

«Безопасность России
Психоактивные зависимости»

«Подсевшие на игру
Нехимические пристрастия
(патологический азарт)»

Издательство Душепопечительского Центра
святого праведного Иоанна Кронштадтского
Москва, 2007 год

„Безбедност Русије
Психоактивне зависности“

„Људи који су се навадили на игру
Нехемијске пристрастности
(патолошко коцкање)“

Издаваштво Душепопечитељског Центра
светог праведног Јована Кронштадског
Москва, 2007. година

Глава 1 Девиијантно понашање

Зависно (адиктивно) понашање¹

Адиктивно (зависно) понашање је понашање повезано с психолошком или физичком зависношћу услед употребе неке материје или услед специфичне активности с циљем промене психичког стања.

Адиктивно понашање је социјално значајан облик девијантног понашања. Оно се дефинише као тенденција избегавања реалности, која се понавља посредством промене сопственог психичког стања. Промену психичког стања могу да изазову материје, које утичу на психичку сферу, а такође могу бити изазване нехемијским путем, услед различитих радњи, које мењају емоционално стање. У њих спадају: игре на срећу, сексуална адикција, радње повезане с опасношћу по живот (радње везане за осећања с „високим адреналином“), „радохолизам“, жеља за куповином (шопинг), адикција на јело (преједање или гладовање) и други.

¹ О адиктивном понашању в. у књизи „Да ли ће опстати... породица?“ (Чланак „Адиктивно понашање“ – Л.Г.Леорова, Н.Л.Бочкарјова). Издање Душепопечитељског Православног Центра светог праведног Јована Кронштадског и Међурегионалног друштвеног фонда „Домовина“. – 2007.г. – 280 стр., формат 140x210, мек повез.

Сви набројани облици делатности својствени су скоро сваком човеку. Али у случају формирања адиктивних механизма они постепено заузимају доминантно место у садржају психичке делатности и свакодневне активности, потискујући друге мотивације и продуктивно општење међу личностима.

Данас је прихваћено да се ризик од формирања адиктивног понашања посматра с позиције модела с више фактора, при чему сваки од фактора или њихова комбинација (наследност, особености карактера, микро и макро социјално окружење, зрелост личности у целини) учествују у формирању болести.

Адиктивно понашање почиње од „прилепљивања“ за овај или онај адиктиван агенс који настаје у случају кад сусрет с адиктивним агенсом доводи до нагле промене емоционалног стања. Човек који је осетио ову промену запажа контраст између свог стања, које претходи долажењу у додир с агенсом и са стањима која се развијају услед њега.

Доживљај овог контраста остаје у свести и делимично одлази у подсвест остајући у њој као дубоко, стално сећање. То је праћено осећањем радости, надахнућа, што је повезано с откривањем могућности да се на тај начин контролише сопствено психолошко стање, независно од многих спољашњих околности.

Код човека који је навикао на изазивање адиктивних стања мењају се систем вредности, однос према људима, мотивација и убеђења. У суштини, ради се о принципијелној промени „квалитативног света“. Приликом формирања адикције се у структуру „квалитативног света“ уводи адиктиван агенс или агенси који у многоме мењају емоционално значајне објекте и догађаје, који мењају активности, као и објекти, који имају непосредне везе с реализацијом адикције. У убеђењима и веровањима почињу да преовладавају идеје, које оправдавају адиктиван стил живота.

Нова адиктивна личност формирана на тај начин по својим основним карактеристикама квалитативно се разликује од некадашње здраве личности. Ове две личносне структуре – ранија и адиктивна – налазе се у стању сталне борбе.

Некадашња личност се противи, осећајући претњу од тога да ће је адиктивна потиснути, што се клинички изражава у испољавању критичне оцене онога што се дешава: лошег расположења, насталог осећања кривице, стида, узнемирености, депресије, а понекад после још једног у низу пораза у покушају да човек победи адикцију и осећања понижења с даљим снижавањем оцене сопствене личности.

При неповољном развоју догађаја адиктивна личност осваја све већу територију потискујући здраву у подсвест.

Шта је карактеристично за адикте (зависнике)?

Као прво, недостатак поверења у људе, давање предности општењу с неживим предметима, појавама, животињама и децом, бекство у виртуелну реалност.

Као друго, занемаривање својих биолошких потреба, што се огледа у нездравом начину живота у целини, укључујући нарушавање дијететског режима, промену ритмова сна и будног стања, игнорисање раних знакова развоја соматске болести, негативан однос према одласку код лекара.

Један од најранијих знакова зависног понашања јесте промена карактера у односима између личности, и пре свега, односа с блиским људима који постају формализовани и површни. Адикт с једне стране губи интересовање за оно што се дешава

у породици, престају да га погађају осећања, брига и проблеми блиских људи. С друге стране, он нема снаге и енергије за удубљивање у проблем, емоционално учествовање и саосећање.

Ове особености су карактеристичне за све облике зависних поремећаја, како хемијских, тако и нехемијских, пошто се откривају како приликом алкохолизма и наркоманије, тако и при „радохолизму“, адикцији према храни, играма, сексуалним адикцијама. Непознавање и игнорисање ових знакова представља узрок неефикасности лечења, између осталог алкохолизма и наркоманије, пошто класичне шеме лечења не инсистирају на нужности утицаја на психолошке механизме, који се налазе у основи сваког адиктивног процеса.

У току последњих година у Русији су уочене тенденције трагања за „једноставним“ решењима сложених проблема великог ширења социјално опасних психичких поремећаја, у које спада наркоманија као облик хемијских адиктивних поремећаја, игроманија и др. Зависно понашање, укључујући и наркоманију нема само правну и криминалистичку страну. Потпуно је очигледно да човек од ове невоље може да се избави само ако узме у обзир њен психолошки, педагошки и културолошки аспект и друге аспекте.

*А.Ј.Јегоров, др мед, професор катедре
за специјалну психологију факултета за психологију Санкт-Петербург ГУ
Часопис „Адиктологија“ 2005., бр. 1, стр. 65-77
<http://narkotema.tpi.ru/files/14.doc>*

Адиктивно понашање и његова превентива

Анализа научне литературе показује да постоји неколико приступа схватању адиктивног понашања.

Адиктивно понашање (addiction – погубна навика) јесте:

1. Један од типова девијантног (поремећеног) понашања с формирањем тежње ка избегавању реалности путем вештачке промене сопственог психичког стања посредством узимања неких материја или сталне фиксација пажње на одређене облике делатности с циљем развоја и подржавања интензивних емоција (Ц.П.Корољенко, Т.А. Донских²).

2. Злоупотреба једне или неколиких хемијских материја зарад мењања стања свести (Ј.П.Иљин).

3. Злоупотреба различитих материја, које мењају психичко стање пре него што се од њих формира зависност (А.Б.Фомина).

По дефиницији коју је понудио Корољенко адиктивно понашање се огледа у бекству од реалности посредством промена психичког стања. **Управо бекство од реалности је очигледно главни елемент који чини суштину адиктивног понашања.** Реалност која не задовољава човека је у извесном смислу је увек унутрашња реалност, јер као и у случајевима кад се ради о реалности спољашње средине она се доживљава, опажа или утиче на подсвест, доводећи до настанка овог или оног унутрашњег психичког стања које изазива нелагодност, којег човек жели да се избави.

Главни мотив личности склоних адиктивним облицима понашања јесте активна промена психичког стања које их не задовољава, које најчешће сматрају

² Корољенко Ц.П., Дмитријева Н.В. – Фактори који поспешују развој хемијских адикција. Психолошки и социокултурни аспекти превенције зависности од дроге и алкохола: Зборник научних радова / Под редакцијом М.С.Јаницког – Кемерово, 2000., стр. 88-97.

незанимљивим, досадним, монотоним и апатичним. Оваквом човеку не полази за руком да у реалној стварности открије било какве сфере делатности, које су у стању да на дуго привуку његову пажњу, да га одушеве, обрадују или изазову другу суштинску и изражену емоционалну реакцију. Он живот види као незанимљив због његове обичности и монотоности. Не прихвата оно што се у друштву сматра нормалним: потребу да било шта ради, да се бави било каквом делатношћу, да поштује неке традиције и норме уобичајене у породици или друштву. Може се говорити о томе да је код индивидуе с адиктивним усмерењем понашања знатно снижена активност у свакодневном животу који је пун захтева и очекивања. Притом адиктивна активност носи изборни карактер: у оним областима живота које макар понекад човеку причивањају задовољство и ослобађају га из света емоционалне стагнације и безосећајности, он може да испољава необичну активност приликом достизања циља. У овом смислу је карактеристичан пример наркомана за којег је сав живот који га окружује незанимљив и он је у њему пасиван. Притом се његова жеља да конзумира дрогу, да је набави, огледа у изузетној енергији, активности и спремности на ризик.

У складу с постојећим критеријумима сматра се да је главна особеност индивидуе са склоношћу према адиктивним облицима понашања недостатак психичке стабилности у свакодневним односима и кризама.

Нормално, по правилу, психички здрави људи се лако (аутоматски) прилагођавају захтевима обичног (свакодневног) живота и теже подносе кризне ситуације. Они се, за разлику од лица с разноврсним адикцијама, труде да избегну кризе и узнемиравајуће нетрадиционалне догађаје.

За разлику од ње адиктивној личности је напротив, бљугав традиционални живот с његовим обичајима, уједначеношћу и предвидљивошћу, кад још приликом рођења знаш шта и како ће се десити с датим човеком. Предвидљивост, задатост сопствене судбине представља раздражујући моменат за адиктивну личност. А кризне ситуације с њиховом непредвидљивошћу, ризиком и израженим афектима за њих су тле на којем стичу сигурност у себе, самопоштовање и осећање надмоћи над другима. **У адиктивној личности се запажа феномен жудње за напетим осећањима** (В.А.Петровски), који се карактерише подстицајем на ризик, условљеним искуством савладавања опасности.

По мишљењу Е.Верна код човека постоји шест облика глади:

- глад за сензорском стимулацијом;
- глад за признањем;
- глад за контактом и физичким миловањем;
- сексуална глад;
- структурна глад или глад за структурирањем времена;
- глад за инцидентима.

У оквиру адиктивног типа понашања сваки од наведених облика глади постаје јачи. Човек не налази задовољење осећаја глади у реалном животу и тежи ка томе да избегне nelaгоду и незадовољство стимулацијом једних или других облика делатности. Он покушава да достигне повишени ниво сензорске стимулације (даје приоритет интензивним утицајима, гласном звуку, снажним мирисима, јарким сликама), проглашавањем својих поступака за необичне (укључујући и сексуалне) и да време испуни догађајима.

Уједно објективна и субјективно лоша способност подношења тешкоћа у свакодневном животу, стални прекори блиских људи и околине, као и неприлагођеност, уз

одсуство љубави формирају код адиктивних личности скривени комплекс ниже вредности. Оне пате због тога што се разликују од других, зато што нису у стању да живе као други људи. Међутим, овакав комплекс ниже вредности који се појављује повремено се претвара у хиперкомпензаторну реакцију. Због осећања ниже вредности коју изазива околина, индивидуе одмах прелазе на повишену, заобилазећи адекватну. Појава осећања надмоћи над околином обавља заштитну психолошку функцију помажући подржавање самопоштовања у неповољним микросоцијалним условима – у условима конфронтације личности с породицом или колективом. Осећање надмоћи се гради на поређењу сиве малограђанске мочваре у којој се налазе сви љди из околине и праве средине, слободне од обавеза, средине живота адиктивног човека.

Основна карактеристика адиктивне личности јесте зависност. За оцену односа човека према зависном типу издвајају се доле наведене карактеристике од којих је пет довољно за дијагностику клиничке зависности:

- неспособност доношења одлука без савета других људи;
- спремност да се другима дозволи да доносе важне одлуке уместо њега;
- спремност да се слаже с другима због страха да ће бити одбачен, чак и ако је свестан да није у праву;
- тешкоће да се било какав посао започне самостално;
- спремност да се добровољно обављају понижавајуће или непријатне послове с циљем стицања подршке и љубави околине;
- лоше подношење самоће – спремност да се уложи значајни напори како би се она избегла;
- осећање опустошености или беспомоћности кад се прекида блиска веза;
- обузетост страхом да ће човек бити одбачен;
- велика рањивост, неотпорност на најмању критику или неодобравање са стране.

Управо у пубертету су заступљени сви облици и типови зависног понашања који у другом, старијем узрасту нестају или се значајно смањују (О.Ј.Јермолајев).

Истовремено са зависношћу главно у понашању адиктивне личности јесте тежња према бежању од реалности, страх пред свакодневицом, пуном обавеза и од правила досадног живота, склоност према тражењу јаких осећања, чак и по цену озбиљног ризика и неспособност човека да буде одговоран за било шта.

Бежање од реалности при адиктивном понашању има облик својеврсног бекства, кад се уместо хармоничног међусобног дејства са свим аспектима стварности одвија активација у једном смеру. Притом се човек усредсређује на уско усмерену сферу делатности (која често није хармонична и уништава личност) игноришући све остале.

У складу с концепцијом N.Peseschkian, **постоје четири врсте бекства од реалности:**

1. *Бекство у тело.* Приликом избора бекства од реалности у виду бекства у тело одвија се замена традиционалне животне делатности, усмерене на породицу, напредовање у служби или хоби, промена хијерархије вредности свакодневног живота, преоријентисање на делатност усмерену само на сопствено физичко или на психичко усавршавање. Притом хиперкомпензаторна постаје обузетост мерама за оздрављење (такозвана *параноја здравља*), сексуалним међусобним утицајима, сопственим изгледом, квалитетом одмора и начинима за разоноду.

2. *Бекство у рад*. Бекство у рад се карактерише дисхармоничном фиксацијом на пословним задацима којима човек почиње да посвећује изузетно много времена у поређењу с другим областима живота, постајући радохоличар.

3. *Бекство у контакте или усамљеност*. Промена вредности комуникације формира се у случају избора понашања у облику „бекства у контакте или усамљеност“ при којем или општење постаје једини пожељан начин задовољења потреба замењујући све друге или се број контаката своди на минимум.

4. *Бекство у машту*. Склоност ка размишљањима и плановима уз одсуство жеље да се било шта спроведе у живот, да се обави било каква радња, да се испољи нека реална активност назива се „бекством у машту“. У оквирима сличног бекства од стварности појављује се интересовање за псеудофилософска трагања, религиозни фанатизам, живот у свету илузија и фантазија.

Употреба и злоупотреба алкохола, дувана или дроге може се сматрати за комплексно бекство – „у тело“ („трагање за новим осећањима“, „у контакте“ и „у машту“).

У свакодневном животу сваки човек по правилу има одређени систем навика за избављање од психолошке nelaгоде које је створио у процесу развоја и без посебног размишљања прилично ефикасно их користи у овом циљу. У индивидуално створени арсенал средстава спадају различити начини преусмеравања пажње на емотивно стимулативне догађаје и активности: гледање видео материјала, филмова, спортских такмичења, шетње, одлазак у природу, физичке вежбе, добијање подршке од пријатеља, познаника или рођака и др. Овом начину избављања од непријатних осећања не придаје се посебан, превелик значај, на њих се не фиксира специјална пажња. Стручњаци овакво умеће (коришћења навика за избављање од психичке nelaгоде) сматрају за важан фактор спречавања адикција различите врсте.

У последње време учестали су случајеви обраћања психолозима у вези с проблемом зависности од игара на срећу (укључујући аутомате за игру) и патолошко коришћење компјутера (интернет-зависност). **Без прецизног научног схватања тога каква је тачно личност, какав је тачно адолесцент подвргнут зависности, нису могући ни ефикасна превентива, ни психолошка корекција.**

Шокурова Н.В., Самара

Нехемијске пристрасности (понашања)

Нехемијским се називају зависности при којима објекат зависности постаје модел понашања (патерн³), а не психоактивне материје (ПАМ).

У нехемијске пристрасности спадају:

1. Нехемијске пристрасности у ужем смислу:

- игре на срећу (гемблинг)
- зависност од компјутера и интернета
- адикција у односима: сексуална, љубавна, адикција избегавања
- адикција према трошењу новца
- ургентна адикција

А такође:

³ Патерн (енгл. pattern) – „шаблон“, „систем“, „структура“, „принцип“, „модел“. У психологији – скуп стереотипних реакција понашања или редоследа радњи.

- радохолизам
 - зависност од вежбања (спортска)
 - духовно трагање
 - „стање перманентног рата“
 - синдром Тоада или зависност од „веселог вожења кола“ (joy riding dependence).
2. Комбиноване адикције (у односу на нехемијску и хемијску зависност):

- адикција према јелу (преједање или гладовање) карактерише се тиме што су у овим облицима у функцији непосредно биохемијски механизми.

Патолошке емоције, повезане с ризиком или тежак облик психичког растројства

Хазард

Хазард (фр. *hasard* – случај, ризик, од арап. аз-захр – кост за играње, преко шп. *azar* – коцкање) – жар, запаљивост (по речима Брокхауса и Ефрона); жар, напраситост, експлозија, ватреност, запаљивост (по једнојезичком речнику Даља); надахнуће, одушевљење, ентузијазам, озлојеђеност, јарост (по речнику руских синонима); одушевљење, жар, запаљивост, прекомерна ватреност (по Великој совјетској енциклопедији).

У принципу, хазард је стање ватрене обузетости било каквом делатношћу; испољавање судбоносне обузетости, одушевљења, ентузијазма, који је повезан са случајем, игром, ризиком, опасношћу.

Реч „хазард“ у руском језику има потпуно другачију нијансу у односу на француски *hasard*. За Русе је хазард пре свега испољавање емоција, повезаних с ризиком – одушевљењем и неспрљењем; док се код Француза за ово користе потпуно другачије речи (*passion* – страст, *emballement* – обузетост, и др.). За њих је *hasard* пре свега случај, и њихов израз *jeu de hasard* дословно значи „игра случаја“ док је у руском језику хазардна игра пре свега игра емоција.

Патолошки хазард има много синонима: руски – игроманија, од латинске речи *ludus* – лудоманија, енглески термин гејмблинг (од „гејмбл“ – „превара“).

Посебно су синдрому игроманије подвргнути тинејџери. По речима органа за чување реда хиљаде московских тинејџера све слободно време проводе у коцкарницама набављајући новац за игру на све могуће начине. Тако су у току 2004. године малолетници у Москви извршили скоро 2 хиљаде ситних крађа и пљачки. У току истраге испоставило се да је у 60% случајева узрок био недостатак новца за слот-апарате.

Игроманија

Игроманија (лудоманија, гејмблинг) је тежак облик психичког поремећаја који се по сложености може упоредити с наркоманијом и алкохолизмом. Наркоман добија дозу споља. Код оних који пате од игроманије њу израђује сам организам под утицајем јаког емоционалног осећања. Лудоманија је један од облика психичке болести! Ова патолошка пристрасност, болест, повезана је са сталном потребом за осећањем ризика. „Садржи се у честим поновним епизодама учествовања у играма на срећу, што доминира у животу субјекта и води ка снижавању социјалних, професионалних, материјалних и породичних вредности, до недовољног посвећивања пажње обавезама у овој сфери.“

По мишљењу научника ризик да човек постане игроман нимало не зависи од здравља, социјалних или било каквих биолошких параметара, већ пре од карактера и темперамента, при чему је последњи, као што се сматра, наследна карактеристика.

