліске ұшырауы немесе құмар ойындарға қатысты сұрақтары болуы мүмкін жасөспірімдерге кеңес пен психологиялық қолдауға қол жеткізе алады. Бұл мамандандырылған психологтармен кеңесуді немесе көмек үшін ресурстар туралы ақпарат беруді қамтуы мүмкін.

3. Тәуекелдерді басқару дағдыларын дамыту: жасөспірімдерге тәуекелдерді басқару дағдыларын үйрету және құмар ойындарға байланысты тәуекелдерді саналы түрде бағалау және негізделген шешімдер қабылдау үшін сыни ойлауды дамыту маңызды.

4. Құмар ойындарға қол жетімділікті бақылау: Жұмыс берушілер жұмыс орнында құмар ойындар мен онлайн платформаларға кіруді шектейтін саясат пен сүзгілерді орната алады. Бұл жасөспірімдердің жұмыс немесе үзіліс кезінде құмар ойындарға қатысу мүмкіндігін азайтуға көмектеседі.

5. Қолдау ортасын құру: жұмыс орнында жасөспірімдер проблемаларды талқылауға және көмек сұрауға ыңғайлы болатын қолдау және қоршаған ортаны құру маңызды. Бұл психологиялық денсаулық пен стрессті басқару стратегиялары туралы ашық диалогты ынталандыруды қамтиды.

6. Әлеуметтік дағдыларды дамыту: топтық жұмыс және әлеуметтік дағдыларды дамыту жасөспірімдердің психикалық денсаулығын нығайтуға ықпал етеді. Әріптестермен және қызметкерлермен өзара әрекеттесуді қолдау лудоманияның даму қаупін азайтуға көмектеседі.

Жасөспірімдер арасындағы жұмыс орнындағы лудоманияның тиімді профилактикасы қолдау ортасын құру және қажетті ресурстар мен білім беру үшін жұмыс берушілердің, білім беру және психология мамандарының бірлескен күш-жігерін қажет етеді. Бұл лудоманияның алдын алуға ғана емес, сонымен қатар жасөспірімдердің табысты кәсіби және жеке өміріне жағдай жасауға көмектеседі.

Лудоманияның профилактикасы және қоршаған орта

Жасөспірімдерде лудоманияның профилактикасы көбінесе олардың қоршаған ортасына байланысты. Қоршаған орта бейімделгіш немесе деструктивті мінез-құлық үлгілерін қалыптастыруға және нығайтуға қатты әсер етеді. Жасөспірімдердің қоршаған ортасы арқылы лудоманияның алдын алу кезінде ескеру қажет бірнеше негізгі аспектілер:

1. Отбасылық қолдау және білім: отбасылық орта жасөспірімдердің мінез-құлық және әлеуметтік дағдыларын қалыптастыруда маңызды рөл атқарады. Ата-аналар мен қамқоршылар лудоманияның қауіптері мен оның салдары туралы білуі керек. Патологиялық құмар ойындардың мінез-құлқы, алдын алу әдістері және балаларды қолдау стратегиялары туралы ақпаратты қамтитын отбасылар үшін білім беру бағдарламаларын жүргізу маңызды.

2. Мектеп ортасы және білім беру бағдарламалары: мектептер құмар ойындардың қаупі мен салдары туралы білім беру материалдарын оқу бағдарламаларына біріктіруі керек. Бұған құмар ойындар психологиясы бойынша сабақтар, тәуекелдерді басқару және сыни ойлауды дамыту бойынша тренингтер, ақпараттық науқандар мен іс-шаралар кіруі мүмкін.

3. Қауіпсіз және қолдау ортасын құру: мектептер мен қоғамдық қызмет көрсету орындарында жасөспірімдер өздерін жайлы сезінетін және құмар ойындарға қатысты мәселелерді талқылай алатын қолдау және қауіпсіз ортаны құру маңызды. Бұл мұғалімдермен және мектеп қызметкерлерімен сенімді қарым-қатынасты дамытуды, сондай-ақ психологиялық қолдауға қол жеткізуді қамтиды.