Истакнута су три главна узрока лудоманије:

- ниска култура човека;
- сиромаштво;
- умна заосталост (посебно у сеоском крају).

Често људи, подвргнути лудоманији, пате (или су раније патили) од других зависности – алкохолизма или наркоманије.

Развој детета се одвија кроз ширење свести. Тамо где детету није дата храна за развој оно се зауставља и друштво добија неразвијену децу, децу заосталу у развоју.

У Русији је за последњих десет година ниво психичких болести порастао 1,5 пута, а међу децом и тинејџерима – 2,5 пута. Процент ослобођених од војске због психичких поремећаја износи 23% при чему је 45% њих – умно заосталих... У нашој земљи има око 30% психички болесних људи. Огромна већина болује од неуроза, психоза, наркоманије, хроничног алкохолизма, психичке неразвијености, шизофреније.

Код апарата за играње углавном стоји необавештена маса народа која верује да се може обогатити „као чаролијом“, попут гомила од више хиљада људи које стоје испред комерцијалних банака-пирамида.

Пацијенти могу да ризикују свој посао, да се презадуже и да прекрше закон како би набавили новац или избегли плаћање дугова. **Учествовање у играма на срећу и привлачност игре појачава се у периодима стреса. У обичном животу игромани осећају унутрашњу нелагоду, збуњеност и потиштеност.** И само повратак омиљеној активности отклања стрес. Овакви људи ће бити спремни на све како би се вратили у раније стање. Чак и на злочин.

Лудоманија је озбиљна претња по психичко здравље становништва. Развија се зависност, пристрасност, бекство од стварности, преоптерећење, изражавајући се језиком компјутераша, долази до рестартовања у виртуелну реалност, а ово, посебно у дечјем узрасту, повлачи за собом поремећај адаптације или дезадаптацију – попуштање у школи, немогућност стицања минимума знања с њиховим коришћењем у будућности, у перспективи је то немогућност социјализације, немогућност да човек постане пуноправан члан друштва с потпуном реализацијом својих снага, умећа и знања, које, узгред речено, он можда и нема. **Игроманију најчешће прати асоцијално понашање**, пораст кршења права, повезаних с „провалијом дугова“ и претњом затвора. Могу се одвијати одређене промене личности, на пример, *аутизација (избегавање општења)*. Ови људи су склони *депресији*. А деца много чешће него одрасли. Постоје и последице заједничке за све болести зависности – поремећај свих социјалних веза. Породичних, професионалних. Карактеристичан је веома велики број суицида међу коцкарима.

Психијатар К.Монк: „*То се може окарактерисати као психичка болест која се назива неурозом наметљивих стања. У њу спадају сви облици игроманије, почевши од аутомата за игру, па до историјских игара. То је један од најраспрострањенијих облика психичких поремећаја који се тешко могу излечити...*“ По подацима главног психијатра Министрства здравља РФ Владимира Волошина, само у Москви од зависности од „једноруких бандита“ и казина данас пати око 300 хиљада људи.

Лудоманија је један од облика наркоманије, при чему се болест одвија у врло тешкој социјалној форми. По речима медикара међу пацијентима психијатријских и нарколошких центара има све више људи, који играју на слот-апаратима. По подацима Националног научног центра за наркологију Министарства здравља Русије: „*Лудоманија се лечи теже од алкохолизма и наркоманије, а њене социјалне последице могу бити подједнако погубне.*“

Коцкар је дијагноза...

Игре на срећу су сличне несавладивој жељи за алкохолом или дрогом, а саме коцкаре треба лечити исто као и њихове „саборце“ кад су у питању алкохолна пића или токсични препарати. Овакав је основни закључак до којег су дошли учесници међународног симпозијума који је завршен у Фиренци на оригиналну тему „Кад игра постаје опседнутост“. Он се одвијао у оквиру Првог националног конгреса Италијанског друштва за психопатологију.

Познати неурохирург из Торина Луиђи Равица је изјавио да по медицинским нормама, дијагноза „патолошки коцкар“ претпоставља „психички поремећај“ индивидуе, који је често изазван његовим генетским предиспозицијама.

Водећи психијатри упозоравају: онај ко се не лечи од „болести игара на срећу“ уништава свој живот и ризикује да доведе себе до самоубиства.

По мишљењу научника-медикара из водећих „земаља игре“ (у муслиманским државама бизнис који је повезан с играма просто није могућ) данас не треба говорити о појединачној зависности човека, већ о механизму формирања зависности као такве. **Сви облици зависности су повезани с функцијом великог мозга: активирани су исте његове структуре.** Зато су и симптоми ових болести заједнички: патолошка жеља за играњем (она наступа периодично, а периодичност је карактеристично својство); настанак апстинентског синдрома сличног мамурлуку.

Лекари истичу да код њих један исти пацијент може да дође више пута: прво га лече од наркоманије, затим од алкохолизма, а онда од лудоманије.

„*Игроманија има много заједничког с наркоманијом и алкохолизмом,*“ убеђен је професор НИИ за психијатрију Министарства здравља РФ Јуриј Полишчук. „*Сва ова три облика болести се заснивају на прекомерном стимулационом центра задовољства код човека. Власници казина и сала с аутоматима за играње свесно своје установе претварају у огромне центре задовољства. Тамо постоји све – непрекорна музика, непрекорно пружање услуга, бесплатна храна и пиће. Зато људи након неколико одлазака у коцкарнице почињу да осећају праву жудњу за коцкањем.*“

...*Од зависности свих врста – коцкарске, алкохолне или наркотичке – није могуће излечити се у потпуности. Да, алкохоличар може да постане здрав и трезан. Али више никад неће моћи да пије као сви нормални људи. Једна чашица и све ће почети из почетка. Тако је и с коцкарима. Човек који је „прележао“ игроманију, мораће целог свог живота да се уздржава од одлазака у казино, трка на хиподрому, од коцкарница са слот-апаратима. Чак ни лото не сме да игра. Иначе ће почети рецидив.*“

Информативно: У обезбеђивању нормалног функционисања мозга велика улога припада неуромедијаторима – хемијским материјама које управљају радом нервних ћелија, а међу њима су неуропептиди, а од пептида – материја с природом беланчевине у многоме зависе наше расположење и емоције. Постоје катализатори – то су ферменти који регулишу размену пептида. Код људи подвргнутих зависности активност овог фермента је

повишена, због чега се може запазити унутрашњи дефицит опиоида – који изазивају стање задовољства и позитивних емоција.

Игре на срећу или нешто што јако делује на емоције помажу да се надокнади њихов недостатак.

...За блиске је лудоманија опасна зато што „играчи“ престају да их примећују. А за саме „играче“ ово је опасно пошто губе све нормалне социјалне везе, заборављају на децу, жену, породицу, родитеље и погржавају се у „други свет“. Ово иде у прилог организаторима игре, и они ову погубну страст хране зато што им доноси новац.

Недавно су руски научници Центра „Сербски“ локализовали зону људског мозга, која је одговорна за доношење одлука повезаних с ризиком – „центар игроманије“. Сад се научници надају да ће игроманију победити лековима.

Само једна мисао...

По речима стручњака патолошки играч се одликује сасвим одређеним својствима. Тако је он у потпуности усредсређен на игру на срећу, његове мисли се или стално враћају на њене различите епизоде, или су заузети стварањем „принципијално нове“ стратегије игре. Њега обузима жеља да улаже све више и више. При помисли да престане да игра он постаје крајње раздражљив и узнемирен, често падајући у очајање. У случају губитка обузима га једна једина мисао – где да набави новац како би повратио изгубљено. Притом он понекад бива на ивици тога да се лиши посла или да изгуби вољеног човека.

Најчешће људи почињу да играју из чисте радозналости.

Генадије Семјонов из Москве је млад момак, али има већ поприлично дуго „искуство“ са системом за играње. Још на факултету је понекад свраћао у павиљоне како би се коцкао потрошивши десетак или нешто више рубаља. „Недалеко од нашег факултета било је вероватно око десет казина. И једном сам успео да зарадим 500 рубаља,“ прича Гена. „Од тог тренутка сам се разболео од аутомата. Сав џепарац се одмах претварао у жетоне за коцкање. Затим су дошли дугови. Све време ми се чинило да ћу сутра обавезно повратити новац. Посебно је ово осећање постајало јако кад је поред мене неки новајлија „скидао“ око 80 хиљада. Понекад сам и ја имао среће. Једном сам добио 22 хиљаде. Али одмах сам све изгубио. Немогуће је престати...“

Директор једног казина нам је испричао да многи посетиоци „откаче“. *„Један пре одласка у казино иде код астролога, други рачуна срећне дане по месечевим менама, трећи за столом вади амајлије,“* прича менаџер. *„Довољно је да човек једном добије велики износ, па да почне сматра како ће тако бити увек. Не може свако да одоли могућности да „дигне“ много пара за неколико минута.“* Један од играча је дошао до тога да је на рулету у ноћном клубу изгубио и своју фирму. Прокоцкао је и плату својих радника, и позајмљивао је од њих новац на дан кад примају плату. А у Владивостоку је познати новинар изгубио на коцки два стана и новине које су му припадале.

Врло много коцкара су малолетници. И премда је администратору забрањено да пружа услуге тинејџерима нико не схвата озбиљно ове забране. Свуда је дозвољено пушење, а на истом месту се продају алкохол и дрога. Иако је забрањено као залог се примају мобилни телефони, накит, ствари.

Код младих људи се формира представа да њихови имовински и лични проблеми могу бити решени једним срећним улогом.

На аутоматима за игру би требало да пише – „Бесплатан сир постоји само у мишоловци. Бежи одавде, бежи док не доспеш у душевну болницу!“

Списак литературе у вези с темом игроманије:

1. Јаготкин, А. Поскоци и кунићи / А.Јаготкин // Књижевне новине. – 2005. – бр. 41, стр. 5.
2. Игре на срећу: порок или невина разонода // Огоњок. – 2005. – бр. 39., стр. 38-39.
3. Шаповалов, А. Рулет – рођени брат кокаина /А.Шаповалов// Независне новине. – 2005. – 20. јун. – стр. 14.
4. Пшеничникова, С. Срећни лоз Фортуне/С.Шченичникова// Породица. – 2005. – бр. 32. – стр. 19.
5. Коц, А. Игре помућеног разума / А.Коц // Руске новине. Недеља 30. – 2005. – 5-11. август. – стр. 8.
6. Благовешчева, С. Једна, али ватрена страст // С.Благовешчева // Породица. – 2005. – бр. 31., стр. 7.
7. Добромислова, О. Заробљеници „једноруких“. Да ли је могуће спасити се њихове погубне привлачности? /О.Добромислова// Руске новине. Недеља 30.- - 2005. – 5-11. август. – стр. 9.
8. Машине смрти // Известија. – 2005. – 25. јули. – стр. 1, 9.
9. Галанин, Ј. Игроманија – нова претња по друштво / Ј.Галанин // ОБЖ. – 2004. – бр. 12. – стр. 61.
10. Јемељанова, Н., Ударац судбине / Н.Јемељанов // Чланак меридијан. – 2004. – бр. 12. – стр. 85.
11. Јаковљев, М., Једноруки терор / М.Јаковљев // Сабеседник. – 2004. – бр. 16., стр. 13.
12. Шаронова, С. Игротехнологија као манипулативна методологија /С.Шаронова// Социс. – 2004. – бр. 1. – стр. 98-102.
13. Јархо, В. Замка Велике кнежевине /В.Јархо// Огоњок. – 2003. – бр. 29. – стр. 60.

Изузетно је важан психолошки аспект превентиве игроманије – развој способности адаптације на савремену животну ситуацију, која одговара одређеном узрасту. Дете с адекватним ресурсима личности неће зависити од игре на срећу или од дроге.

Сајберманија

Сајберманија је зависност од компјутера.

Испољавање раније непознатих зависности као што је компјутерска зависност, интернет-зависност и игроманија повезано је с бурним увођењем у човеков живот мултимедијских технологија. Многи стручњаци потпуно оправдано сајберманију изједначавају с наркоманијом и алкохолизмом. Са свакодневне тачке гледишта то је реална болест. Као свака болест, она пролази кроз неколико фаза.

Први стадијум – радозналост: пријатељи су саветовали како да се човек одмори од проблема.

Други стадијум – увлачење: „играчке постају превише једноставне и незанимљиве. Други стадијум настаје обавезно, јер коцкар није у стању да се заустави. Уздржавање прате праве „кризе“.

Трећи стадијум – потпуна зависност: бледи млади људи црвених очију. Ако често играте компјутерске игре проверите да ли имате карактеристике играчке наркоманије.

10 симптома „играчке наркоманије“:

1. Свакодневно, без паузирања, играте игрице на компјутеру.

2. После почетка игре губите осећај за време.
3. Не желите да оставите незавршену игру.
4. Једете не одвајајући се од монитора.
5. Не признајете да превише времена проводите за игром на компјутеру.
6. Околина почиње да вас прекорева за то да проводите превише времена испред монитора.
7. Не прекидате игру кад је достигнут изврстан ниво сложености, идете даље.
8. Поредите своје резултате са старима и понесите се тиме, саопштавате то свакоме коме можете.
9. Игрите у жеку посла.
10. Чим жена или други чланови породице изађу из куће јурите према компјутеру с осећањем олакшања и почињете да играте.

Ако сте позитивно одговорили на 5 питања од 10 можете бити сигурни да сте доспели у зависност од компјутерских игара.

Процес углавном „погађа“ генерацију која расте и „коси“ углавном представнике јачег пола. Компјутерска техника се јако брзо развија, стварају се све реалистичније компјутерске игре које не делују само на визуелне, већ и на слушне рецепторе, а такође, што није много далеко, и на рецепторе мириса и додира. Са сваким скоком у области компјутерских технологија расте број поклоника компјутерских игара који се у народу називају гејмерима. У друштву се формира читава класа фанатика компјутерских игара.

Главна делатност ових људи је играње игрица на компјутеру, они имају узак социјални круг, сва друга делатност је усмерена само на преживљавање, на задовољење физиолошких потреба, а што је главно, на задовољење потреба за игром на компјутеру. По подацима социолошких истраживања, у периоду максималне обузетости овакви људи могу да играју 30-50 сати недељно, а трајање игре може бити 14-18 сати. По мишљењу лекара 60-80% руских адолесцената пати од компјутерске зависности.

Мрежоманија

Мрежоманија је интернет-зависност.

Мрежна наркоманија је позната од времена настанка глобалне информационе мреже. Недавно обављено истраживање је показало да 60% корисника ИНТЕРНЕТА пати од ове или оне зависности од мреже. Резултати овог истраживања објављени су на годишњој конференцији Асоцијације америчких психолога. Овај проблем је захватио САД, Европу и земље региона Далеког истока. Web-наркоманија у Русији засад није толико приметна, али Руси брзо заузимају своју нишу.

Интернет пристрасности се могу поделити на неколико категорија:

- порнографија;
- куповина преко интернета;
- игре на срећу;
- бесциљна сурфовања по Светској паучини.

Главно испољавање мрежне наркоманије јесте сурфовање по интернету. *Интернет зависност је пре свега недостатак љубави према себи и несигурност у себе.* Људи који пате од комплекса ниже вредности, незадовољни својим изгледом или малом пажњом околине према својој личности, најчешће се „навлаче“ на „он-лајн“ иглу. По правилу, ови

људи који углавном имају ментални склоп склон друштвеним наукама, склони су фантазијама, воле да слажу просто ради лепе приче и често жељено приказују као стварно.

„Мрежоманија“ има физиолошке карактеристике по којима се може квалификовати као психичка болест, а не просто као добра навика. Упаљене, црвене очи, висок степен нервне и физичке исцрпљености, сузење очију, зевање – ево неких симптома нове болести. Мрежохолици осећају страсну жељу да поново и поново зароне у свет виртуелне реалности и дуго не излазе из њега. **Мрежоманија је подједнако погубна као алкохолизам или наркоманија**, и води ка дубоким променама личности – самоизолацији, губитку унутрашњих оријентира, психичкој неуравнотежености, спољашњих испољавања расејаности и неуредности, немарном односу према ближњима, а да не говоримо о високим трошковима услуга интернет-провајдера.

У овим људима се сједињују два психолошка пола: с једне стране, затвореност у себе и самоизолација, с друге – прекомерна увредљивост, која се граничи с хистеријом.

Резултати анализе показали су да постоји још једна врста мрежних наркомана – „инфохоличари“. „Инфохоличари“ губе осећај за време, сигурни су да обављају потребан рад. Кад руководство компаније отпусти „инфохоличара“ он не схвата зашто се то дешава. Ево како један од менаџера велике компаније изражава свој однос према „инфохоличарима“: „Продуктивност фирме опада зато што сарадници губе превише времена на тражење занимљивих, али релативно бескорисних информација“.

На срећу, мрежна наркоманија и „инфохолизам“ су излечиви на сваком стадијуму, али само у случају да је корисник свестан претње коју носи виртуелни простор.

Списак литературе на тему Сајберманија:

1. Пшеничнова, С. Игре за одрасле/С.Пшеничнова// Породица. – 2005.- бр. 36, - стр. 14.
2. Пшеничнова, С. Прохујали с игром/С.Пшеничнова//Породица. – 2005., бр. 29, стр. 8.
3. Шта ако је живот игра //Сабеседник. – 2005. – бр. 26, стр. 19.
4. Робиње интернета//Руске вести. – 2005. бр. 10. стр. 5.
5. Абраменкова, В. Болујем од виртоманије /В.Авременкова//Новине за наставнике. – 2004. бр. 49-50. – ИКТ. бр. 21 – 4.
6. Жуков, Д. Ти ниси мама, ти си квазисујекат./Д.Шуков// Породица и школа. – 2004. – бр. 9, стр. 22-23.
7. Интернет-зависност као начин егзистенције тела од беланчевина//Породица и школа. – 2004., бр. 9, стр. 22-23.
8. Нови облик наркоманије?//Медицинске новине. – 2004., бр. 52, стр. 6.
9. Степанова, М. Дечја болест/М.Степанова//Школски психолог. – 2004. бр. 17, стр. 8.
10. Цветков, Е. Игре разума/Е.Цветков//Здравље. – 2004. бр. 2, стр. 34.
11. Реалне болести виртуелног света//Први септембар. – 2004. – 10. јан., стр. 7.
12. Семјонова, О. – Интернет – зомби/О.Семјонова//Московски комсомолац. – 2002. – 20. децембар, стр. 12.
13. Викторова, А. Људи ме плаше зато што не могу да их искључим/А.Викторова //Култура. – 2002. – бр. 13, стр. 3.
14. Васиљева, И. Психолошки аспекти примене информационих технологија/И.Васиљева//Питања психологије. – 2002. бр. 3, стр. 80.
15. Липихин, К. Ороз уместо миша /К.Липихин/ Руске новине. 2002. 28. мај, стр. 4.
16. Аронова, Л. Зар од интернета нема спаса? /О.Аронова//Комсомолска правда. – 2001., 13. март, стр. 14.

17. Пронина, Ј. Категорије медиатехнологије /Ј.Проњина// Државна служба, 2001., бр. 2, стр. 62.

18. Викентјева, Ј. Компјутер као дијагноза/Ј.Викентјева//Култура, 2000., бр. 13, стр. 3.

*А.Ј.Јегоров, др мед, професор катедре
специјалне психологије факултет за психологију Санкт-Петербург ГУ
Часопис „Адиктологија“ 2005. бр. 1, стр. 65-77.
<http://narkotema.tpi.ru/files/14.doc>*

Глава 2. Игроманија

*Слот апарат је мишоловка за будале.
Народна мудрост*

Поремећаји порива. Патолошка склоност ка играма на срећу

Епидемиологија

Претпоставља се да овај поремећај у индустријски развијеним земљама обухвата од 1,5 до 2-3% становништва. И премда лица различитог пола равноправно учествују у играма на срећу *међу болесницима преовладавају лица мушког пола*. Поремећај се сигурно чешће среће код отаца болесника мушког пола и код мајки болесника женског пола. Такође се сигурно чешће среће алкохолизам код родитеља болесника оба пола. Болесници женског пола знатно чешће имају супруга алкохоличара, склоног да дуже одсуствује од куће.

Етиологија

Механизми за покретање поремећаја (предикатори) јесу следећи психосоцијални фактори: губитак родитеља у узрасту до 15 година услед смрти или развода, *неадекватан начин васпитавања од стране родитеља* (равнодушност, недоследност, претерана строгост), неадекватан однос према новцу у породици (фетишизација новца или одсуство планирања буџета), ситуативна приступачност игара на срећу за адолесцента. За болеснике мушког пола карактеристичан је конфликт еманципације с родитељима у пубертету, а касније – неприхватање ауторитета уопште.

Висока комбинација поремећаја (односно комбинација неколико поремећаја код једног човека (укључујући и психичке) истовремено) с афективним поремећајима, као и то што болесници у стању апстиненције падају у депресивна расположења, дозвољава да се претпостави да *игра на срећу може да игра улогу својеврсног антидепресанта, ублажавајући дисфоричке манифестације*. Привлачи пажњу сличност стереотипа токова поремећаја у цртама личности с онима које се примећују у случају алкохолизма, али је природа ове сличности нејасна.

Као и приликом других поремећаја порива, битну улогу улогу почетног механизма (предикатора) може да игра резидуално-органиско оштећење ЦНС, што често условљава спој различитих поремећаја порива једног болесника.

Психодинамичка концепција поремећаја потиче од тога што се иза сталне сигурности болесника да ће победити крију инфантилне фантазије о свемоћи, очекивања неограниченог задовољења својих жеља. *Стално враћање на игру означава протест, несвесан агресиван однос према реалној стварности, која не жели да се потчињава овим фантазијама.* Притом губитак човека не враћа у реалност, он се напротив, несвесно доживљава као неодговарајуће одбијање задовољења жеља и основан повод за протест, тј. за још једно улагање. У случају дубоке несигурности у себе и зависних црта личности битну улогу у подржавању патолошког порива може да игра несвесно скидање са себе одговорности и њено пребацивање на фортуна.

Клиника

Карактеристична црта је стални оптимизам у погледу очекиваног добитка и немогућност извлачења лекција из ланца претходних губитака. Још је теже зауставити се у случају губитка него у случају добитка. Мотивација за ризично понашање осим самог новца који с времена на време може и да се добије, у смислу понашања увек бива поткрепљена субеуфоричним осећањем, које се осећа приликом улагања и исхода игре. Врло је важно то што новац овде игра потчињену улогу – компулсивни коцкар ће наставити да се коцка независно од износа и трајања губитка.

Увлачење у игре на срећу се повећава у периодима социјалног стреса, проблеми који услед овог настају затварају зачарани круг продубљујући уроњеност у хазард. Смањује се значај важних физиолошких стимуланса као што су сан, храна и секс. Ако су свесни патологије свог понашања болесници почињу да крију од околине интензитет своје обузетости игром. Од обичне социјалне разоноде у виду хобија патолошки порив се разликује другом квалитативном нијансом еуфорије, која се осећа за време игре, повећањем толерантности, односно покушајима да се повећају улози и ризици, симптомима апстиненције – нелагодношћу, раздражљивошћу у ситуацијама немогућности играња. Губитак, као и немогућност наставака финансирања игре постају неиздрживи.

Типична испољавања социјалне неадаптираности су: финансијска криза, дугови, преступност, мотивисани потребом да се набави новац за игру или да се плате дугови, конфликти с брачним партнером, снижавање професионалне продуктивности. Најтеже последице су огрезлост у криминалној средини и суицидно понашање.

Карактеристична је **спољашња шема понашања:**

- болесници изгледају самоуверено,
- независно,
- енергично,
- помало грубо и расипају новац, посебно у периодима стреса, уз присуство очигледно алармантно-депресивних појава.
- Не покушавају да било како организују буџет, да сакупљају и штеде новац, дајући предност томе да га прво позајмљују, а затим набављају на незаконит начин.
- Међу незаконитим средствима за набавку новца преовладавају ненасилна (лоповлук, пљачка).

Почетак поремећаја наступа у пубертету код мушкараца и у другој половини живота код жена.

1. У почетном стадијуму типичан је релативно велик добитак, који формира каснију зависност од жеље.

2. Затим почиње други стадијум, кад се постепено сав начин живота структурира око игре с прогресивним падом, како социјалног прилагођавања, тако и психолошких навика у игри (неуспешни потези, неоправдан ризик). Он је главни узрок неприлагођености, пошто, за разлику од општеприхваћеног мишљења, патолошки коцкари у принципу поседују веома велико техничко мајсторство у игри.

3. У току 10-15 година може да наступи трећа фаза – потпуне декомпензације, која је праћена потпуном финансијском инсолвентношћу и криминалним понашањем.

Нагло прекидање игре, на пример приликом хоспитализације, може да изазове изражене органске алармантно-депресивне синдроме. Болесници се ретко сами обраћају психијатру, у томе иницијативу обично има околина.

Дијагноза

За дијагностику патолошке склоности према хазардним играма стање треба да одговара следећим критеријумима:

1. Поновљене (две и више) епизоде игара на срећу у току од најмање годину дана;
2. Ове епизоде се понављају без обзира на одсуство материјалне користи, субјективну патњу и нарушавање социјалне и професионалне адаптације;
3. Немогућност контролисања интензивне жеље за игром, немогућност да се она прекине напором воље;
4. Стална фиксација мисли и представа на игри на срећу и свему што је с њом повезано.

Диференцијална дијагноза

Обично социјално учествовање у играма на срећу за разлику од патолошког дешава се међу одређеним пријатељима и познаницима, ограничено је временом и износом могућег губитка. При хазардном понашању на фону манијакалног стања поремећај афекта и понашања превазилазе границе ситуације игре. Осим тога, афективне реакције патолошког коцкара, за разлику од манијакалног болесника, јасније и адекватније су везане за добитак или губитак. Дисоцијално растројство личности помаже да се разликује њему својствена шира слика агресивности; ако стање одговара критеријумима оба поремећаја, постављају се обе дијагнозе.

Лечење

У низу случајева сврсисходна је хоспитализација (у трајању од око 3 месеца) ради прекида контаката с уобичајеном околином после које болесник може да постане одговарајући кандидат за *психоаналитичку психотерапију, која је успешна отприлике у половини случајева.*

Као нешто мање успешна показала се *бихејвиористичка терапија.*

Као ефикасне су се показале групе за самопомоћ, чији је основни терапеутски стимуланс – емоционална подршка и пример околине, која је успела да узме своје понашање под контролу. За оздрављење је главно је *захтевање јасне мотивације болесника.*

Афективни поремећаји који прате главни синдром и који су најчешће његова последица, а не узрок могу да се стабилизују преписивањем „литијума“.

*Из књиге: В.Д.Вид, Ј.В.Попов.
Клиничка психијатрија, СПб., 2000.*

Нехемијске (бихејвиористичке) пристрасности

Патолошка склоност према играма на срећу (гејмблинг и лудоманија) „састоји се у честим епизодима учествовања у играма на срећу, које се понављају, што доминира у животу субјекта и доводи до снижавања социјалних, професионалних, материјалних и породичних вредности, не посвећује се дужна пажња обавезама у овој сфери“ МКБ-10, 1994.).

У последње време проблем игара на срећу стекао је огроман значај у вези са посвудашњим ширењем слот-апарата и отварањем мноштва казина. Сви су они лепо уређени, што помаже јачање сугестивног ефекта лаке могућности добитка за кратко време. Слот-апарати су одавно раширени у целом свету. Тако се још 1970-их година XX века у Енглеској појавио проблем ниске посете биоскопа, укључујући и нужност њиховог затварања због све веће популарности коцкарница са слот-апаратима. У САД-у по подацима Р.Волберг (Volberg, 1996) број „проблематичних гејмблера“ (лудомана) – адиктивних коцкара, толико зависних од слот-апарата да њихов живот бива потпуно потчињен овој страсти – достиже 5% становништва. Подаци других истраживача (Ladouceur et al., 1999) сведоче о томе да је само у првој половини 1990-их година број проблематичних лудомана у Канади порастао за више од 75%.

У вези с тим **многи инострани истраживачи игре на срећу сматрају озбиљним социјалним проблемом, који представља претњу за део становништва**. Проблем постаје још већи због тога што у току игре у низу случајева долази до опуштања, нестанка емоционалне напетости, апстраховања непријатних проблема и игра се сматра пријатном разонодом. На основу овог механизма постепено наступа увлачење у игру и развија се зависност.

Низ својстава, карактеристичних за игре на срећу као једног од облика зависног (адиктивног) понашања (Ц.П.Корољенко и Т.А.Донских (1990.)).

1. Стална обузетост, све више времена које се проводи у ситуацији игре.
2. Промена круга интересовања, потискивање ранијих мотивација мотивацијом игре, сталне мисли о игри, преовладавање и замишљање ситуација везаних за играчке комбинације.
3. „Губитак контроле“ који се огледа у неспособности да се прекине игра како после великог добитка, тако и после сталних губитака.
4. Стања психолошке нелагодности, љутње и узнемирености која се развијају након релативно кратких временских периода после још једног у низу учествовања у игри, с жељом да се поново приступи игри која се тешко може савладати. Оваква стања по низу карактеристика подсећају на стање апстиненције код наркомана, праћена су главобољом, поремећајем сна, узнемирености, лошим расположењем, поремећајем концентрације и пажње.
5. Карактеристична је постепена све већа учесталост учествовања у игри, тежња ка све већем ризику.

6. Периодично настају стања напетости, која прати играчки „драјв“ са све већом тежњом да се пронађе могућност за учествовање у игри на срећу.

7. Све брже смањење способности супротстављања саблазни. Ово се огледа у томе што се човек одлучи да једном и заувек „да престане“ уз најмању провокацију (сусрет са старим познаницима, разговор на тему игре, постојање коцкарнице у близини итд.) лудоманија (гејмблинг) се понавља.

У америчкој класификацији психичких поремећаја (DSM-IV, 1994) дијагноза патолошког гејмблинга (лудоманије) успоставља се у случају постојања пет и више тачака из одељка А и тачке из одељка Б.

А. Човек је обузет игром (гејмблингом). На пример, стално се у мислима враћа на претходно искуство игре, намерно одбија да се коцка или се, насупрот томе, наслађује и припрема за реализацију још једне у низу могућности за коцкање, или размишља о начину да набави новац за то.

1. Наставља игру уз све веће подизање улога како би достигао пожељну напетост осећања.

2. Преузимао је виšekратне, али безуспешне покушаје да контролише своју пристрасност према игри, да се мање коцка или да потпуно прекине.

3. Испољава узнемиреност и љутњу приликом покушаја да игра мање или да се потпуно одрекне игре.

4. Коцка се како би побегао од проблема или избегао nelaгодност (између осталог, осећање беспомоћности, кривице, бригу, депресију).

5. Враћа се коцкању следећег дана после губитка како би повратио улог (мисао о губитку му не да мира).

6. Лаже породицу, лекара и друге људе како би сакрио степен обузетости игром.

7. Чинио је криминалне радње – као што су фалсификација, превара, крађа, присвајање туђе имовине с циљем обезбеђивања средстава за игру.

8. Доводи у опасност и чак је у потпуности спреман да прекине односе с блиским људима, да напусти посао или школовање, да се одрекне перспективе напредовања у каријери.

9. У ситуацији недостака новца због игре пребацује решавање проблема на друге људе.

Б. Коцкарско понашање није повезано с манијакалном епизодом.

Говорећи о психолошким особеностима проблематичних лудомана већина истраживача указује на губитак контроле над сопственим понашањем, при чему се то тиче свих варијанти лудоманије (гејмблинга) – од игре у кладионици до слот-апарата (O'Connor, Dickerson, 2003).

Издавају се три подгрупе проблематичних лудомана (гејмблера) (Аустралијски истраживачи А.Бласцински и Л.Науер (Blaszczynski, Nower, 1997):

1. с девијантним понашањем;

2. емоционално нестабилни;

3. антисоцијални лудомани, склони импулсивним поступцима, истичући самим тим разноврсност групе зависника.

Иако се болесна страст према играма на срећу чешће запажа код мушкараца, код жена ова болест поприма теже облике (потпуно исто као и у случају алкохолизма). Жене се у опасну разоноду увлаче три пута брже и теже се лече

психотерапијом. За разлику од мушкараца жене у зависност од игара на срећу доспевају у зрелијим годинама и због других разлога. Најшири од њих јесу лични проблеми од којих покушавају да побегну у игру. Ово се најчешће дешава у узрасту од 21 до 55 година, и у 1-4% случајева страст поприма такве облике у којима је неопходна помоћ психијатра. Сваки трећи патолошки коцкар је жена. Тако се у недавном компаративном испитивању 70 проблематичних лудомана-мушкараца и 70 лудоманки-жена показао прогресијентнији (*односно с порастом позитивних и негативних симптома – ред.*) развој зависности код жена по фазама:

- социјална лудоманија;
- интензивна лудоманија;
- проблематична лудоманија.

Полне разлике између мушкараца и жена састоје се и у томе што је **лудоманија код жена чешће праћена депресивним расположењем, а код мушкараца – алкохолизмом** (Tavares et al., 2003).

„За „играче“ су типичне тешкоће у односима између личности, чести су разводи, кршење радне дисциплине, честа промена посла.

Социјални фактори ризика

Микро и макросоцијални фактори, који стварају склоност ка гејмблингу детаљно су описани у раду Ц.П.Корољенко и Н.В.Дмитријеје [2]:

- неправилно васпитање у породици,
- коцкање родитеља, познаника, тежња ка играма од детињства (домине, карте, монопол и т.сл.),
- фетишизам ствари, претерано вредновање материјалних вредности, фиксирана пажња на финансијске могућности, завист према богатијим рођацима и познаницима, увереност у то да се сви проблеми могу решити уз помоћ новца.

Амерички истраживач А.Пастарнак [6] као фактор ризика издваја припадност националној мањини, одсуство породичног статуса. P.Deflabbro и L.Thrupp [4] анализирајући социјалне детерминанте које помажу настанак пубертетског гејмблинга истичу чињеницу гејмблинга међу родитељима и позитиван однос према игри у породици, а говорећи о факторима који спречавају пубертетски гејмблинг истичу кад се у породици гаје особине као што су умеће да се сачува новац, да се прави и поштује буџет. Ситуативну приступачност игара на срећу као социјални фактор који наводи на коцкање такође истиче низ истраживача [7, 8].

Патогенетски механизми формирања зависног понашања описују се у оквиру бихејвиоралних и психоаналитичких теорија. А.О.Бухановски [1] истиче да постоје две варијанте настанка адиктивног понашања. Оперативно учење и реактивни импринтинг. Оперативно учење се одвија постепено, по типу подстицаја који се понављају. Патогена ситуација делујући кроз систем слабих, али редовних или честих утицаја постепено формира стабилан поремећај у највишој нервnoj делатности која ка томе има склоности. По мишљењу А.О.Бухановског управо тако се најчешће формира патолошка зависност од коцкања. Реактивни импринтинг се изазива изузетним по интензитету стресним утицајем настајући у виду оштре реакције урезивања необичног осећања које поткрепљује интензивна психоемоционална реакција, он је карактеристичнији за садизам, фетишистички трансвестизам. На неурофизиолошком нивоу ово се огледа у стварању генератора патолошки појачаног узбуђења, што је праћено хиперактивацијом катехоламинове, а посебно дофаминове синапсе и обезбеђује компулсивност порива.

Психоаналитичка концепција патолошког порива према играма на срећу полази од тога да се иза нелогичне, сталне сигурности патолошког коцкара у добитак крију инфантилне фантазије о свемоћи, очекивање неограниченог задовољења својих жеља. Стално враћање коцкању означава протест, несвестан агресиван однос према реалној стварности, која не жели да се врати на ове фантазије [3]. Његова слабост у комбинацији с нарцизмом може да помогне скидању одговорности са себе и њеном пребацивању на друге, између осталог, на фортуна [5].

*А.Јегоров, Б.Циганков, В.Малигин
Патолошки порив према играма на срећу
као модел нехемијске зависности (преглед)*

Литература:

1. Бухановски А.О., Андрејев А.С., Бухановска О.А. Зависно понашање: клиника, динамика, систематизација, лечење, превенција. Приручник за лекаре. Ростов на Дону, 2002.г., 35 стр.
2. Корољенко Ц.П., Дмитријева Н.В. Социодинамичка психијатрија. – М., Академски пројекат, Јекатеринбург, Пословна књига. – 2000., - 460 стр.
3. Попов Ј.В., Вид В.Д. Савремена клиничка психијатрија. М., 1997., стр. 318-321.
4. Delfabbro P., Trhupp L. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents//Journal of Adolescence. – 2003. V. 26. – N. 3. – P. 313-330.
5. Murphy M.H. Sport and drugs an runner's high (Psychophysiology) In J.Kremer and D.Scully (Eds), Psychology in Sport. London, Taylor & Francis. – 1993.
6. Pasternak IV A.V. Pathologic Gambling: America's Newest Addiction?//American Family Physician. / 1997 Oct. – V. 56. – N.5. – P. 12-15.
7. Room R., Turner N.E., Lalomiteanu A. Community effects of the opening of the Niagara Casino. // Addiction, 1999., 94 (10), 1449-1466.
8. Volberg RA: Prevalence studies of problem gambling in the United States. // Journal of Gambling Studies 12:111-128, 1996.

Амерички истраживач А.Пастернак (Pasternak, 1997) у својству фактора ризика издваја још одсуство породичног статуса, депресију, као и различите варијанте хемијске зависности.

Издавају се три фазе у развоја лудоманије (П.Кастар) (Custer, 1994):

- фаза добитака;
- фаза губитака;
- и фаза разочарења.