4. Мәдени және әлеуметтік нормалар: мәдени және әлеуметтік нормалар жасөспірімдер арасындағы құмар ойындарды қабылдауға да әсер етеді. Профилактикалық бағдарламалар жергілікті нормалар мен құндылықтарды ескеріп, теріс стереотиптер мен лудомания туралы мифтерді өзгерту үшін шаралар қабылдауы керек.

5. Ақпарат пен ресурстарға қол жеткізу: жасөспірімдерге патологиялық құмар ойындардың мінез-құлқы және оның алдын алу әдістері туралы сенімді және өзекті ақпарат көзі болуы керек. Бұған веб-сайттар, әдебиеттер, қолдау топтары және мамандармен кеңесу кіруі мүмкін.

6. Қоғамдастықпен өзара әрекеттесу: жасөспірімдерді қоғамдастықтың белсенділігі мен бастамаларына тарту оларға әлеуметтік дағдыларды, өзін-өзі бағалауды және тиесілілік сезімін дамытуға көмектеседі. Бұл олардың құмар ойындарға қатысу ықтималдығын басқа әрекеттер мен қызығушылықтардың жоқтығын өтеу нысаны ретінде төмендетуі мүмкін.

Қоршаған орта арқылы лудоманияның профилактикасы отбасылық білім беруді, мектеп бағдарламаларын, қолдау ортасын құруды және әлеуметтік және мәдени нормаларға жүгінуді қамтитын кешенді тәсілді қажет етеді. Бұл күш-жігер жасөспірімдер арасында сау дамуға және лудоманияның дамуына жол бермеуге жағдай жасауға көмектеседі.

Бұқаралық ақпарат құралдарында лудоманияның профилактикасы

Бұқаралық ақпарат құралдары арқылы лудоманияның профилактикасы құмар ойындардың қауіптері мен салдары туралы Қоғамдық хабардарлықты арттыруда маңызды рөл атқарады. Міне, бұқаралық ақпарат құралдарында лудоманияның алдын алудың бірнеше негізгі шаралары мен стратегиялары:

1. Білім беру науқандары мен бағдарламалары: бұқаралық ақпарат құралдары патологиялық құмар ойындардың мінез-құлқы, оның физикалық және психикалық денсаулыққа әсері және лудоманияның Әлеуметтік және қаржылық салдары туралы ақпаратты қамтитын білім беру науқандарын жүргізе алады. Бұл науқандарға баспа материалдары, радио және теледидар бағдарламалары, интернет - ресурстар және әлеуметтік медиа кіруі мүмкін.

2. Ақпараттық материалдар мен жарияланымдар: бұқаралық ақпарат құралдары лудомания тақырыбы туралы үнемі мақалалар, репортаждар және сарапшылармен сұхбаттар жариялай алады. Бұл мәселенің таралуы, оның себептері және алдын алу әдістері туралы хабардар болуға көмектеседі.

3. Профилактикалық рубрикалар мен хабарлар: лудоманияның алдын алуға арналған арнайы рубрикалар мен телешоуларды құру пайдалы ақпарат пен тәуекелдерді басқару бойынша кеңестердің таралуына ықпал етеді. Бұл бағдарламаларға Дәрігерлермен, психологтармен сұхбаттар, сондай-ақ құмар ойындардан аман қалған адамдардың жеке оқиғалары туралы әңгімелер кіруі мүмкін.

4. Көрермендер мен тыңдаушыларға қолдау мен кеңестер: бұқаралық ақпарат құралдары көрермендер мен тыңдаушыларға қосымша ақпарат пен лудомания бойынша кеңес алу үшін ресурстар бере алады. Бұл қолдау және кеңес беру қызметтерінің байланыс ақпараты, сондай-ақ пайдалы веб-сайттар мен ресурстарға сілтемелер болуы мүмкін.