Фазу добитака представљају следеће карактеристике: случајно коцкање, чести добици, маштање претходи коцкању и прати га, све чешћи случајеви коцкања, повећање износа улога, маштање о игри, врло велик добитак, безразложни оптимизам.

За *фазу губитка* су карактеристични: коцкање у самоћи, хваљење добицима, размишљања само о коцкању, све дуже епизоде губитака, неспособност да се прекине с коцкањем, лаж и скривање свог проблема од пријатеља, занемаривање породице или брачног друга, смањење радног времена у корист коцкања, избегавање плаћања дугова, промена личности – раздражљивост, лако замарање, недружелјубивост, тешка емоционална атмосфера код куће, позајмљивање новца за коцку, веома велики дугови

створени како на законит, тако и на незаконит начин, неспособност да се плате дугови, очајнички покушаји човека да престане да се коцка.

Карактеристике *фазе разочарења* су: губитак професионалне и личне репутације, знатно повећање времена које се проводи у коцкању и износа улога, удаљавање од породице и пријатеља, грижа савести, кајање, мржња према другима, паника, незаконите радње, безнадежност, суицидне мисли и покушаји, хапшење, развод, злоупотреба алкохола, емоционални поремећаји, повлачење у себе.

Анализа коцкарских падова у току психотерапија коцкара омогућила је да се открије и опише развој фаза у понашању пацијената (уздржавања, „аутоматских фантазија“, пораста емоционалне напетости, доношење одлуке, потискивање донете одлуке, остварење донете одлуке). Дакле, постоји коцкарски циклус чије је схватање важно за формулисање психотерапеутских задатака у раду с таквим пацијентима.

Фазе коцкарских циклуса.

Фаза уздржања се карактерише уздржавањем од игре, углавном због недостатка новца, притиска најближе околине, израженог потишненог стања због још једне у низу неуспешних игара, што је повезано с неспособношћу контроле свог коцкарског импулса.

Фаза „аутоматских фантазија“. Главна карактеристика ове фазе је учесталост спонтаних маштања о игри, при чему пацијент у својој уобразиљи, по правилу, доживљава стање ризика и предосећај добитка, који прати почетак игре и потискује епизоде губитака. Ове фантазије могу да настану или на основу сећања о свом прошлом коцкарском искуству или да носе произвољан карактер базирајући се на сећањима о обузетости игром јунака уметничких дела или одгледаних филмова и практично су неповезана с реалном ситуацијом у којој се индивидуа налази. Назив „аутоматски“ показује да настају или потпуно спонтано или под утицајем индиректних стимуланса (тако су се код једног пацијента комбинације за игру нехотице стварале приликом случајног посматрања бројева аутомобила).

Фаза пораста емоционалне напетости. Главна црта ове фазе је пораст емоционалне напетости која у зависности од индивидуалних личносних и физиолошких карактеристика, може имати мучно-депресиван, дистимички или мешовити карактер, који спаја појачану, али бесциљну активност с нервозом и раздражљивошћу. Понекад је ово расположење праћено учесталошћу фантазија о коцкању. У другим случајевима пацијент га доживљава као потпуно бесадржајно и чак усмерено у страну од коцкарског импулса (повећање сексуалног порива или тежња ка интензивним физичким и интелектуалним оптерећењима).

Фаза доношења одлуке да се коцка. По правилу, одлука човека да се коцка се развија на два начина: а) пацијент под утицајем нарастајућих фантазија у „телеграфском“ когнитивном стилу планира начин испуњења своје жеље. Обично је то нека, по мишљењу пацијента „врло вероватна варијанта за добитак“ у коцки. Овакав начин доношења одлуке да се коцка карактеристичан је за прелазак првог стадијума болести у други; б) одлука човека да се коцка долази одмах после епизоде коцкања и у њеној основи се налази ирационално убеђење да мора да поврати новац. Овај механизам доношења одлуке карактеристичан је за другу и трећу фазу болести, кад је време између коцкарских епизода испуњено очајничким покушајима човека да престане, а сваки пад се доживљава као нешто фатално и необјашњиво.

...У фази доношења одлуке да се коцка пацијент се налази у плитком, аутоматски самоиндукованом стању трансa. Играч се нехотице учи да сам индукује стање трансa (карактеристике трансa) пред пад у фази доношења одлуке да се коцка.

Фаза потискивања донете одлуке. То је најважнија етапа, која условљава незаштићеност свесног „ја“ у односу на жељу према коцкању. Суштина ове фазе се састоји у томе да интензитет жеље за коцкањем које је болесник свестан почиње да се смањује и настаје „илузија контроле“ над својим понашањем, што је по правилу, одраз ирационалних когнитивних шема. Понекад се у то време нормализује или релативно побољшава економски и социјални статус болесника. Комбинација горе наведених услова доводи до тога да пацијент без свести о ризику иде у сусрет околностима које провоцирају коцкарски пад (добивање великог износа новца на руке, узимање алкохола, покушај да се коцка ради разоноде и одмора и т.сл.).

Фаза реализације донете одлуке. За њу су карактеристични изражено емоционално узбуђење и интензивне фантазије о предстојећој игри. Врло често коцкари овај период описују као стање „сужене свести“, „трансa“, изјављују да „постају као зомбирани“. Без обзира на то што се у стању пацијента у овом периоду појављују констуктивни противаргументи они се брло брзо неутралишу свим скупом горе описаних ирационалних шема размишљања. Код коцкара истовремено доминира представа о могућности да се контролише и да разумно приступа питању вероватноће добитка. Притом долази до мешања представа о утицају на процес игре (износ улога, избор комбинација, различите ритуалне радње) с представама о утицају на исход игре (добитак или губитак). У већини случајева док не изгуби сав новац пацијент не престаје да се коцка независно од тога да ли у извесној етапи игре добија или губи.

Представа о фазама циклуса коцкања, које одражавају стање коцкара у конкретном временском периоду у непрекидном стању свесне контроле свог понашања принципијелно допуњавају фаза зависности од игре (в. Прилог, таблица 1) који је описала R.L.Custer и фазе реконвалесценције (в. Прилог, таблица 2), које углавном одражавају степен личне и социјалне неприлагођености пацијента.

Ова околност омогућава да се створи структурирани план мера за рехабилитацију у раду с патолошким играчима, оријентисан како на обуку пацијената уз помоћ контроле понашања, тако и на обнављање личносног и социјалног статуса пацијента.

Пуштање у погон и одржавање ситета „коцкарског трансa“.

Ирационални приступи лудомана формирају такозване „грешке мишљења“ (В.В.Зајцев и А.Шајдулина (2003.)). Грешке мишљења бивају стратешке, које условљавају општи позитиван однос према својој зависности, и тактичке, које покрећу и одржавају механизам „коцкарског трансa“.

У стратешке грешке мишљења спадају следећа унутрашња убеђења:

Новац решава све, укључујући и проблеме емоција и односа с људима.

Несигурност у садашњости и очекивање успеха због добитка, представа о могућности да се животни неуспеси потру успешним коцкањем.

Замена снова о контроли над сопственом судбином снова о добитку.

У тактичке грешке мишљења спадају:

Вера у дан победе – срећан дан.

Позиција да обавезно мора наступити преломни тренутак у игри.

Представа о томе да се дугови могу вратити само уз помоћ коцке, односно да се може надокнадити изгубљено.

- Емоционална веза само с последњом епизодом коцкања уз давање речи самом себи да се више никад неће коцкати.
- Убеђеност у то да ће моћи да се коцка само за део новца.
- Доживљај новца за време игре као жетона или цифара на дисплеју.
- Представа о улозима као о нагодби.

У вези са посвудашњим ширењем слот-апарата и одсуством контроле, између осталог, узрасне, у коцкарницама Русије у становништву скоро свих узрасних група почела је својеврсна епидемија лудоманије. Показало се да је нису избегли адолесценти. Код њих гејмблинг-зависности имају своје карактеристике. Истраживање карактеристика лудоманије међу популацијом у пубертету од 10.000 деце старосне доби од 12 до 13 година из 114 школа у Енглеској и Велсу показало је да тинејџери играју скоро све игре као и одрасли. Истовремено, адолесценти дају предност слот апаратима (fruit machines, које се данас налазе у свим салама за игру у Русији), као и лозовима Националне лутрије. По подацима аустралијских истраживача преко 5% адолесцената може се сврстати у проблематичне лудомане (Fisher, 1999).

Фактори који поспешују лудоманију међу децом у пубертету: лудоманија код родитеља, као и позитиван однос према коцкању у породици (П.Делфабро и Л.Трап (Delfabbro, Thrupp, 2003)).

Фактори који спречавају пубертетску лудоманију: Васпитање у породици особина као што је умеће да се сачува свој новац, да се саставља и поштује буџет.

*А.Ј.Јегоров, др мед., професор катедре
специјалне психологије факултета психологије СПб, ГУ
Часопис „Адиктологија“ 2005., бр. 1, стр. 65-77.
<http://narkotema.tpi.ru/files/14.doc>*

Коцкање

Игре на срећу су биле познате још у античка времена. У вези с проблемима повезаним с обузетошћу овим играма у Римском царству су били уведени специјални закони који су ограничавали учествовање у њима. У последње време страст према играма на срећу поприма карактер епидемије. Постоји мишљење да, да је Паскал који је у XVII веку дао велики допринос смишљању рулета могао да претпостави какав ће бити коначни резултат његовог рада тешко да би се одлучио на овакав експеримент. Опасност која вреба коцкаре изванредно је описао Достојевски у свом роману „Коцкар“. Процес рађања и овладавања емоцијама аутор је анализирао тананије него специјалистичка литература.

У карактеристике које омогућавају дијагностиковање постојања адиктивног процеса спадају:

1. Фактор учесталости коцкања. Човек се игром на срећу не бави само с циљем да добије, већ и како би стекао задовољство од самог процеса коцкања.
2. Повећање количине времена која се проводи у коцкању. Могућност добијања задовољства чак и од посматрања како се други коцкају.
3. Трошење на коцкање све веће количине новца. Тенденција ка трошењу све веће количине новца настаје са смањењем броја елемената ограничења и представља суштински елемент који појачава необично стање узбуђења.
4. Посебан облик немира који подсећа на симптоме уздржавања (апстиненцију), који прелази у раздражљивост у случају немогућности коцкања.

5. Структуризација психичке делатности око мисли о коцкању. Актуализација значења мистичних сујеверја, симбола, садржај снова везаних за игру. Стална усмереност на учествовање у коцки.

6. У случају појаве финансијских проблема настаје тежња да се више ради како би постојала могућност коцкања. Јурњава за добитком с циљем да се поправи финансијско стање, ствара све веће проблеме, чини човека нервозним и напетим.

7. Појава губитка контроле с немогућношћу да се човек заустави кад се укључи у коцку.

8. Периодично настајање покушаја да се процес контролише у вези с појавом осећања да се дешава нешто лоше, и да је ова сфера интересовања почела да заузима превише места у животу.

9. Учествовање у играма на срећу почиње да омета професионалну активност. Ремете се социјални контакти, кваре се породични односи.

10. Повећава се износ дуга, али уместо да пронађе ефикаснији начин да поправи материјално стање коцкар наставља да тражи срећу у коцкању.

11. Велики добитак који може да се деси надањује човека. Коцкар се поново враћа игри зато што мисли да велики добитак може да реши све његове проблеме. Жеља да учествује у овом процесу и да још једном осети емоције које се ни са чим не могу упоредити делује као <хемијски> адиктивни агенс.

Brengelmann (1) издваја неколико типова коцкара:

1. Тип који воли да поприча, да убеђује околину да се не ради о коцкању, већ о пријатној разоноди.

2. Контролор ситуације.

3. Озбиљан тип који се труди да све узме у обзир и да на оно што се дешава гледа са стране како би се све одвијало како треба. Придаје значај томе како је обучен, како изгледа у очима околине.

4. Неприступачан, хладан, самоуверен тип, који не ступа у контакте и који решава нешто што је важно за њега.

5. Емоционално узбудљив тип, склон драматизацији.

6. Незадовољан, алкав тип.

Фински истраживач Kaunisto (1983.) издваја три типа коцкара:

1. Ловци на срећу. У овој групи преовладавају мушкарци у узрасту од 18 до 25 година с израженом склоношћу да троше. Играчи овог типа се труде да побољшају своје финансијско стање на начин који је најједноставнији, али је за њих опасан.

2. Очајници. Преовладавају мушкарци у узрасту од 30 до 35 година. За њих је карактеристично да имају породичних проблема. У коцки проналазе начин да се ослободе домаћег јарма.

3. Мушкарци зрелог узраста који су изгубили наду. Њихов живот обилује непријатним драматичним догађајима, губитком битних односа и незадовољством животом.

Лица која учествују у играма на срећу, а која врло брзо постају гејмблери пре развоја адикције испољавају поремећај функције Ја. Њима је својствено лоше мишљење о себи, лоше подносе фрустрације, слабо контролишу импулсе. Уточните проналазе у бекству у свет маште.

Duffert (2) предлаже да се обрати пажња на следеће моменте:

1. Треба узети у обзир први контакт с коцком који може имати случајни карактер. Типови који се у детињству одушевљавају играма на срећу обнављају ово интересовање у зрелим годинама.
2. Треба обраћати пажњу на израженост позитивних осећања која доводе до активизације жеље за учествовањем у игри.
3. Неопходност алармантности кад се појаве први финансијски губици које коцкари обично занемарују и не придају им значај.
4. Покушаји да се губици покрију случајним добитком, при чему се ствара утисак изједначења ових губитака.
5. Све чешћи одласци у коцкарницу, пораст спремности на ризик.
6. Покушаји да се сакрију одласци у коцкарницу.
7. Треба обратити пажњу на карактер размишљања, на све већи број мисли о коцкању у когнитивном процесу.
8. Сваки слободан тренутак коцкара се по могућству посвећује игри.
9. Трагање за додатним изворима новца и скривање ових извора.
10. Сав новац који човек има троши на коцку.
11. После коцкања наступа комплекс апстиненције.
12. Стварају се планови о ограничавању коцкања који се не испуњавају.
13. Стално осећање кривице према себи и другима.
14. Снови о добитку који ће све решити.
15. Неспособност да се напусти коцкање уколико постоји било какав, чак и минимални износ новца.
16. Губитак контроле. Немогућност да се напусти коцкање у случају да му се позајми новац.
17. Изолација од некадашњих познаника, пријатеља, од породице, бежање од реалности.

Коцка чврсто осваја централно место у животу коцкара. Стручњак за изучавање понашања коцкара Carlton (3) истиче: дужина живота коцкара је много мања од оних који нису подвргнути тој погубној страсти, због болести срца и крвних судова, гојазности, исцрпљености, чира, испадања зуба, кожных болести и др. Проучавање садржаја хормона код коцкара који су се коцкали преко 4 године показало је да је ниво серотонина код њих низак.

Шокурова Н.В., Самара

Из чланка „Адиктивно понашање и његова превенција“

Литература:

1. Gross, 1994. – Sucht ohne Drogen, Fisher.
2. Иљин Ј.П. Мотивација и мотиви. – СПб., 2003.
3. Корољенко Ц.П., Дмитријева Н.В., Фактори, који помажу развој хемијских адикција. Психолошки и социокултурни аспекти превенције зависности од дроге и алкохола; Зборник научних радова / Под редакцијом М.С.Јаницког. – Кемерово, 2000., стр. 88-97.

Напаст која се може изједначити с алкохолизмом и наркоманијом.

Игре на срећу као облик доколице или разоноде постоје свуда и огромна већина људи се понекад коцка у казину, на слот-апаратима, иде на трке, клади се, купује лозове.

Међутим, број оних који се сматрају патолошким коцкарима у већини земаља у којима су се вршила одговарајућа истраживања је сталан. Он износи 3,7% становништва, притом независно од тога да ли је то Монте-Карло или неки провинцијски градић без казина и хиподрома. Због културних и психолошких разлика у разним земљама проблем „лудоманије“ се доживљава на различите начине. Западне земље су дошле у додир с овом напашћу која се може изједначити са СЗО према алкохолизму и наркоманији много пре нас и предузеле су превентивне мере. На пример, у САД-у се све коцкарнице налазе у издвојеним рејонима или градовима. У Израелу су игре на срећу потпуно забрањене, а власницима илегалних салона прети доживотни затвор. Осим тога, у многим државама човек може да напише изјаву да му не дозволе да приђе аутоматима и да овај папир носи са собом.

У току последњих година у Русији се запажа пораст обраћања за помоћ лица с патолошким поривом за коцкање. То је болесна страст према играма (укључујући ризик) картању, слот-апаратима, клађењу на коњским тркама или спортским такмичењима, лутрији и др.

Психички узроци лудоманије су обично:

- Усамљеност, хронична туга. Људи склони „мрачној меланхолији“ односно они код којих је садржај ендорфина у крви снижен од почетка, гарантовано „се навлаче“ на коцку јурећи за еуфоријом.

- Склоност према импулсивном понашању. Попут сваке дроге игроманија је пре свега опасна за стваралачке људе – танана психичка организација је више подвргнута разарању под притиском биохемијског ефекта.

- Финансијски проблеми. Овакви људи обично мисле: „Па, играћу се мало и шта? Свеједно немам новца. А ако добијем?“ Они се надају чуду.

Кад се код човека појави проблем с коцкањем он по правилу постоји заједно с другим психолошким проблемима и у суштини често представља симптом дубљег проблема.

Алкохолизам, наркоманија, зависност од хране, компјутерска зависност, зависност од коцкања – све су то појмови који се налазе у истом ланцу. Механизми формирања свих зависности су нажалост, идентични. По правилу у њиховој основи се често налазе и идентични психолошки механизми, односно проблем се појављује због незадовољења неких потреба индивидуе, немогућности самореализације, немогућности постизања циљева. Генетска природа зависности налази све већу и већу потврду код лекара. Човек с генетском склоношћу према синдрому дефицита задовољења обавезно ће тражити спољашње начине који му омогућавају да искуси ово осећање.

Око половине анкетираних лудомана је признало да пати од пристрасности према алкохолу или дроги; неки од њих су говорили и о полним пристрасностима. Код таквих коцкара је запажан очигледан синдром апстиненције – нагле промене расположења и понашања, соматски поремећаји, дрхтавица, кошмари, знојење, мрзовоља, осећај умора и осећање кривице (које је обично повезано са страхом од губитка породице).

Таблица. Истовремено постојање сексуалне адикције и других облика зависности (Shneider, Irons, 2001)

Врсте адикција:	Carnes, (1991a)	Schneider, (1996b)	Schneider, (1998)
------------------------	------------------------	---------------------------	--------------------------

	(n=289)	(n=75)	(n=82)
Хемијске зависности	42%	39%	45%
Зависност од хране	38%	32%	19%
Адикција од куповине (трошења)	26%	13%	9%
Коцкање	5%	4%	5%
Пет других адикција	17%	17%	34%

Научници који проучавају проблеме лудомана поделили су људе подвргнуте болесној склоности према коцки на пет условних категорија:

1. Људи, који су подвргнути многобројним пристрасностима истовремено с лудоманијом. Они пате од алкохолизма, наркоманије итд.

2. Људи, који су се лечили од психичких поремећаја: сви су они били на психијатријском лечењу у клиничким или амбулаторним условима.

3. Људи који се коцкају како би ублажили осећај усамљености или незадовољства: оваквим коцкарима коцкање служи као вентил у сурогат за друштво или занимљив посао које нису имали.

4. Професионални коцкари: људи из ове групе су се професионално коцкали али је ова игра с времена на време попримала облик пристрасности.

5. Остали: у свим другим односима су се разликовали од свих горе описаних група својом предисторијом и мотивацијом за игру.

„Проблематична“ пристраност према играма на срећу је разнолика. **Тешкоће на које наилази „проблематичан“ коцкар могу бити:**

- финансијске – све већи дугови и неплаћени рачуни
- емоционалне – депресије, зависности и склоност самоубиству
- социјалне – погоршавање породичних односа, односа с пријатељима и колегама
- правне – кривични прекршаји повезани с финансијским трошковима.

Последице овакве патолошке зависности су по правилу очигледне како за самог коцкара, тако и за његову околину. Што чешће човек прибегава играма на срећу, већа је вероватноћа да ће постати патолошки коцкар. Ова страст се често преноси „наследно“ – велика је вероватноћа да ће у породици родитеља који пате од јаких облика зависности од игара на срећу и дете одрасти у патолошког коцкара.

Постоји списак карактеристика коцкара, који се може сврстати у категорију „проблематичних“:

- одсуство жеље и неспособност да се прихвати реалност,
- вера у то да је коцкар смислио јединствену методу коцкања која ће му омогућити да „мазне“ добитак,
- много времена се посвећује маштању о томе како ће бити потрошен велики добитак који ускоро треба да уследи,
- осећање емоционалне незаштићености у паузама између игара,
- инфантилност и жеља за избегавањем одговорности,
- жеља да човек изгледа као значајна величина у очима других људи.

Тежи облик зависности представља „патолошки коцкар“, којем је својствено следеће:

- Ирационални мотиви понашања, због којих човек стално или с времена на време губи контролу над радњама које обавља у игри. Овакви људи су обузети мишљу о следећој игри или о томе где да набаве новац за њу.

- Трошкови, позајмљивање новца ради наставка игре.
- Нестабилно понашање и распад личности.
- Склоност према административним и кривичним прекршајима с циљем набављања новца за коцку.
- Суицидне мисли и поступци.

Из живота коцкара:

Не сећам се кад сам се коцкао први пут, али је то био још стари слот-апарат „на копејке“. Овакви се сад могу пронаћи још једино у неким заосталим „уцерицама“. Затим дуго времена уопште нисам обраћао пажњу на аутомате и чак сам критиковао друга због тога што се везао за њих док ме једном, у пијаном стању, није наговорио „да убацим петопарац форе ради“. Убацио сам десет и добио сто! И... „упецао сам се“.

Прво је редовност мојих похода у коцкарнице зависила од тога да ли имам слободног новца. Добитака од десетице, као први пут, није било, али је свеједно било тако да сам углавном остајао „на свом“. Истина, кад нешто добијеш не размишљаш о томе да си у укупном износу у принципу потрошио више. То сам почео да схватам тек касније, кад су у оптицај пуштене не само „слободне паре“, којих више није било.

Ишао сам да се коцкам само с једним циљем – да повратим новац. Притом сам био сигуран да ћу престати да се коцкам чим добијем пристојан добитак. А зашто? Вратићу дугове, купићу себи оно што сам одавно планирао. Просто сам желео да у један мах вратим оно што сам изгубио. И пар пута сам имао пристојне добитке. Међутим, желео сам више.

Од мог добијеног „коња“ више није остало ни трага. Синула ми је мисао да покупим свој новац и да одем, али ми се учинило да је то нелогично – зашто сам онда уопште играо?

Кад се нађем с другом главни разговори су о томе ко је, где, кад играо и колико је „мазнуо“. Или потрошио. Ово се дешава много чешће. Већ смо имали свој одређени жаргон: „згодан згодитак“, „Прока Проналазач“, „коферчићи“, „шестари“ и тако даље. Сваки апарат има свој назив. Колико пута сам се зарицао да ћу престати. Чинило ми се да је врло просто да се не коцкам. Најдуже бих издржао месец дана. Зато бих се онда откачио до даске.

Психу ми чак нису највише притискали губици и то што никад нисам имао новца, већ осећање сопствене нишпавности. Почео сам да мрзим људе који сатима седе тупо зурећи у ове апарате. И себе заједно с њима. Схватао сам да испадам из нормалног људског живота, да постајем неки дрипац, нишпавило. Чинило ми се да овај жиг на мени виде сви људи из околине. И то иако нисам дошао до неке крајње црте – нисам изгубио посао, нисам дао стан у залог. Напротив, трудио сам се да се правим како сам имућан човек. Али више нисам сумњао у то да треба да се лечим.

Записао Ј.Павлов

Класификација коцкара

Неки себи не приписује дефиницију „патолошки коцкар“, већ „професионални коцкар“. У чему је разлика? Она је очигледна за све. Професионалац зна на који начин може да се заради на играма на срећу, и примењује своја знања, а остали коцкари просто

бацају паре мењајући их за емоције, врло често негативне. Вероватно је да су ови људи у заблуди правећи илузије и куле од песка у својој уобразиљи, замаскиравши своју везаност за игре на срећу солидном речју „професионалац“.

1. фаза – ЦИВИЛИЗОВАН КОЦКАР. То је човек који игру на срећу доживљава као један од многобројних облика разоноде. Он може да сврати у коцкарницу, да на то потроши извесно време и новац, АЛИ: он ће изгубити само онај новац који не штоди његовом буџету и само оно време које га неће одвлочити од породице и посла. Кад изгуби он неће тежити ка томе да поврати изгубљено, неће се трудити да добије још више. Он ће просто отићи и дуго се неће враћати у коцкарницу.

2. фаза – ОЗБИЉАН ЦИВИЛИЗОВАН КОЦКАР. За њега је коцка такође начин да пријатно проведе време, али већ с извесним циљем. Међутим, он се притом придржава истих принципа као и први тип коцкара – не наноси штету породици, послу, буџету.

3. фаза – ПРОБЛЕМАТИЧАН КОЦКАР. Количина новца и времена које троши на коцку већ почињу да превазилазе норму. И то почиње да се примећује. Човек одједном почиње да штеди на неким другим стварима у свом животу, да одлаже друге послове и разоноду зарад коцке.

4. фаза – ПАТОЛОШКИ КОЦКАР. За њега је коцка избила на прво место у животу. Сав новац троши на њу, појављују се дугови, заложена или продата имовина, почињу озбиљне депресије. Све осим коцке одлази на други план.

По другој класификацији, **постоји шест специфичних група људи склоних хазарду:** професионални, криминални, случајни, искусни, „летећи“ и патолошки коцкар.

Професионални коцкар заслужује ово име само зато што је коцка његово главно животно поприште. Али по својим психолошким својствима он је послован, хладнокрван и рачунџија, издржљив је и стрпљив. Бизнисменима је својствено да бирају оне сфере примене својих интереса које због различитих узрока најбоље познају. Тако и професионалне коцкаре на овај избор наводи управо одлична ерудиција, познавање свих нијанси, мајсторско владање техником игре; своје способности они сматрају за посебан ресурс који повећава добит од подухвата. Они играју само на сигурно, вешто распоређујући новац. Губитак је резултат грешке интелекта, а не емоционалног пада и судбоносног импулса, и он не изазива очајање или изгубљеност. Бизнисмен увек узима у озбир могућност неуспеха у својим претпоставкама.

Коцкар-криминалац – исти професионалац по угледу на живот и психолошке реакције на перипетије игре. Али победу покушава да издејствује путем преваре, чијим методама мајсторски влада. Он обавезно мора да поседује психолошки осећај и умеће да људе распозна за трен ока. Могуће је да човек не вара на картама, али да вешто манипулише душевним стањем партнера, што се такође оцењује као превара.

Следеће три категорије су коцкари као такви.

Случајни коцкар воли да игра, али може и да се не сећа ове разоноде. Њега више привлаче спољашње околности, на пример, појава одговарајућег друштва.

Искусан коцкар се одликује страственошћу. Он редовно одлази у казино и осећа празнину кад га околности приморавају да се одрекне игре. Често искусним играчима влада илузија да могу да одгонетну тајну, да схвате систем игре: они много времена проводе у размишљањима, експериментишу. Али ови људи никад не ризикују свој положај у послу, не сматрају да је немогуће да изневере породицу. По правилу, они себи одређују строге границе – колико времена смеју да потроше на коцку, колике износе да жртвују – и ретко крше ово обећање.

По облицима понашања „*летећи*“ *израч* се практично ни по чему не разликује од искусног: у посебан тип издваја га својеврсност унутрашњих мотива. Коцка је за овакве људе проверени начин да избегну напетост, гнев, узнемиреност, односно да избегну негативна психичка стања. Хазард може да их доведе у стање крајњег узбуђења, блиско суманутости, емоционални пориви изгледају неконтролисано. Али, у ствари, они у потпуности чувају способност да се контролишу. Коцка је за њих као дрога.

Друга ствар су *патолошки коцкари*, који уништавају и свој живот и живот својих ближњих. Жеља за коцком код њих носи карактер разорне, неконтролисане стихије. То је релативно мали проценат становништва. Чак и међу посетиоцима коцкарница они по различитим рачуницама не представљају већину. Без обзира на то, постоје све основе за то да се сматрају за рак рану друштва која не зараста.

По мишљењу многих америчких стручњака од ауторитета, патолошка жеља за играма на срећу представља посебну психичку болест – губитак контроле над својим импулсима.

Болест не признаје социјалне норме и границе понашања. Осећајући сталну потребу за новцем патолошки коцкар не узима у обзир ни прихваћена правила у друштву, која регулишају новчане односе, чак ни закон.

Он почиње да узима дугове које није у стању да врати. Упушта се у најразличитије начине избегавања пореза, на пример ситне преваре и фалсификате. То се скоро увек завршава хапшењем, кривичним гоњењем.

Без обзира на то на који начин да новац доспе у руке патолошког коцкара и без обзира на то чему је намењен, он није у стању да одговара за њега: све ће одмах бити уложено у игру. „Дозу“ (учесталост, износ улога) треба стално повећавати. Оно што патолошког коцкара задовољава данас, сутра ће изгледати недовољно, неће га довести у жељено стање. Ако се игра прекине ово изазива веома тешку реакцију – болесник осећа изузетно јак немир, љутњу, укључујући и нападе правог беснила.

Већина патолошких коцкара своју несрећну страст сматра за највећу невољу, предузима очајничке покушаје да прекине – али увек безуспешно. Ово уопште нису људи без савести ако користимо немедицински термин. Они и сами себи говоре све оне речи које чују од околине. Они јасно виде своју ужасну перспективу – јер свако пред очима има на десетине примера, који јасно показују његов сопствени сутрашњи дан. Ова тешка осећања достижу врхунац у критичним ситуацијама – кад породица поставља ултиматум, кад прети отказ, кад се коцкару осмехује затвор. Али то доводи само до једног – до све чешћег коцкања и повећања износа које губи.

Сва вишемиленијумска историја коцкања је историја борбе против њега, покушај да се искорени, да се забрани, да се стави ван закона. У Европи, у Русији, давно, недавно – увек и свуда. И ништа није помагало! Ни погубљења, ни конфискације, ни прогонства, ни изопштавања. Ма какве казне да су због овога претиле – свеједно су једни људи играли, а други покушавали да окрену ову ђавољу страст себи у корист. Разлика је само у томе где и како се ово дешава – отворено или тајно, на пристojним местима или у гнусним илегалним јазбинама. Шта је боље, шта је прихватљивије – ево на шта се у суштини своди питање.

Синови и пасторци Фортуне

Пошто се ради о болести (*коцкарској зависности*), одмах се поставља питање о главним критеријумима по којима се може судити о томе да је граница норме

прекорачена. Психичком патологијом се бави медицина, а лекар треба не само да одреди своју позицију, већ и да има могућност да је докаже.

Патолошки коцкар није у стању да се супротстави импулсу игре. Али сличне епизоде сасвим лако могу да се сретну и у животу других људи чија се страст према коцки не може сматрати малигном. Као дијагностичка карактеристика овде служи динамика датих стања. У корист болести говори њихов хроничан, а што је главно прогресиван карактер.

Болест не признаје социјалне норме, границе понашања. Стално имајући потребу за новцем, патолошки коцкар не води рачуна ни о правилима прихваћеним у друштву, која регулишу новчане односе, чак ни о закону. Он се задужује и није у стању да врати дугове. Упушта се у најризичније облике избегавања пореза, директне преваре, фалсификате. Ово се скоро увек завршава хапшењем и кривичним гоњењем.

Трагање за новцем води у загрљај окорелих злочинаца којима је човек у замену за новчану помоћ принуђен да пружа различите криминалне услуге. Без обзира на то на који начин да новац доспе у руке патолошком коцкару и за шта је био предвиђен, он није у стању да одговара за њега: све ће одмах бити уложено у игру. Уништавање породице, губитак посла такође могу бити укључени у дијагностичке критеријуме – пре или касније ово се дешава свим патолошким коцкарима.

Личност постаје асоцијална, односно човек испада из најважнијих друштвених структура, прекида везе које обезбеђују његово учествовање у животу друштва. Томе се додају симптоми, који говоре о томе да психички процеси болесно одвијају. Ево најважнијих од њих. Потреба за сталним повећањем „дозе“: учесталости, износа улога. Оно што патолошког коцкара задовољава данас, сутра ће изгледати недовољно, неће га довести у жељено стање. Ако се коцкање прекида то изазива изузетно тешку реакцију – болесник осећа веома јак немир, љутњу, укључујући и нападе правог беснила.

Већина патолошких коцкара своју несрећну страст сматра за највећу невољу, предузима очајничке покушаје да прекине – али увек безуспешно. Ово уопште нису људи без савести ако користимо немедицински термин. Они и сами себи говоре све оне речи које чују од околине. Они јасно виде своју ужасну перспективу – јер пред очима свако има на десетине примера, који јасно показују његов сопствени сутрашњи дан. Ова тешка осећања достижу врхунац у критичним ситуацијама – кад породица поставља ултиматум, кад човеку прети отказ, кад почиње да му се смеши затвор. Али то доводи само до једног – до све чешћег коцкања и повећања износа које губи. Ови симптоми сигнализирају озбиљне физиолошке промене, које чине бесмисленим позивање на вољу или морал. Истраживања показују да овакве промене заиста наступају, иако је често тешко схватити узроке – многи патолошки коцкари конзумирају алкохол и дрогу.

Психолошки портрети патолошких коцкара су разноврсни. Често су то људи с хипертрофираном сигурношћу у себе, врло енергични, још пре појаве првих симптома поремећаја привлачили пажњу незадрживим расипништвом. Постоји и други карактер који се понавља – депресиван, немиран, с ниском отпорношћу на животне незгоде. Код мушкараца се незадржива страст према игри у принципу буди пре него код жена. Истиче се склоност према самоубиствима, чији мотив често постаје немогућност да наставе и да промене свој живот.

Нису случајне многе подударности у *детињству патолошких коцкара*. Приликом прегледа често се открива да је до око петнаест година такав човек лишен оца или мајке

због смрти или развода или да су се према њему лоше опходили у породици – родитељи су били сурови, неуравнотежени, у потпуности обузети собом.⁴

Чест узрок настанка патолошке страсти према коцки је фетишизам новца у родитељској кући, одсуство традиције штедљиве и разумне употребе новца. Узгред речено, има много случајева кад је страст према коцки наследна – кад се преноси с колена на колена. Дечје игре у свим овим ситуацијама прилично често попримају карактер игара на срећу чак и онда кад због година улог не представља новац, већ су то играчке или слаткиши.

Али, ако је то болест, да ли је она излечива? Поставивши себи ово питање доспећемо у непрегледну бујицу теорије, у којој чак и стручњак тешко може да се снађе. Али ево у шта можемо одмах да се уверимо. **Ако је нешто у стању да промени живот професионалног коцкара, то је само озбиљно, дубоко лечење, које није усмерено на то да се човек „одвикне од игре“, већ на корекцију психичких процеса, који условљавају ову тешку потребу.**

Лекари и највише од свих психоаналитичари (у крајњој мери они су се први одрекли уобичајеног погледа на пристрасност према игри као на порок који подлеже искључиво моралним или казним средствима утицаја) баве се овим проблемом већ безмало сто година. Испробано је мноштво метода и премда се ентузијастички сваке од њих позивају на убедљиве резултате ниједан мирне савести не може да каже: доведите ми коцкара и ја ћу од њега направити нормалног човека. **Игроманија је болестан поремећај психе.** А као што увек бива приликом доласка у додир с болесним поремећајима психе, налазимо се лицем у лице с огромним црним сандуком у који смо наравно, научили да завирујемо захваљујући достигнућима савремена науке, али што више нам се открива, тим више се шири круг неодгонетнутих загонетки.

Међу многобројним психичким поремећајима психолошки порив према коцки не заузима неко посебно место. У првој половини XX века у центру пажње истраживача и терапеута била је несумњива веза између ове пристрасности и различитих аномалија у сексуалној сфери, коју је између осталог потврђивало то што само у ретким, изузетним случајевима патолошки коцкари имају задовољавајући полни живот. Оно што личност која је достигла зрелост црпи у међусобним односима с представницима супротног пола, није доступно човеку чији сексуални развој је одступио од назначеног природног пута и ово га чини робом коцке као јединствене утехе.

Лечење зависности од коцке представља тешко питање. Јер **осим поремећаја који су изазвали ову болест лекар наилази на потребу за отклањањем психолошких поремећаја изазваних самом коцком.** Једна од најтежих последица јесте регрес (*односно назадовање – ред.*) психе, повраћај на архаичне примитивне начине мишљења. Ко је било кад имао везе с коцкарима зна како су они сујеверни, какав значај придају свим могућим ритуалима и заклињањима, беспоговорно верујући у оно што им гарантује успех. Савремени човек, често солидно образован, који иде, што се оно каже, у корак с цивилизацијом, емоционално и интелектуално постаје сличан свом претку који је живео у дивља, предбиблијска времена и већ само то показује како тешко бива довести га у нормално стање.

Проф. А.Белкин,

⁴ „Да ли ће опстати... породица?“ – Изд. Душепопечитељског Православног Центра светог праведног Јована Кронштатског и Међурегионалног друштвеног фонда „Домовина“. – 2007.г., 280 стр. формат 140x210 мек повез.

Мишљење стручњака: психотерапеут А.Резник-Матов, који седам година ради на лечењу људи од зависности од коцкања:

- Теоретски сваки човек може да се подвргне лудоманији, али то ипак није све. Свака зависност настаје, најпре код људи који су склони да не решавају своје проблеме, већ да се крију од њих. С једне стране, то им наизглед помаже да побегну од реалности, али с друге - човек не разрешава своје проблеме, као прво, и зависност сама постаје проблем, као друго, зависност увек оптерећује, она увек има тешке последице. По овоме се човек-зависник разликује од онога који је у стању да се контролише. Зависност постепено почиње да утиче на основне животне вредности човека – здравље, породицу, посао, материјално благостање. И лудоманија овде није изузетак.