5. Білім беру мекемелерімен және ұйымдарымен ынтымақтастық: бұқаралық ақпарат құралдары лудоманияның алдын алу бойынша бірлескен білім беру іс-шаралары мен науқандарын өткізу үшін мектептермен, колледждермен және университеттермен белсенді жұмыс істей алады. Бұл кең аудиторияға, соның ішінде жастарға қол жеткізуге ықпал етеді.

6. Позитивті әлеуметтік нормаларды қалыптастыру: бұқаралық ақпарат құралдарының құмар ойындарға қатысты жағымды әлеуметтік нормалардың қалыптасуына әсер ету мүмкіндігі бар. Салауатты ойын-сауық баламалары мен өмірлік құндылықтар туралы материалдарды жариялау ойын-сауық құралы ретінде құмар ойындардың тартымдылығын төмендетуге көмектеседі.

Бұқаралық ақпарат құралдары арқылы лудоманияның профилактикасы білім беру бағдарламаларын, ақпараттық науқандарды, басқа қоғамдық ұйымдармен және оқу орындарымен қолдау мен ынтымақтастықты қамтитын жүйелі тәсілді қажет етеді. Бұл лудомания мәселесі туралы халықтың хабардарлық деңгейін арттыруға көмектеседі және оның алдын алудың практикалық әдістерін дамытуға ықпал етеді.

Лудоманияның алдын алу бойынша профилактикалық іс-шараларды мониторингілеу және бағалау

Жасөспірімдерде лудоманияның профилактикасы шараларын бақылау және бағалау бағдарламалардың тиімділігін анықтауда және нәтижелерді жақсарту үшін түзетулер енгізуде маңызды рөл атқарады. Міне, осындай іс-шараларды бақылау мен бағалаудың негізгі аспектілері:

1. Табыстың мақсаттары мен көрсеткіштерін анықтау: алдын алу шараларының мақсаттары мен күтілетін нәтижелерін нақты анықтау маңызды. Бұл жасөспірімдердің құмар ойындарға қатысу жиілігін төмендету, лудомания қаупі туралы хабардар болу деңгейін арттыру, тәуекелдерді басқару стратегиялары туралы білімді жақсарту және т.б. болуы мүмкін.

2. Сапалық және сандық бағалау әдістерін қолдану: бағдарламалардың тиімділігін бағалау үшін әртүрлі әдістерді қолдануға болады, соның ішінде сауалнамалар, фокус-топтар, қатысушылармен сұхбаттар және статистика. Сапалық әдістер Бағдарламаға қатысушылардың қабылдауын және олардың мінез - құлқындағы өзгерістерді түсінуге көмектеседі, ал сандық әдістер көрсеткіштердің объективті өзгеруін өлшейді.

3. Білім мен дағдылардағы өзгерістерді өлшеу: бағалау профилактикалық іс-шараларға қатысу нәтижесінде алынған жасөспірімдердің білімі мен дағдыларындағы өзгерістерді өлшеуді қамтуы керек. Бұған құмар ойындардың тәуекелдері туралы білім, стрессті басқару дағдылары, негізделген шешімдер қабылдау және басқа құзыреттер кіруі мүмкін.

4. Мінез-құлықтың өзгеруін бағалау: жасөспірімдердің профилактикалық бағдарламаларға қатысуына байланысты мінез-құлқындағы өзгерістерді бағалау да маңызды. Бұл құмар ойындарға кететін уақытты азайтуды, қауіпті мінез-құлыққа деген көзқарасты өзгертуді және салауатты балама хоббиді дамытуды қамтуы мүмкін.

5. Кері байланысты қалыптастыру және бағдарламаларды түзету: қатысушылардан, ата-аналардан және басқа да мүдделі тараптардан үнемі кері байланыс профилактикалық бағдарламаларды оңтайландыруға көмектеседі. Бұл бағдарламаның сәтті компоненттерін және жақсарту аймақтарын анықтауға мүмкіндік береді.