Прво звоно за узбуну јесте кад човек престаје да контролише време и новац које троши на „забаву“.

Стручњаци издвајају **главне симптоме лудоманије**: коцка постаје све чешћа, улози све већи и као последица, све се ово одражава на породични буџет, на време које човек посвећује породици и послу. Коцка почиње да заузима превише места у мислима. Даље, сви ови симптоми само расту. На самом почетку, ако је човек у стању да постане свестан да нешто није у реду, он још може да се заустави. Али свеједно, проблеми, који су га довели до коцкања остају. Постоји феномен као што је „промена зависности“. Узнемиреност и напетост у човеку увек ће га на крају довести до тога да ће поново морати да бежи од њих. Тако да човек болестан од игроманије не може самостално да се излечи због простог разлога што већина коцкара није свесна због чега се коцка.

Наш посао се састоји управо у томе да помогнемо човеку да постане свестан шта га гура у коцкање, - каже психотерапеут о методици лечења зависности од коцкања. – Зато што просто уздржање од коцкања без схватања због чега га оно привлачи ништа не мења. Свако лечење зависности своди се на озбиљну психотерапију – свест о проблему, његова анализа, тражење излаза, начина да се постепено из живота избаци коцкање и да се замени неким реалнијим животним интересовањем и социјалном и моралном рехабилитацијом човека. Притом треба имати на уму да не постоји принудна психотерапија, зато што педесет одсто успеха обезбеђују жеља пацијента да се избави од зависности и његова лична борба.

Огромна већина мојих пацијената на питање о томе због чега се коцкају каже да желе да добију новац. У ствари, коцкар у потпуности престаје да цени новац. Он за њега не постоји. Да, у коцкарницу или казино иде с мишљу да добије новац. Али чим игра почне све се мења за 180 степени. Ако је у обичном животу човеку новац потребан да би купио неке ствари или нешто друго, за време игре он му је потребан само да настави игру!

Један мој пацијент је лепо рекао: „Кад се коцкам новац је гориво на које апарат ради.“ Односно, вредност новца у потпуности нестаје. Патолошки коцкар не може да се одлучи да купи нешто себи или породици – то се увек одлаже за касније. Новац губи свој основни значај.

Понекад ме људи питају: „А да ли је могуће учинити тако да се коцкам, али да се контролишем?“ – Не, није могуће! Човек се или не коцка или се коцка све више и више. Управо у томе је и **невоља патолошког коцкара што никад не може на време да се**

заустави. Чак и ако побеђује и односи добитак са собом, скоро увек ће га донети назад или истог дана, али већ у другој коцкарници, или нешто касније. Човек се налази у клопци лажних осећања. За време добитка он осећа да тако брзо и лако може да добије новац који треба зарађивати недељу или месец дана.

Затим велику улогу има осећај еуфорије, јаког моралног полета – осећање победе, своје моћи. Ма како чудно звучало, добијени новац за овакве људе постаје много пријатнији него зарађени. Човек јури за истим овим осећањима, јер да би их искусио у животу, а не у игри треба да улаже неки напор, да нешто ради. А овде се чини да је за потресан резултат довољно да притисне дугме. Познато је чиме се завршава ова јурњава за срећом.

Евгеније Павлов

Из живота коцкара:

Марини И. живот су упропастили „једноруки бандити“ и њихови ништа мање бандитски „рођаци“. Али сад је све ствар прошлости – Марина, нажалост, није издржала, развела се од мужа-коцкара, чија је погубна страст према коцкању уништила и љубав и породични иметак.

„Да, било ми је јасно да је мој муж болестан, али невоља је била у томе што није желео то да призна,“ уздише Марина. „Покушавала сам како сам могла да га спречим да троши новац на аутомате. Била сам у добрим односима с благајником из његове фирме, примала сам плату уместо њега. Неколико пута нисам стигла да дођем на време – резултат је био да смо месец дана живели од моје мале просветне плате. Колико пута сам га наговарала! Колико суза сам пролила! А он ме је сваки пут уверавао: „Мариночка, то је последњи пут!“ Чак је падао на колена“ Опраштала сам, шта да радим... Али кад су дошли наши заједнички познаници и кад су упитали кад ћу вратити 15 хиљада које је узео за кћеркино лечење... Прво сам експлодирала: „Зашто ме раније нисте звали? Па знате да се коцка!“ А онда сам схватила: то треба прекинути, пошто само по себи ништа неће проћи. И сутрадан сам поднела захтев за развод.“

„Једноруки“ одузима вољу

Једна моја познаница, пре него што прочита било какву књигу гледа последњу страницу и ако роман има срећан крај она га чита. **Кад би играчи имали научни доказ о томе да ова бајка нема хепи енд можда би то сачувало многе.** Јер, није случајно у коцкарском бизнису главно да се људи увуку у казино.

У Америци ова индустрија има колосане размере. Какви дворци у буквалном смислу речи су саграђени у Лас-Вегасу. Све је скупо, све зове – само ући и види. Људи наваљују у гомилама из целог света. Индустрија нуди одмор – људи овамо долазе да се одморе, с породицама, с децом. Да, имају где да се одморе, да се разоноде. Овде су најбољи бутици најмодернијих дизајнера света, ресторани, у којима је представљена кухиња свих земаља, базени, теретане, раскошне собе у хотелима – само дођи.

И у извесном тренутку ушао си у ову светлуцаву салу и притиснуо дугме машине-аутомата. И добио си! Кажу – први пут 80 посто играча има среће. Схваташ да можеш да добијеш више и кола су кренула. У извесном тренутку си изгубио, то те још више изазива – да повратиш губитак. И вртиш се као у зачараном кругу – изгубио, добио итд. Али добија казино и увек само казино.

У казину је све направљено с тананим познавањем људске психе. У казину нема сата, нема прозора – време се за тебе зауставило, нема ни дана, ни ноћи – постоји бесконачна игра. За играње на аутомату мењаш новац за жетоне – од њих се човек много лакше растаје. Тек касније схваташ да су са жетонима отишле многе ствари које би могао себи да дозволиш, али касно је – аутомати су прождрљиви. Ово не пишем као посматрач, већ нажалост, као активан коцкар.

У стремљењу да „стигнемо и прстигнемо Америку“ превазишли смо жељено...

Што би Москва била гора од државе Неваде: казино на сваком ћошку, на свакој метро станици, није изузетак ни Александар Сергејевич Пушкин, морао је мало да се склони у страну због светлуцавог казина „Шангрил“. Али каква огромна разлика између казина у Невади и Москви! Желим да објасним читаоцу да у Америци грађани плату носе у банку или кући немајући саблазни на путу. Јер коцкарнице се налазе само у држави Невади, и тамо специјално путују они који воле да се поиграју судбином. Казина у Лас-Вегасу, Атлантик-Ситију и Лејтахоу су дворци који привлаче посетиоце лепотом и комфором.

Казино је танана психолошка замка за оне који почињу и дрога са сталним повећањем дозе за оне који су већ прогутали мамац.

Овде је све промишљено до танчина. Долазиш да би се забавио, да би погледао представу или концерте на најбољим подијумима „Белађо“, да би вечерао у ресторанима француске, италијанске или јапанске кухиње, да би ишао у шопинг по раскошним бутицима итд. Али мало ко ће одолети да не баци долар-два у чељуст „слот-машине“ и кренуло је, није страшно – новајлија увек има среће. Ево већ уместо долара држиш пет, уместо пет – десет, и чини ти се да ниси далеко од штенда с фотографијама оних који су се обогатили за једно вече.

Ово не пишем као особа која је бацила мамац, већ као неко ко је постао мамац у овој игри – с казином. Твоја пажња је прикована за екран машине – чекаш комбинацију цифара или слика, свечану музику добитка или звук монета, који скачу у телу машине. Ти и машина сте једна целина и као да се међусобно разумете. А како је кад добијеш 130 хиљада долара за сат времена... еуфорија нема граница..., и само машина зна да си ти њен заробљеник да ћеш јој овај добитак данас-сутра вратити заједно са својим новцем планираним у друге сврхе. Да, ја сам их добила, али сам их и изгубила на следећем путовању.

Казино мами шаљући лепе рекламе и разгледнице, даје ти 800-1.000 \$ на поклон, само дођи, донеси новац..., да се растанеш од њега... у казину. Добром коцкару (и ја спадам у њих) казино плаћа боравак у раскошним собама, плаћа авионске карте, али је све то илузија, која те увлачи у ову лепу бајку с често лошим крајем..

Код нас је друга ствар. Скупља се огроман новац, али где сте видели (изузев неколико казина) лепе ентеријере, школоване раднике? То су углавном бараке у којима су густо начичкани аутомати (безруки бандити). Али бандите с рукама и ногама, не брину лепота ентеријера и услуге које се пружају клијентима. Код нас је све једноставније – људи иду и остављају последње што имају с флашом пива и псовкама на уснама - Московљани и гости престонице. Наш народ није тако шкрт, оправдава пословицу „даће последњу пару“, али нажалост, не у племените сврхе. Колико је упропаштених судбина и бескућника, који су остали без крова над главом, а све због вечери проведених за аутоматом. Али ово некоме јако одговара, некога баш брига за породице које су се распале. Да, много се прича о дроги, о њеном штетном утицају, оснивају се службе за

борбу против нарко-злочина. Али зашто ова дрога, која могу вас уверити, исто тако јако делује на људе различитих година и социјалних група, не занима државу? Мислим да се загонетка врло једноставно одгонета. Наркомафија ставља добит у џеп, од казина држава на крају има огроман приход, а и власници ових казина су највероватније људи на државним функцијама или њима блиски људи.

*Ирина Рибалченко
Часопис „Нарконет“ бр. 2 (28) 2005.г.*

Долијали смо!

Назвала ме је другарица: „Имамо проблема с кћерком. „Навукла се“ на „џек-пот“. Морамо да је чекамо после школе.“ Још сам помислила, каква чудна реч „навукла се“ као да се не ради о игри, већ о дроги. Али тема ме је тако заинтересовала да сам одлучила да први пут у животу одем коцкарницу са слот-апаратима. Био је један сат по подне. Петак. Коцкарница се налази поред метро-станице „Универзитет“. Тамо, скоро код самих врата, у полумрачној соби седео је натмурен, бедно обучен мушкарац. На моје невероватно запрепашћење овај просјак је у рупу мирно убацивао једну по једну новчаницу од сто рубаља. Кад сам упитала у чему је смисао игре, мрачно је промумлао: „Дешава се и да неко добије! Људи причају да је једна дамица само крупнине дала 50.000.“ По заустављеном, безумном погледу говорника било је јасно да он сам свето верује у ову бајку о патолошки срећној дами!

Поред њега се врзмао рој пубертетлија. Све сама деца, 12-14 година. Моје наивно питање: „Децо, зашто нисте у школи?“ је природно, остало без одговора. Али ме је запањило друго – с каквим занимањем су наши адолесценти, прилично „напредни“ у области информатике, играли примитиван „рингишпил“: ред јабука, ред кловова, неке ципеле, старица с метлом, пријатна кућица на кокошјим ногама, витешки замак... Једно дете је седело испред екрана, остали су навијали! Још једном сам пажљивије погледала стубац игре који је приказан на монитору – па то је бајка! Права, мила, дечја, с баба-Јагом, „живим“ ципелама, дивним благом, „добрим разбојницима! Све је ту било направљено тако да би се у сваком од нас пробудило давно одрасло дете. Да би се створила илузија дечје сигурности и заштићености!

И кад бисте знали колико народа постаје жртва сличних илузија! Сасвим недавно све нас је буквално потресла прича о дванаестогодишњем дечаку који је умро од можданог удара након што је 20 сати играо у коцкарници са слот-апаратима. О томе су тада писале новине, сиже је објављен у вестима на телевизији.

Председник фонда „Здрава земља“, лекар-нарколог Олег Болдарјов:

„Игроманија улази у регистар психичких поремећаја. Мањи проценат људског рода је увек патио од ове болести. Довољно је сетити се „Пикове даме“ Пушкина или „Коцкара“ Достојевског. Али сад, у савременим условима потпуне нестабилности, с појавом ПРИСТУПАЧНОГ и ЛОШЕ КОНТРОЛИСАНОГ коцкарског бизниса промениле су се размере несреће. Сваком су потребни стабилна породица, посао, пријатељи и што је главно ОСЕЋАЊЕ ЗАКОНИТОСТИ И РЕДА! Одузмите макар један од ових елемената и човек може да постане наркоман, лудоман (научни назив за игромана), алкохоличар. Имао сам пацијента који се прво дрогирао. Излечио се. Одмах се „навукла“ на слот-апарате. Успео је да их остави. Затим се коцкао у казину. Опет је дошао до дроге... На крају се

паметан, талентован момак, успешан у бизнису, буквално топио. Све се мање-више стабилизовало кад се оженио: „Држим се због кћерки.“ Схватате зашто сам навео овај пример? Све или скоро све зависи од породице! Створите човеку осећај сопствене важности, тога да је потребан својим ближњима и никаква игроманија га неће задесити. Не остављајте старијег човека самог, без душевне тоpline и он неће отићи да тражи имитацију живота, коју пружају аутомати. Мудро организујте слободно време свог детета, гледајте чиме се оно бави у слободно време – тинејџер вероватно неће побећи од вас у виртуелни свет, који стварају слот-апарати. Али притом не заборавите да опасност увек постоји. Свуда. На сваком ћошку где пријатно светлцајући у симпатичним сличицама, стоји лукава зла играчка, која је још у време велике америчке депресије названа „једноруки бандит“.

Председник комитета за образовање и културу Московске градске Думе, заслужни просветни радник Русије Евгеније Бунимович:

Као наставник с тридесетогодишњим стажом видим да су слот-апарати заиста крајње опасни по нестабилну психу детета. И само забране овде неће помоћи, треба понудити нешто позитивно. Код нас у граду много се ради на слободном времену деце – организована је целодневна настава, отварају се спортске секције, с децом раде стручњаци најразличитијих профила... Премда, наравно, и на законодавном плану нешто треба предузети! Али, авај, чак ни тинејџерима немамо права забранимо да иду у коцкарнице! Лиценцу за казино и коцкарнице издаје Државни комитет спорта који се налази у надлежности Федерације. Али Московска дума може да промени свој регионални закон. У најскорије време планирамо: 1) да смањимо број казина и коцкарница, 2) да их удаљимо од школа и свих образовних установа на растојање од око 500 метара и даље 3) да продавнице у којима се налазе слот-апарати изједначимо с коцкарницама и да их опорезујемо на одговарајући начин.

Али што је главно, до тога треба дорасати! И сад с радошћу видим како се одвија промена јавног мњења. Становници града су постали свесни ужаса. Думу бомбардују очајничким писмима: „Станите на пут безобразлуку!“ „Склоните „дек-пот“ од школе!“ А како показује пракса, промене које се дешавају у престоници одражавају процесе који се одвијају у регионима. И покушавајући да издејствујемо преокрет ситуације у Москви, самим тим помажемо у борби с коцкарском распојасаношћу у целој Русији.

Заменик главног московског психијатра за наркологију Евгеније Брјун:

Желим да се обратим свим несавесним представницима коцкарског бизниса: оно што радите монтирајући слот-апарате у близини школа, у продавницама, у апотекама, на градским пијацама... је одвратан злочин! Сетите се речи Светог Писма: сваки грех може бити опроштен, али тешко ономе кроз кога овај грех долази у свет. За тог човека је боље да се није родио на свет! А болеснима од игроманије, њиховим рођацима ћу рећи: не падајте у очај! Зависности од коцкања су излечиве. Главно је – **не остављајте болесника без подршке, будите постојани и до краја уверени у победу!** Први и неопходан корак је – обраћање стручњаку. Сви они који су дошли у додир са зависношћу, не само Московљани, могу да назове бесплатну СОС-линију у вези с проблемима наркологије департамента за здравство града Москве: **(495) 709-64-04**. Тамо ће вам сигурно помоћи.

Страст према игри – реалије последњег времена

Први пут је локализована зона људског мозга која одговара за доношење одлука повезаних с ризиком – „центар игроманије“. Данас се научници надају да ће игроманију победити лековима. Амерички научници из Калифорнијског технолошког института открили су центар у људском мозгу који одговара за доношење одлука повезаних с ризиком. Како преноси агенција „Сињхуа“, стручњаци су локализацију извршили уз помоћ атомско-магнетне резонанце. На челу екипе научника био је професор института Стивен Кварц.

Суштина експеримента се састојала у следећем: испитаници су замољени да изаберу две карте из шпила карата који је садржао бројеве од 1 до 10. Притом је човек стављао долар на то која од две карте ће садржати већи број. Прво се отварао прва од изабраних карата, затим, у интервалу од шест секунди, друга. Истраживачи су сву своју пажњу усредсредили на временски период у току којег је испитаник процењивао ризик добитка и очекивао резултат. И пошло им је за руком да издвоје област мозга, која се активизира управо за ових шест секунди. Како се испоставило, одмах после откривања прве карте побуђивао се центар, који одговара за очекивање награде, а у следећих шест секунди оцењиван је степен тога колико ризикује свој долар.

Испоставило се да активне области улазе у ланац повезан с рецепторима допамина – „хормона задовољства“. По мишљењу научника, први пут су успели да издвоје у чистом облику центре у мозгу који одговарају само за хазард, без укључивања других области, одговорних за „узвишеније“ процесе мишљења. „Први пут смо успели да чисто локализујемо центре игроманије,“ речено је у раду калифорнијског тима. Резултати истраживања Американаца објављени су у часопису *Neuron*.

По мишљењу аутора добијени подаци ће пре свега помоћи у лечењу зависности од игара на срећу, као и од манијакално-депресивне психозе, шизофреније и неких других психичких поремећаја. Истина, за то је потребно да науче да блокирају ланац допамина у самом центру како се човек не би потпуно лишио осећања задовољства.

Игроманија у последње време привлачи повећану пажњу научника, укључујући и Русију, где се шири заједно са ширењем мреже слот-апарата. У Москви је одржана међународна конференција „Зависност од коцкања: митови и реалност.“ Организовали су је Министарство социјалног развоја Русије и Центар социјалне и судске психијатрије „Сербског“.

Од зависности од различитих игара у Русији пати преко два милиона људи. То је пола милиона више него, на пример, болесника од шизофреније при чему ће домаћа игроманија врхунац достићи кроз пет година. Тада ће људи који су изгубили памет због рулета и аутомата у земљи бити преко седам милиона. Ове цифре су први пут званично објављене у Москви на Међународној научној конференцији „Зависност од игре: митови и реалност“.

Страст према коцки за Русе није новост, на коцки су све изгубили и Некрасов и Достојевски. Али да сиромашни пензионер коцкарницу доноси последње рубље – то су вероватно реалије последњег времена.