6. Ұзақ мерзімді нәтиже және нәтижелердің тұрақтылығы: іс-шаралардың ұзақ мерзімді әсерін бағалау да маңызды, өйткені олардың жетістігі қысқа мерзімде ғана емес, ұзақ мерзімді перспективада да көрінуі керек. Бұл бағдарлама аяқталғаннан кейін мінез-құлық пен хабардарлық деңгейіндегі өзгерістердің тұрақтылығын қамтиды.

Жасөспірімдердегі лудоманияның алдын алу шараларын бақылау және бағалау жүйелі тәсілді және бағдарламалардың тиімділігін толық бағалау және жақсарту үшін әртүрлі әдістерді қолдануды талап етеді. Бұл жасөспірімдерді лудомания қаупінен қорғау үшін ең жақсы жағдайларды қамтамасыз етеді және олардың сау дамуына ықпал етеді.

ҚОРЫТЫНДЫ

Ойынға тәуелділіктің теріс салдары айқын. Алайда, бұл аурудың алдын алу өте маңызды және оны үнемі жүргізу керек. Өкінішке орай, қазіргі уақытта лудоманияны анықтауға және алдын алуға бағытталған бірыңғай іс-қимыл алгоритмі әзірленбеген. Ойынға тәуелділік тек медициналық ғана емес, сонымен бірге жалпы қоғамның проблемасы болып табылады және тек бірлескен күш-жігермен бұл мәселені шешуге болады.

Осыған байланысты әдістемелік ұсынымдар лудоманияның алдын алуға бағытталған жоғары өзектілікке ие. Оқушылар, студенттер және жастардың басқа санаттары арасында құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің тиімді бастапқы профилактикасының ғылыми негізделген стратегиялары мен халықаралық стандарттарын қамтитын кешенді тәсілді қолдану бойынша нақты шаралар келтірілген.

Әдістемелік ұсынымдар Қазақстан Республикасында заңсыз ойын бизнесі мен лудоманияға қарсы іс-қимыл жөніндегі кешенді жоспарды іске асыруға тартылған мамандарға арналған және мыналар кезінде пайдаланылуы мүмкін:

- ✓ семинарлар, тренингтер өткізу үшін лудоманияның алдын алу бойынша электрондық буклеттер мен инфографиктерді әзірлеу, сондай-ақ оларды интернет-ресурстарда және әлеуметтік желілерде орналастыру;

- ✓ оқушылармен, студенттермен және азаматтардың басқа да санаттарымен жұмыс істеу үшін лудоманияның алдын алу бойынша жаттықтырушыларды оқытуды ұйымдастыру;

- ✓ кәмелетке толмағандар мен олардың ата-аналары, жоғары оқу орындарының студенттері мен жастары үшін ойынға тәуелділіктің теріс салдары туралы (сабақтар, сынып сағаттары, тәрбие іс-шаралары, тренингтер) ағарту шараларының кешенін іске асыру;

- ✓ ойынға тәуелділік белгілерінің бар-жоғын анықтау бойынша білім алушылардың диагностикасы;

- ✓ құмар ойындарға тәуелділерді емдеу және медициналық-әлеуметтік оңалту.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. 2024 жылғы 01 шілдедегі Қазақстан Республикасының Ұлттық қауіпсіздік туралы Заңы https://www.akorda.kz/ru/security_council/national_security/zakon-respubliki-kazakhstan-o-nacionalnoy-bezopasnosti-respubliki-kazakhstan
2. «Қазақстан Республикасында заңсыз ойын бизнесі мен людоманияға қарсы іс – қимылдың 2024-2026 жылдарға арналған Кешенді жоспарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2024 жылғы 31 мамырдағы № 432 қаулысы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P2400000432>
3. Николаев М.Ю. Құмар ойындарға тәуелділіктің этиопатогенезі. «World of science» VII Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының мақалалар жинағы. Пенза, 2024. - 236-239 б.
4. Ойынға тәуелділікке байланысты көмек сұраудың жаһандық таралуы: жүйелі шолу және мета-талдау-24 зерттеуге шолу, қараша 2022 ж.
5. Coriale G, Ceccanti M, De Filippis S, Falletta Caravasso C, De Persis S. Disturbo da gioco d'azzardo: epidemiologia, diagnosi, modelli interpretativi e trattamento [Gambling Disorder: epidemiology, diagnosis, interpretative models and intervention]. Riv Psichiatr. 2015 Sep-Oct;50(5):216-27.
6. Mallorquí-Bagué N, Mestre-Bach G, Testa G. Craving in gambling disorder: A systematic review. J Behav Addict. 2023 Feb 13;12(1):53-79.
7. Суханова М.С., Бюндюгова Т.В. Құмар ойындар психологиясы // зияткерлік ресурстар - Өңірлік даму. № 1. - 2021. - 220-224 б.
8. Аурулар мен денсаулыққа байланысты проблемалардың халықаралық статистикалық жіктелуі, оныншы қайта қарау (ICD-10), 1997 ж. <https://mkb-10.com/>
9. Балалық және жасөспірім кезіндегі психикалық бұзылулардың көп осьтік классификациясы. Icd-10 сәйкес балалар мен жасөспірімдердің психикалық және мінез-құлық бұзылыстарының жіктелуі. - М.: мағынасы; Санкт-Петербург.: Сөйлеу, 2003. - 32-40 б.
10. Оразаев Д.М., Коновалова Э.И. Құмар ойындарға психикалық бұзылыс ретінде тарту. // энигма. № 25. - 2020. - 77-81 б.
11. K. Mann and J.B. Saunders are members of the ICD-11 Working Group on Substance-Related and Addictive Disorders. Pathological gambling a behavioral addiction. (World Psychiatry 2016;15:297-298).
12. Fauth-Bühler M, Mann K, Potenza MN. Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder. Addict Biol. 2017 Jul;22(4):885-897.
13. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th ed. (DSM-IV) by the American Psychiatric Association, 358 pp, spiral-bound, \$22.50, ISBN 0-89042-064-5, Washington, DC, American Psychiatric Press Inc, 1994.
14. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 5th ed. Arlington: American Psychiatric Association, (APA) – Arlington, VA - American

Psychiatric Publishing, 2013. — 992 p. — ISBN-978-0-89042-554-1. DOI-<https://doi.org/10.1176/APPI.BOOKS.9780890425596>

15. Бондаренко Е.А. Құмар ойындарға тәуелділікке бейімділігі бар адамдардың жеке ұйымының ерекшеліктері // Халықаралық студенттік ғылыми хабаршы. - eissn: 2409-529x. - № 6. - 2023. 85 б.

16. Лукьянов Н.Е. компьютерлік ойынның бұзылуы: жауаптардан гөрі сұрақтар көп пе? // Әлеуметтік және клиникалық психиатрия. Том: 31, № 1. - 2021. 90-95 б.

17. Демьянкова В. А., Лопатина Т.М. Лудоманияның қоғамдық қауіптілігі және кәмелетке толмағандарды құмар ойындарға тартуға байланысты әрекеттерді қылмыстық жауапкершілікке тарту мәселесі. Бүкілресейлік университетаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары (студенттер, магистранттар, аспиранттар, оқытушылар, мамандар үшін) «заманауи Құқықтану: өзекті мәселелер, жетістіктер мен инновациялар». Мәскеу, 2021. 348-353 б.

18. Солдаткин В.А., Сидоров А.А., Мавани Д.Ч., Дьяченко А.В. Интернетке тәуелділік: құмар ойын vs ойын. Әдебиеттерге шолу // наркология мәселелері. № 4 (187). 2020. - 113-132 б.

19. Мамаев Д. Ю., Мамаева Е. В. Құмар ойындар және интернетке тәуелділік адамның тәуелділік мінез-құлқының бір түрі ретінде // адам. Ғылым. Қоғам. Eissn: 2713-1041. № 4 (8). - 2021. 200-214 б.