„Према сваком облику зависности, без озбира да ли је то зависност од алкохола или дроге, друштво ствара свој однос. Кад је у питању игроманија, ми засад немамо имунитет. А коцкарски бизнис се развија муњевито,“ каже заменик директора Државног научног центра за социјалну и судску психијатрију „Сербског“ *Зураб Кекелидзе*. „Човек не стигне ни оком да трепне, а нуде му се стално нове игре у интернету, неке лутрије, мобилне везе.

Посебно активно се одвија увлачење пензионера. Управо њих, а не тинејџере, сад „обрађују“ у коцкарницама.

Јер старији људи имају слободно време и свој новац.

На памет ми пада случај седамдесетогодишње жене која је сав новац губила на коцки у року од два дана, а онда би легла у болницу да некако преживи до пензије. Да би открила аутомат на којем дуго није било добитка пензионерка је у буквалном смислу данима и ноћима окапала у павиљону: доносила је храну, није ишла чак ни у тоалет.“

„Кад обузетост коцком човека доводи до зависности, он губи омиљени посао, у његовој породици се појављују проблеми,“ рекао је заменик директора центра Зураб Кекилидзе. „Данас се,“ прецизирао је, „не води статистика ове патологије.“ По подацима светских истраживања,“ додао је Кекилизде, „највећа зависност од игре је у Хонгконгу, где је играма на срећу обузето пет одсто становништва, а на другом месту су САД где се коцка око четири одсто становништва.“ Познати су социјални параметри потенцијалних игромана: просечан узраст учествовања у играма код мушкараца је 20 година, код жена – 30 година.

Зависност од коцке је праћена великим финансијским проблемима, банкротом, криминалним понашањем – то су проституција, трговина дрогом, крађе. Ризик да постану игромани може да задеси људе који имају друге јаке зависности од алкохола и дроге. Такође је познато да у групи људи зависних од игара на срећу има 68% мушкараца и 32% жена.

Судећи по свему игроманија се из егзотичне болести брзо претвара у социјалну болест. По подацима директора Центра „Сербског“ *Татјане Дмитријеве*, само за годину дана код њих је било 150 људи. Међутим, зависношћу од коцке под одређеним условима може да се „зарази“ сваки трећи.

„Ко је у групи ризика? Одговор на ово питање је врло сложен,“ наставља разговор Татјана Дмитријева. „Склоност према болести уткана је и у карактер, и у темперамент, а он зависи од гена. Међутим, проблем је у томе што с наследно не преноси конкретна болест, већ само склоност према зависности. Свеједно какве: од алкохола, дроге или коцке. Овај механизам отприлике делује на следећи начин. Доведен је пацијент-алкохоличар. Излечили смо га. А после извесног времена он поново доспева код нас: сад има патолошку љубав. Напустио је породицу, не иде на посао, спреман је да буде крпа под ногама жене, која по опште прихваћеним представама не вреди ни колико мали прст његове супруге. Човек је пао у праву зависност, растворио се као личност, све је дао предмету страсти. Узгред речено, жене одређене врсте заиста лове мушкарце. Опет смо га излечили, он као да се пробудио. После неколико година почео је да се коцка.

Да би се на време схватило да се с вољеним човеком дешава нешто рђаво, треба знати елементарне симптоме болести. Јер све врло дуго изгледа сасвим солидно: одлазак у казино за одређени круг се налази на истом нивоу с успешном каријером. Међутим, са временом обузетост коцкањем доводи до социјалних проблема. Човек почиње да изостаје с посла, настају конфликти у породици, који се често завршавају разводом. Разрађена је и научна класификација развоја игроманије. Све почиње од фазе „лобеде“ затим наступа фаза „разочарења или безнадежности“, даље човек упада у „лудило“, задужује се и снижава свој социјални статус, краде и потписује лажне рачуне. И тек после тога се обраћа лекарима.

„Ако се уобичајени свет одједном потискује у други план, а понекад се просто руши,“ каже Дмитријева, „време је да се иде код стручњака.“

Зависност од коцке се сматра озбиљном претњом по здравље становништва Русије. Под руководством Зураба Кекелидзеа, по мишљењу колега, главног стручњака за зависност од коцке, у Центру „Сербског“ у одељењу за хитну психијатријску помоћ у ванредним ситуацијама је отворено специјално одељење, које се бави лечењем зависности од игре. **Пацијенти „који су се навукли на коцку“ лече се како психотерапеутским, тако и фармаколошким методама.** Центар „Сербског“ планира да се по целој Русији отвори читав мрежа центара за пружање хитне психолошке помоћи болесним играчима. Јер иако засад није вођена тачна статистика у земљи, на прсте се могу набројати региони, где оваквим болесницима данас може да се помогне.

<http://www.medolina.ru/php/content>.

©Медолина info@medolina.ru

Глава 3

Сајберадикције

(патолошка зависност од компјутера)

Од чега је почела ова мрежа

Ера тоталне компјутеризације наступила је 12. августа 1981. године, кад је корпорација ИВМ представила први модел персоналног компјутера ИВМ 5150. Он је коштао 1.656 долара, био је опремљен процесором Intel 8088 с фреквенцијом 4,77 мегахерца и оперативном меморијом величине 16 или 64 килобајта и није имао винчестер. Модел је направила група од 12 инжењера-аутора, којом је руководио Дон Естриц (често га називају „отцем РС“). За прављење компјутера од делова који су се могли купити код различитих произвођача утрошено је око годину дана. Данас у свету има милијарду персоналних компјутера. Како истиче Би-би-си, у последње време обим продаје компјутерске индустрије износи око 200 милијарди годишње. Озбиљан пораст се не запажа у САД-у и Европи, али у Кини и неким земљама Латинске Америке сектор персоналних компјутера сваке године расте за 10%.

Први у свету веб-сајт <http://info.cern.ch/> отворен је 6. августа 1991. године, односно пре 15 година. Његов творац Тим Бернерс-Ли објавио је на њему опис нове технологије World Wide Web. На сајту су такође описани принципи инсталације и рада веб-сервера и веб-браузера.

© 2003., „ЗАО „Новине Новије Известија““

Интернет-зависност

Последње две деценије обележене су ширењем интернета у целом свету, како у професионалном, тако и у свакодневном животу десетина милиона људи. Преко интернета се купује, комуницира, узимају се информације о свим аспектима живота, реализују се сексуалне пристрасности и пристрасности према игри и много тога другог. Како тачно примећују израелски психолози Y.Amichai-Hamburger и E.Ben-Artzi (2003.) „чини се да не постоји ниједан животни аспект с којим интернет не би имао везе“.

У вези са све већом компјутеризацијом и „интернетизацијом“ руског друштва постао је актуелан проблем патолошког коришћења интернета, који се у појавио још крајем 1980-их. Ради се о такозваној „интернет-зависности“ (синоними: интернет-

адикција, нетохолизам, виртуелна адикција, интернет-бихејвиористичка зависност, прекомерна/патолошка употреба интернета).

За означавање нових облика нехемијских (бихејвиористичких) адикција, повезаних с високим технологијама, М.Грифитс (Griffiths, 1995) предложио је термин „**технолошке зависности**“ које је поделио на:

- пасивне (на пример, зависност од телевизора) и
- активне (интернет-игре).

Први су у додир с интернет-зависношћу дошли лекари-психотерапеути, као и компаније које у свом раду користе интернет и које трпе губитак у случају да се код радника појави патолошка жеља за боравком у мрежи он-лајн. Родоначелницима психолошког проучавања феномена зависности од интернета могу се сматрати двојица Американаца. клинички психолог К.Јанг и психијатар И.Голдберг. 1994. године К.Јанг (Young, 2000.) је направила и изложила на веб-сајту специјалну анкету. Добијено је скоро 500 попуњених анкета од којих су око 400 послали зависници по изабраном критеријуму.

Психолошки и физички симптоми карактеристични за интернет-зависност (М.Орзак (Orzack, 1998.):

Психолошки симптоми:

- Добро расположење или еуфорија за компјутером.
- Немогућност да се човек заустави.
- Повећање времена које се проводи за компјутером.
- Занемаривање породице и пријатеља.
- Осећање празнине, депресије и нервозе ако човек није за компјутером.
- Лагање послодаваца или чланова породице о својим активностима.
- Проблеми с послом или школовањем.

Физички симптоми:

- Синдром карпалног канала (оштећење нерава руке, повезано с преоптерећењем мишића).

- Сувоћа у очима.
- Главобоље попут мигрене.
- Бол у леђима.
- Нередовна исхрана, изостављање оброка.
- Занемаривање личне хигијене.
- Поремећаји сна, промене у режиму сна.
- Наговештаји интернет-зависности (опасни сигнали):
- по К.Јанг (Young, 1998.).
- Наметљива жеља да се стално проверава електронска пошта.
- Уживање у следећој сеанси он-лајн.
- Све више времена, које се проводи он-лајн.
- Све већа количина новца који се троши на интернет.

Знаци интернет-зависности која је наступила:

- потпуна обузетост интернетом;
- потреба да се у мрежи проводи све више и више времена;
- поновни покушаји да се смањи коришћење интернета;
- приликом прекида коришћења интернета настају симптоми лишености, који изазивају бригу;
- проблеми контроле времена;

- проблеми с околином (породица, школа, посао, пријатељи);
- лаж у вези с временом које се проводи у мрежи;
- промена расположења уз помоћ коришћења интернета.

Овај поремећај обухвата од 1 до 5% становништва (Griffits, 2000; Young, 1998) при чему су му више подвргнути људи друштвене оријентације и људи који немају високо образовање, него стручњаци за компјутерске мреже. По подацима корејских истраживача међу ученицима старијих разреда могућа интернет-адикција се региструје код 38% (Kim et al., 2005). Како показују подаци мониторинга аудиторјума корисника интернета (www.monitoring.ru) у Русији је од 1992. до 2004.г. специфични показатељ тинејџера који користе интернет, повећао од 2% до 25%, односно тинејџери постају све активнији корисници мреже, због чега се повећавају случајеви интернет-зависности међу омладином.

Пет основних типова интернет-зависности (по К.Јанг (Young, 1998.))

1. Наметљива везаност за рад на компјутерима (играма, програмирању или другим облицима делатности).
2. Компулсивно (свесно, рецидивно) сурфовање по WWW, тражење у удаљеним базама података.
3. Патолошка везаност за игре на срећу преко интернета, аукције он-лајн или електронске куповине.
4. Зависност од социјалне примене интернета, односно од четовања, групних игара и телеконференција, што на крају може довести до замене породице и пријатеља који постоје у реалном животу виртуелнима.
5. Зависност од „сајберсекса“ односно од порнографских сајтова у интернету, разматрања сексуалне тематике на четовима или у затвореним групама „за одрасле“.

У складу с подацима добијеним приликом истраживања података зависници су себе окарактерисали као људе који поседују висок ниво апстрактног мишљења и индивидуалисте сигурне у себе, који су осећајни и емоционално реагују на друге људе, опрезни су и не понашају се конформистички. Како тврде истраживачи, људи који су индивидуалисти, адикти, лако се прилагођавају дугим периодима релативне изолације и у стању су да се задовоље само индиректним контактима с другим људима; неки од њих су склони да хипертрофирано (изузетно негативно или обрнуто, с ватреним одобравањем) реагују на речи удаљених саговорника – с таквом ерупцијом емоција, која се подстиче или табуира у традиционалним формама општења („очи у очи“).

Постоје три облика зависности од компјутера (М.Шотон (Shotton, 1989.)):

1. Као прво, то су „**мрежари**“ (*networkers*): они су оптимистични, у поређењу с другим типовима зависности у највећој мери су социјално активни и позитивно расположени према другим људима, имају пријатеље, укључујући и оне супротног пола, одржавају нормалне односе с родитељима. Компјутер је за њих нешто попут хобија: они могу да се занимају за тражење у удаљеним базама података, или на пример, да играју групне игре с улогама типа MUD, али притом их има мање него других издвојених типова људи зависних од компјутера, самостално програмирају, мање се занимају за примену, између осталог, за компјутерску графику или компјутерску подршку.
2. Други су су „**радници**“ (*workers*) – најмалобројнија група. Они поседују најсавременије и најскупље компјутере. Процес програмирања је код њих јасно испланиран, програме пишу ради остваривања потребног резултата. По правилу, представници ове групе су били или јесу одлични ученици, при чему их не задовољава

стандардни програм обуке, стога похађају допунске курсеве учења. За њих је карактеристична веома строга „радна етика“: на пример, неприхватљив је сваки облик „компјутерске пиратерије“.

3. Трећи су су „истраживачи“ (*explorers*) – најмногобројнија група. За њих је програмирање слично интелектуалном изазову и истовремено је разонода. Они пишу суперкомплицоване програме, често се прихватају новијих и компликованијих не доводећи претходне до краја. Представници ове групе се са задовољством баве подешавањем програма; прихватају компјутерску пиратерију и хакерство, сматрајући их „поштенom игром“ против других програмера (аутора програма) и/или администратора рачунских система. С формалне стране њихов ниво образовања је нижи од, рецимо „радника“ притом они не само да не заостају за колегама с бољим дипломама, већ их често превазилазе по обиму знања. Такође немају много амбиција: ни високе дужности, ни велика плата за њих не играју главну улогу. Дакле, прилично су равнодушни према социјалним критеријумима животног напретка. За „истраживаче“ је компјутер својеврстан партнер и пријатељ, он је за њих жив, с њим је једноставније радити него с људима.

Карактеристика интернет-зависника

Међу интернет-зависницима запажа се виши ниво афективних стања с преовладавањем депресије и опсесивно–компулсивних поремећаја⁵ (Kreut et al., 1998; Sharira et al., 2000), као и маркиране депресије у оквирима малопрогредијентне шизофреније (Цолдигулов и др., 2005). Корејски истраживачи су код ученика старијих разреда с интернет-адикцијом открили чешћу депресију с повећаним ризиком суицида (Kim et al., 2005). Проучавајући особности личности уз помоћ интернет-зависних испитаника Y.Hamburger и E.Ben-Artzi (2000) су открили да интроверти и екстраверти користе различите ресурсе интернета, притом код мушкараца екстравертност позитивно корелира с коришћењем интернета „за забаву“, а неуротизам је негативно повезан с коришћењем информативних сајтова. Код жена је екстравертизам негативно корелирао, а неуротизам – позитивно с коришћењем информационих ресурса интернета. Касније су исти ови аутори установили да је за интернет-адикте претежно женског пола, карактеристично осећање усамљености, које покушавају да ублаже проводећи време у четовању (Amichai-Hamburger, Ben-Artzi; 2003).

Амерички научник S.Carlan (2002.) издваја следеће **особности личности интернет-зависних лица:**

- депресија
- усамљеност
- скромност и самољубље

Уопштивши резултате различитих истраживања Н.В.Чудова (2002.) наводи следећи **списак својстава интернет-адикта:**

- проблеми с прихватањем свог физичког „ја“ (свог тела);
- проблеми у непосредном општењу (затвореност);
- склоност ка интелектуализацији;

⁵ Опсесивно-компулсивни поремећаји – спонтана, наметљива осећања и радње. Поремећај најчешће почиње у тинејџерском узрасту или у младости и подједнако често погађа мушкарце и жене. Код болесника с опсесивно-компулсивним поремећајем интелигенција је обично изнад просечне и око 1/3 болесника има барем средње образовање.

- осећање усамљености и недостатка пажње (могуће у вези с проблемима у општењу са супротним полом);
- ниска агресивност; емоционална напетост и извесна склоност према негативизму; постојање бар једне фрустриране потребе; независност наступа као посебна вредност;
- представе о идеалном „ја“ су неиздиференциране, повишене и чак нереалне;
- комплекс ниже вредности; склоност ка избегавању проблема и одговорности.

Код интернет-зависних људи се појављују скривени облици других патолошких зависности:

- сексуална зависност прелази у „сајберсекс“;
- комуникативне зависности, као што је псеудологија, „бунтовници без разлога“, испољавају се у „сајбернет-односима“;
- пристрасност према играма на срећу налази излаз у својеврсном интернет-гејмблингу.

Д.Гринфилд (*Greenfield, 1999*) истиче да су зависности од интернета врло често (у 20% случајева по његовим подацима) праћене сексуалном адикцијом. „Екран монитора,“ пише он, „делује хипнотички и уводи кориснике у стања слично трансу, због чега рецимо краљице ноћи бивају врло популарне: споредан ефекат је фиксација зависности од интернета.“

М.Грифитс (1988.) је истакао хипотезу да ***интернет-зависност може да се формира на бази различитих облика коришћења интернета:***

- могуће средство за комуникацију уз одсуство контакта „очи у очи“;
- могуће средство за комуникацију уз одсуство интересовања за непосредан садржај сајта (на пример, порно сајтови),
- социјална активност он-лајн (на пример, ***општење у четовима или игре уз учествовање неколико људи***). Полемишући с К.Јанг М.Грифитс (1999.) тврди да многи интензивни корисници интернета нису дословно интернет-зависни, већ користе мрежу за реализацију других зависности.

К.Јанг, и R.Davis (2001.) су издвојили два облика интернет-зависности које су означили као:

1. ***специфично патолошко коришћење интернета*** (Specific Pathological Internet Use). Овај облик представља зависност од било какве специфичне функције интернета (сексуалне службе он-лајн, аукције он-лајн, продаја акција он-лајн, коцкање он-лајн). Тематика зависности остаје, а такође може бити реализована и ван интернета.

2. ***и генерализовано патолошко коришћење интернета*** (Generalized Pathological Internet Use). Овај облик представља неспецијализовано, вишециљно прекомерно коришћење интернета и укључује провођење велике количине времена у мрежи без јасног циља, општење у четовима, зависност од електронске поште, односно у знатној мери је повезан са социјалним аспектима интернета.

Феномен интернет-зависности може представљати збирну групу различитих зависности понашања (радохоличку, општења, сексуалну, љубавну, коцкарску итд.), при чему компјутер представља само средство за њихову реализацију, а не објекат.

Треба издвојити још један важан аспект, везан за интернет-зависност који утиче на настанак нових облика девијантног понашања. То су ***озбиљне опасности, на које деца и адолесценти могу да наиђу, налазећи се непосредно у режиму он-лајн:***

- експлоатација поверења према деци: могу бити саблажњена на чињење непристојних радњи;

- приступ порнографији: деца могу да наиђу на порнографију сурфујући по мрежи. Програмска подршка која ограничава приступ деци у такве сајтове, не ради увек, већ је често ни нема: може да не постоји у школи, у библиотеци;

- неодговарајући сајтови с деструктивним садржајем, на пример, с инструкцијама за прављење бомбе или дроге. Родитељи треба да се занимају за сајтове које деца посећују и да буду пажљиви према свим променама у понашању детета;

- обузетост играма типа DOOM, QUAKE, играма у мрежи с насиљем, повећава се агресивност деце. Родитељи треба да знају којих игара се игра дете, да буду спремни да понуде конструктивну алтернативу.

Потпуно је очигледно да ће се с порастом компјутеризације у земљи повећавати број интернет-зависних људи, посебно омладине.