20. Чимаров С.Ю. Қазіргі цифрлық әлемнің жеке басының құмар ойынына тәуелділік психологиясының пәндік саласын зерттеудің шетелдік тәжірибесі // Ресейлік девиантология журналы. № 3 (3). - 2023. - 290-303 б.

21. Пшихачева А.М., Макоева З.А. Әлеуметтік проблема ретінде құмар ойындарға патологиялық тарту. «Халықаралық ғылыми студенттік оқулар»

III Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының мақалалар жинағы. Петрозаводск, 2023. 244-248 б.

22. Derevensky JL, Hayman V, Lynette Gilbeau. Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatr Clin North Am.* 2019 Dec;66(6):1163-1182.

23. Жукова А.В., Леснянская Ж.А. тәуелділікке бейімділік, жасөспірімдерде химиялық емес тәуелділіктің даму қаупі. Ресей Федерациясындағы ғылым мен технологияның онжылдығына арналған «Жастар ғылымы 2024: инновация технологиялары» атты Бүкілресейлік ғылыми-практикалық конференция материалдары. 4 бөлікте. Пермь, 2024. 209-211 б.

24. Семенова Т.В. жеке тұлғаның деформациясының тәуелділік түріндегі девиантты мінез-құлық патологияларын дамыту тұрғысынан құмар ойындар индустриясы // colloquium-journal. Issn: 2520-6990eissn: 2520-2480. - № 1-2 (88). - 2021. 19-20 б.

25. Божкова Е.Д., Коновалов А.А. «Цифрлық патоген» тұжырымдамасы: ақпараттық технологиялармен байланысты бұзылулар

мәселесіне эпидемиологиялық көзқарас // әлеуметтік гигиена, Денсаулық сақтау және медицина тарихы мәселелері. Issn: 0869-866x eissn: 2412-2106. Том: 30, № 4. - 2022. - 559-563 б.

26. Домхоков М.М. бейне ойындарды монетизациялау тәсілінің құмар ойындармен байланысты мінез-құлық бұзылыстарымен байланысы. «Трансформацияланатын Ресейдегі тұлға мен топтың әлеуметтік психологиясы» бүкілресейлік ғылыми-практикалық онлайн-конференциясының материалдары. Курск, 2021. 195-197 б.

27. Галактионов И.В., Гвазава К.Т. лудоманияға бейім тұлғаның жеке типологиялық ерекшеліктері // «XXI ғасырдағы психологиялық ғылым және практика: жетістіктер, өзекті мәселелер және оларды шешудің перспективалары» бүкілресейлік ғылыми-практикалық конференция материалдары бойынша ғылыми еңбектер жинағы. Баспа: Тынық мұхиты мемлекеттік университеті, хабаровск. - 2023. 40-45 б.

28. Таршина В.И., Мусаэлян Р.Р., Шабанова А.Е. допамин агонистерінің құмар ойынға шалдыққан науқасқа әсері. «Жас зерттеуші 2024» IV Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының мақалалар жинағы. Пенза, 2024. 277-281 б.

29. Снытков Е.В., Кипен В.Н., Мельнов С.Б. Патологиялық ойынға тәуелділіктің даму ықтималдығын арттырудағы генетикалық полиморфизм мен интергендік өзара әрекеттесудің рөлі // өмірдегі биологиялық мәселелер. Issn: 2074-2088. № 1 (25). - 2021. 72-80 б.

30. Кутарев Ф.Л. тұлғаның ойынға тәуелділігі және қатар жүретін патологиясы. «Әлеуметтік-гуманитарлық білімдегі, экономикадағы, білімдегі коммуникация» V Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының материалдары. Баспа: Беларусь мемлекеттік университеті (Минск). - 2021. 49-53 б.

31. Бенгардт Л.А., Веселкова Е.А. Ойынға компьютерлік тәуелділігі бар жасөспірімдердің әлеуметтік мазасыздығы. VIII Халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары «Өмірдің түрлі салаларындағы әлеуметтік жұмыс технологиялары». Махачкала, 2023. 195-200 б.

32. Сатыбалдиева А.Е. Адам және азамат құқықтарын қамтамасыз ету контекстінде Қазақстан Республикасында лудоманияға тәуелділікті еңсеру проблемалары. «Қылмыстық саясатты дамыту теориясы мен практикасы» халықаралық ғылыми-практикалық дөңгелек үстел материалдарының жинағы. Астана, 2024. 164-173 б.

33. Раблягина Н.И., Данилова М.В. Жасөспірімдердің компьютерлік тәуелділігінің мәні мен айрықша белгілері. «Қоғамның, ғылым мен білімнің өзекті мәселелері» Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының мақалалар жинағы. Пенза, 2022. 328-330 б.

34. Москаленко В.Д. тәуелділік: отбасылық ауру. М.: кеңес беру және жүйелік шешімдер институты, 2015. 368 б.

35. Yau YH, Potenza MN. Gambling disorder and other behavioral addictions: recognition and treatment. Harv Rev Psychiatry. 2015 Mar-Apr;23(2):134-46.

36. Шишкова А.М., Нечаева А.И., Бочаров В.В., Громыко Д.И., Брылев М.А., Твердохлебова А.М., Караваева Т.А., Вукс А.Я., Ерофеева Н.А., Илюк Р.Д. Құмар ойындарға тәуелділігі бар пациенттерді қамқорлыққа алатын туыстарындағы психикалық жағдайды субъективті бағалау мен отбасылық қатынастарды қабылдаудың өзара байланысы және шекаралық жүйке-психикалық бұзылулар // наркология мәселелері. № 7-8 (211). - 2022. - 84-102 б.

37. Геращенко Е.А., Шлома А.В. Патологиялық құмар ойындардың дамуына D2, D3, D4 және D5 рецепторларының гендерінің үлесін бағалау. 2018 жылғы Сахаров оқулары: XXI ғасырдың экологиялық мәселелері. 18-ші Халықаралық ғылыми конференция материалдары: 3 бөлімде. Том 1 бөлім. Баспа: Беларусь Республикасы Қаржы министрлігінің Ақпараттық-есептеу орталығы. - 2018. 222 б.

38. Ахрамейко А.В., Куташов В.А. Ойынға тәуелділікті емдеудің заманауи аспектілері. Ғылыми журнал Жас ғалым № 2 (106) / 2016. 320-325 б.

39. «Құмар ойындарға патологиялық тарту» диагностикасы мен емдеудің клиникалық хаттамасын ҚР ДСМ медициналық қызметтердің сапасы жөніндегі бірлескен комиссиясы 2023 жылғы 13 қазанда мақұлдады (№192 хаттама).

40. Қазақстан Республикасы Денсаулық сақтау министрінің 2020 жылғы

25 қарашадағы № ҚР ДСМ-203/2020 бұйрығы. «Психикалық денсаулық саласында медициналық-әлеуметтік көмек көрсетудің кейбір мәселелері туралы». <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2000021680>

41. Қазақстан Республикасы Денсаулық сақтау министрінің 2020 жылғы

30 қарашадағы № ҚР ДСМ-224/2020 бұйрығы. «Қазақстан Республикасының халқына психикалық денсаулық саласында медициналық-әлеуметтік көмек көрсетуді ұйымдастыру стандартын бекіту туралы» <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2000021712>

42. «Халық денсаулығы және денсаулық сақтау жүйесі туралы» Қазақстан Республикасының 2020 жылғы 7 шілдедегі № 360-VI кодексі (20.06.2024 ж. жағдай бойынша өзгерістермен және толықтырулармен) <https://adilet.zan.kz/rus/docs/K2000000360>

43. Ладуссер Р, Лачанс С. Патологиялық құмар ойындарды емдеу: терапевт нұсқаулығы.: Транс.ағылшын тілінен. - Санкт-Петербург.: «Диалектика» ЖШС, 2021.-176 б.

44. Лихи р. эмоционалды схемалар терапиясы. - Санкт-Петербург.: Питер, 2019.-448 б.

45. Линехан М. Диалектикалық мінез-құлық терапиясы, дағдыларды оқыту бойынша нұсқаулық, 2-ші басылым.- Санкт-Петербург.: «Диалектика» ЖШС, 2020.-880 б.
46. Қасқыр К., Орақ Дж. Г. зейінді оқыту. Клиникалық Нұсқаулық. Психотерапевттерге арналған қадамдық бағдарлама, ред. Диалектика, 2012, 272 б.
47. Бурно М.Е. шығармашылық өзін-өзі көрсету терапиясы (отандық клиникалық психотерапиялық әдіс). - 4-ші басылым. - М.: академиялық жоба, алма Матер, 2012. — 487 б.
48. Миллер В., Роллник С. Мотивациялық кеңес беру. Адамдардың өзгеруіне қалай көмектесуге болады. М.: Эксмо, 2017; 544 б.
49. Прохазка Д., Норкросс Д. оң өзгерістер психологиясы. Жаман әдеттерден қалай біржола арылуға болады. М.: Манн, Иванов және Фербер, 2013. 320 б.
50. An H, He RH, Zheng YR, Tao R. Cognitive-Behavioral Therapy. *Adv Exp Med Biol.* 2017;1010:321-329.
51. Garcia-Caballero A, Torrens-Lluch M, Ramírez-Gendrau I, Garrido G, Vallès V, Aragay N. The efficacy of Motivational Intervention and Cognitive-Behavioral Therapy for Pathological Gambling. *Adicciones.* 2018 Jul 12;30(3):219-224.
52. DiClemente CC, Corno CM, Graydon MM, Wiprovnick AE, Knoblach DJ. Motivational interviewing, enhancement, and brief interventions over the last decade: A review of reviews of efficacy and effectiveness. *Psychol Addict Behav.* 2017 Dec;31(8):862-887.
53. Кашщеева М. А. құмар ойындарды емдеудегі психотерапиялық әдістер // өзгермелі әлемдегі тұлға: Денсаулық, бейімделу, даму. 2015. № Арнайы шығарылым 1-бөлім. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihoterapevticheskie-metody-pri-lechenii-gemblinga> (өтініш берген күні: 26.09.2023).
54. Sagoe D, Griffiths MD, Erevik EK, Høyland T, Leino T, Lande IA, Sigurdsson ME, Pallesen S. Internet-based treatment of gambling problems: A systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *J Behav Addict.* 2021 Sep 17;10(3):546-565. doi: 10.1556/2006.2021.00062. PMID: 34546971; PMCID: PMC8997228.
55. Goslar M, Leibetseder M, Muench HM, Hofmann SG, Laireiter AR. Pharmacological Treatments for Disordered Gambling: A Meta-analysis. *J Gambl Stud.* 2019 Jun;35(2):415-445.
56. Schell C, Godinho A, Cunningham JA. Examining Change in Self-Reported Gambling Measures Over Time as Related to Socially Desirable Responding Bias. *J Gambl Stud.* 2021 Sep;37(3):1043-1054.
57. Kim SW, Grant JE, Potenza MN, Blanco C, Hollander E. The Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS): a reliability and validity study. *Psychiatry Res.* 2009 Mar 31;166(1):76-84.

58. Waldron, H. B., & Turner, C. W. Evidence-based psychosocial treatments for adolescent substance abuse. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 37(1), 238-261.

59. Жастарға арналған Интернеттегі қауіпсіздік негіздері (<http://laste.arvutikaitse.ee/rus/html/etusivu.htm>). Интернет қауіпсіздігі бойынша интерактивті курс.

60. «Сіздің жеке интернетіңіз» Интернет-БАҚ (<http://www.contentfiltering.ru/>). ата-аналарға балалардың Интернет желісіне қауіпсіз кіруін ұйымдастыруға көмектесу.