*А.Ј.Јегоров, др мед., професор катедре
специјалне психологије на факултету психологије, СПб, ГУ
Часопис „Адиктологија“ 2005, бр. 1, стр. 65-77.
<http://narkotema.tpi.ru/files/14.doc>*

Алкохолизам, наркоманија, зависност од хране, компјутерска зависност, зависност од коцкања – све су то појмови који стоје у истом низу. **Механизми формирања свих зависности су нажалост, идентични.** По правилу, у њиховој основи најчешће се налазе и идентични психолошки механизми, тј. **проблем настаје због незадовољења неких потреба индивидуе, немогућности самореализације, немогућности постизања циљева.**

Код компјутерске зависности страда психичко здравље: развија се зависност, пристрасност, бежање од стварности, урањање у виртуелну реалност, а то посебно у дечјем узрасту повлачи нарушавање адаптације или дезадаптацију. То значи попуштање у школи, немогућност стицања минимума знања с његовом реализацијом у будућности и у перспективи, немогућност социјализације, немогућност да човек постане пуноправни члан друштва с потпуном реализацијом својих снага, умећа, знања, која, узгред речено, може и да не поседује.

Дуго седење за компјутером не нарушава само психичку, него и физичку сферу: утиче на вид, на нервни систем, изазива поремећај нервних процеса, неправилан развој система костију и мишића. Кад се одрасли организам подвргава утицајима он је мање рањив од дечјег организма који расте и развија се.

Алкохол и дрога су испуњени негативним садржајем, свима је јасно да је то лоше, да је то штетно, да је то понекад смртоносно. А компјутер је често симбол престижа и моде. Зато се компјутерска зависност прикрада кришом. Ево у чему је опасност.

*Л.В.Великанова
професор, шеф катедре за психијатрију и наркологију
Астраханске Медицинске Академије
О медицинским аспектима игроманије.
Методe за откривање, рехабилитацију и превентиву*

Виртуелни свет као адиктивни агенс

Термин „интернет-зависност“ предложио је Goldberg (1996.) за описивање несавладиве жеље да човек користи интернет. (Голдберг интернет-зависност карактерише

као зависност која „има погубан утицај на свакодневну, школску, социјалну и психолошку сферу делатности“). У последње време је такође стекао популарност термин „патолошко коришћење компјутера“: ситуација у којој се компјутер користи за добијање информација које далеко превазилазе границе професионалних интересовања.

Интернет-адикција јесте нова адикција, која се квалитативно разликује од других нехемиских облика изласком у безграничне могућности виртуелног света.

Издаја се низ фактора који стварају структуру привлачности интернета као потенцијалног адиктивног агенса:

- могућност многобројних анонимних социјалних интеракција;
- виртуелна реализација фантазија и жеља с успостављањем повратне везе;
- проналажење пожељних „саговорника“ који задовољавају све потребе; могућност успостављања везе с новим лицима и њихов прекид;
- неограничен приступ информацијама, различитим врстама разоноде;
- учествовање у различитим играма.

Психолошка својства интернет-зависности садрже, поред специфичних и заједничка својства за све облике адиктивног понашања. У њих спадају:

- боље расположење за време коришћења интернета;
- незадржива жеља да се уђе у интернет;
- повећање времена боравка у интернету;
- тешкоће с прекидањем сеанси конекције;
- пораст негативних емоција (раздражљивост, нелагодност, апатија, лоше расположење, осећај празнине, осећај досаде) ван општења с компјутером;
- губитак интересовања за породицу, посао, некадашње разоноде;
- неодговорност, неизвршавање обавеза на послу и код куће, честе грешке у производној делатности.

По низу карактеристика интернет-адикције подсећају на патолошко коцкање. Ствара се акцентуација пажње на карактеристичном учествовању у компјутерским играма која напредује. Али треба обратити пажњу на то да је овакав приступ једностран и да не улази у анализу све сложености особености интернет-адикције.

У анализи интернет-адикције, с наше тачке гледишта, пре свега је важна констатација квалитативног разликовања адиктивног агенса, а као његов садржај у овом случају наступа виртуелни свет, у којем се могу реализовати скривене жеље, у којем човек може да влада ситуацијом, да се осећа као јунак, да доживљава различите емоције у играма, виртуелним контактима, и одлукама које доноси. Све то ствара илузију општења с реалним светом.

Сразмерно с напредовањем адикције виртуелни свет постаје све привлачнији, док се реални доживљава као незанимљив, досадан, а често и непријатељски. Слаби веза адикта с реалним светом; емоције, интересовања, когнитивна сфера, енергија и систем вредности се усредсређују на виртуелни свет. Ствара се унутрашњи психолошки простор, који шири свој утицај на оцену спољашњих догађаја. Дешава се опасно по адикта губљење граница између умишљеног и реалног, укључујући поремећај тенденција самозаштите с илузијом савладавања своје биолошке крхкости и осетљивости.

Интернет-зависна лица често воде нездрав живот, занемарују личну хигијену, нарушавају дијететски режим, недовољно спавају. За њих су карактеристични напади главобоље, стални осећај умора, бол у очима, конјуктивитиси.

Виртуелни свет као адиктивни агенс у одређеном смислу је у стању да врши функцију и транзиторног објекта (transitional object по Winnicott-у, Winnicott, 1971). Транзиторни објекат заузима међупростор налазећи се између унутрашње и спољашње реалности. Детету транзиторни објекти, на пример, омиљене играчке, замењују контакте с родитељима за време њиховог одсуства или психолошке недостижности, условљене родитељском непажњом. Дете је у међусобним дејствима с транзиторним објектима као са живим људима, приписујући им својства ових других. Општење детета с транзиторним објектима је психолошки привлачно, јер чак и ако им се припишу негативне карактеристике, њима се безбедно може психолошки манипулисати, уз стварање разноврсних сижеа бајковитог садржаја и сценарија. Дакле, транзиторни објекат има огроман значај за развој детета, под условом чувања граница између његовог реалног „ја“ и замишљеног света.

Виртуелни компјутерски свет такође замењује реалност, али у том случају „лепљење“ за њега одмах стиче принципијелно другачји карактер. Будући адикт се слива с виртуелним светом како на когнитивном (*спознајном, информативном*), тако и на емоционалном нивоу, постајући његов део. Реалност почиње да се доживљава као нешто нереално. **На крају се дешава потискивање инстинкта самозаштите.**

Стање које се развија има неке заједничке карактеристике с онима која се откривају приликом анализе особености уобразиље код пацијената који пате од неких врста епилепсије (Корољенко, Завјалов, 1975.). Сlike уобразиље и фантазија ових лица по својој афективној засићености имале су својства психичке реалности, која не заостаје за реалном стварношћу, а често су је и превазилазиле по снази утицаја. Испитаници су саопштили да су често за стварност прихватили производе своје фантазије, сновиђења и били су потпуно уверени у реалност ових слика док их у друго нису увериле чињенице и догађаји из спољашњег света. За пацијенте је било типично „скретање“ (по Hogney) од реалног живота. Дакле, *игра уобразиље је замењивала делатност и сврсисходну активност. Захтеви средине, спољашње тежкоће, изазивали су нервозу, злобу, настанак стања нелагодности.*

Лакша варијанта бежања у свет уобразиље карактеристична је за лица с комплексом Икара (Wiklund, 1978), који има четири основне компоненте:

- а) очараност ватром, која у ширем смислу садржи „читање, писање, размишљање или сањарење о ватри“;
- б) енурезу, необичне доживљаје везане за мокрење; уретрални еротизам (фиксација у уретрално-фаличкој фази);
- в) амбициозност, висок ниво мотивације за постизање успеха;
- г) асцензионизам – стремљење ка психичком узношењу, ка привлачењу пажње својим истицањем.

Код лица с епилептичном акцентуацијом (Корољенко, Завјалов, 1975.) осим карактеристика својствених комплексу Икара, **откривени су тежња према фантазирању, сновиђења с темом летења; жеља са самоћом која се повремено појављује, избегавање свих социјалних контаката; доживљај времена која се мења.**

Наведени подаци сведоче о томе да се процес формирања интернет-адикције очигледно базира на стимулацији функционисања палеоенцефалона – одређених мозданих система. На психолошком нивоу процес се карактерише стимулацијом области несвесног, с чиме може бити повезана снага фиксације на стањима која настају. У природним условима овакво стимулисање се одвија аутоматски и потчињено је одређеним

биолошким ритмовима, а у случајевима извесне врсте епилепсије представља последицу болести и улази у клиничку симптоматику можданих пароксизама.

Зависност при интернет-адикцији може бити веома јака, што се објашњава ангажованошћу дубоког несвесног. Ова активизација има специфичну особеност која није својствена другим облицима адикције. Тако, на пример, програми компјутерских игара представљају сценарио, чија је привлачност често повезана с коришћењем архетипских сижеа, различитих идеја и слика нуминозног типа, који формирају нову компјутерску митологију. Адикт не само да проводи све више времена у виртуелном митолошком свету, него доспевајући под утицај архетипова, (на пример, архетипа Јунака, Старог Мудраца, Велике Мајке и др.) *почиње да пројектује садржај ове врсте на ситуације, догађаје и односе међу личностима у реалном свету.* Осим овакве спољашње пројекције, сам зависник доспева под утицај архетипа, који њима „овладава“, доводећи до поновне оцене својих сила и могућности која премашује разумне границе, што зависника чини жртвом и осуђује га на пораз у контактима с реалном стварношћу. Коришћење компјутерских програма одређених визуелних ефеката, фигура, ритмова и боја изазива необично јак угасак. Довољно је сетити се утицаја на децу програма с обилатим коришћењем црвене боје који се десио пре неколико година у Јапану. Око осамсто њих је осетило мучнину и слабост, нека су изгубила свест, реаговала су грчевима и отежаним дисањем.

Анализа особености интернет-зависности открива да њен важан елемент у поређењу с другим зависностима, јесте укључивање *зависника* на више нивоа у адиктивну виртуелну реалност са све већом илузорном оценом онога што се дешава. Зависна личност користи свој систем вредности, посебно мишљење, доживљај и емоције. Али ни при једној другој зависности се не достиже таква интеграција психичких функција као у интернет-адикцији. Висок степен интеграције доводи до тога да интернет-адикту није потребно коришћење психолошких заштита с одликама типичним за друге адикције. Овде практично нема таквих заштита као што су негирање, пројекција и интелектуализација.

При таквим другим облицима адикције између адиктивне и преадиктивне личности одвија се стална борба, која у различитим периодима, у зависности од степена развоја адиктивног процеса, доводи до различитих исхода. У случајевима интернет-адикције оваква ситуација је знатно мање типична и региструје се обично само у почетној етапи адиктивног процеса или уопште није присутна. Одбацивање ранијег „ја“ одвија се без унутрашње борбе мотива, аутоматски, без супротстављања и „носталгичних“ осећања у вези с прошлошћу. Динамика ове врсте је посебно опасна, јер битно ограничава могућности корекција зависног процеса.

У психолошким механизмима, који учествују у развоју интернет-адикције, важну улогу игра могућност адикта да манипулише ликовима и сликама и да истовремено персонификује све оно према чему се развија фиксација и што предодређује силу фиксације и дубину психолошке зависности интернет-адикта.

У интернет-адиктивном процесу персонификација се пројектује на виртуелност због губитка способности персонификације људи (као и значајних објеката) из реалног света. Персонификација човека чини човечним. Ако човек губи способност за персонификацију људи из околине, а тим пре људи који су му блиски, он губи део своје сопствене личности. Замена персонификације реалних људи персонификацијом виртуелних конструкција одваја адикта не само од психичке, већ и од физичке реалне

средине. Настаје противречност између биолошких потреба и функционисања у свету виртуелних слика неспојива са животом.

Горе наведено омогућава да се закључи:

1. Интернет поседује велики адиктогени (који изазива зависност) потенцијал.
2. Неконтролисано коришћење интернета може довести до развоја посебног облика психолошке зависности, карактеристичног за интернет-адикцију.
3. Интернет-адикција је праћена значајним променама личности, дешава се формирање дехуманизоване интернет-адиктивне личности, у чије функционисање је уграђена аутодеструкција.

Благовремена информисаност друштва, схватање суштине проблема од стране лица која раде с компјутерима, родитеља и наставника јесу фактори који успоравају ширење интернет-адикције.

*Шокурова Н.В., Самара
„Адиктивно понашање и његова превенција“*

Интернет-адикција у тинејџерској средини

Ова студија нема за циљ да у потпуности објасни улогу појединих фактора у формирању интернет-зависности код тинејџера и да исцрпно окарактерише варијанте и облике ове појаве. То је пре покушај да се осмисли низ тврдњи које потичу пре свега из индивидуалног искуства корисника интернета.

Проблем интернет-адикције (“internet-addiction”, “pathological internet use”) почео је да се развија у 1996-1997.г. (барем у ово време спадају прве публикације у вези с проблемом), али до данас нема једнодушног мишљења о тачности саме формулације проблема. У првим радовима о проблему интернет-зависности (O’Reilly M., 1996, Epriggth T. et al., 1999), приступ проблему носи почетно дискутабилан карактер.

У низу радова у којима су аутори код групе корисника открили карактеристике интернет-зависности, које одговарају критеријумима DSM-IV (Young K.S., 1997, Pratarelli M.E. et al., 1999, Sharira N.A. et al., 2000), неконтролисаност коришћења, значајан утицај стреса, у комбинацији с финансијским проблемима, социјалне и образовне тешкоће, буђење симптома, који карактеришу хипоманију – истраживачи су оперисали крајње малобројним узорцима и нису користили клиничке и експериментално-психолошке методе истраживања.

Чини нам се да је изузетно важно не да се разреши, већ да се постави питање које најшире формулисано гласи: да ли је интернет квалитативно друга форма међусобног деловања индивидуе и околине и ако јесте, које патолошке варијанте може да поприми и да ли постоје начини да се спречи наведена патолошка трансформација.

У даљем тексту ћемо се посебно задржати на факторима који по нашем мишљењу, човека чине склоним интернет-адикцији и покушаћемо да анализирамо неке варијанте њене реализације.

Фактори који човека наводе на интернет-адикцију

Ови фактори које смо издвојили представљају саставну карактеристику функционисања интернета као информативног поља, које је обухватило практично целу планету. Они су неодвојиви од саме идеје, која је уткана у основу стварања мреже. Многи

од ових фактора сами по себи нису претпоставка за интернет-адикцију, али делујући истовремено и што је главно, заједно с личношћу корисника, у стању су да изазову формирање интернет-зависности.

Малобројна истраживања у области интернет-зависности засад носе пилотски карактер, више дају оријентационе циљеве и задатке, који се налазе пред истраживачима, који су наишли на нов проблем. У једном су истраживачи једнодушни: интернет-зависност је проблем скоро искључиво младих лица (Brenner V., 1997, Friggiths M., 1997, Shaffer H.J. et al., 2000).

Интернет као систем приступа информацијама

Информациони ресурси, доступни корисницима интернета су заиста безгранични. Сваки корисник у мрежи може да пронађе информације које су му неопходне, које су представљене у свим технички постојећим облицима – текстуалном, аудио, видео и др. форматима. Информације могу носити изузетно личан, научни и друштвени карактер.

Један од главних проблема добијања информација у интернету (као и у другим информационим системима) јесте њихова провереност и могућност да корисник оцени поузданост информација које добија. То је посебно важно пошто засад већина извора информација у мрежи нема репутацију коју су стекли *offline* извори (новине, телевизија, издавачке куће, радио канали) у току дугог периода њиховог постојања.

Ово се делимично надомешта активном експанзијом система приступа информацијама у мрежи који већ постоје, стварањем својих online верзија, делимично – радом администратора система за претрагу, али у великом степену пада на плећа самог корисника.

Несумњива предност мреже је потенцијална могућност сваког корисника да у мрежи објављује сопствене информације и чини их доступнима неограниченом броју других корисника. Најважнији фактор, који одређује експоненцијални пораст информационих ресурса мреже јесте одсуство потребе да се за решавање задатака приказивања информација ангажују значајни материјални ресурси. Мрежа је вероватно најдемократскије средство за масовно информисање које не захтева никакво улагање капитала и које је приступачно сваком.

Још једна предност информационих ресурса мреже јесте могућност повратне везе између корисника и субјекта који му је дао информацију.

Дакле, кориснику се омогућава да се изрази, да саопшти посетиоцима свог ресурса с његове тачке гледишта неопходне податке приватног, рекламно-комерцијалног и друштвеног карактера.

Колосални обим информационих ресурса на крају се претвара у проблем избора довољно информативних и поузданих ресурса од стране корисника.

Интернет-трговина

Особеност интернета као поља комерцијалне делатности условљена је његовом отвореношћу као система приступа информацијама. Комерцијална делатност у интернету се развија у низу праваца, који се непосредно или посредно односе на рад саме мреже.

Посредни односи према мрежи се реализују у стварању online-ресурса, који имитирају уобичајене облике комерцијалне делатности: рекламних страница, интернет-продавница, интернет-аукција, електронских рекламних табли, интернет-берзи итд.

Непосредан однос према раду мреже реализује се у стварању интернет-ресурса, који зарађују путем рекламирања других сајтова, провајдерске делатности, услуга стварања web-страница, програмских производа.

Лакоћа приступа интернет-ресурсима је одређујући фактор раста интернет-трговине, и као последица њене приступачности широким слојевима корисника. Допунски фактор је електронски систем плаћања и непотпуна контрола државе над комерцијалном делатношћу у мрежи. Ово интернет-трговину чини посебно привлачном за младе кориснике, укључујући кориснике тинејџерског узраста, обезбеђујући у дословном смислу ове речи, њихову социјализацију, а често – напредовање у струци, каријери и у материјалном смислу. С друге стране, ограниченост сфере делатности мрежом има негативно социјално оптерећење.

Професионална делатност на интернету

У овом тренутку све шире се развија професионална делатност у мрежи. Она се инспирише пре свега великим могућностима интернета као средства за комуникацију. У овом контексту сматрамо да је неопходно да се задржимо на остварењу професионалне делатности у мрежи и на коришћењу услуга online.

Као пример, размотрићемо пружање медицинске, и посебно психолошко-психијатријске помоћи у режиму online. Карактер ове делатности је у одређеној мери ограничен одсуством непосредног контакта с пацијентом, што је практично приближава режиму консултовања преко телефона. Додатни позитиван фактор у овом случају је могућност прикључивања аутоматизованих система тестирања.

Практично неограничене могућности даје online-консултација приликом обављања скрининг-истраживања, на пример, приликом психолошког прегледа великих колектива који се налазе на знатној удаљености. Савремене методе за дијагностиковање могу бити лако реализоване у online-режиму што омогућава да се изврши одабир лица, која захтевају консултовање очи у очи.

Важан фактор за корисника јесте могућност да добије савет од стручњака који се налази ван његовог места боравка. С друге стране, чува се анонимност и пословна тајна достављених информација иако су, нажалост оне по правилу недовољно потпуне.

Дакле, одлучујући фактор који дефинише најскорију будућност online-консалтинга остаје прелиминарна дијагностика и решавање питања о потреби личне консултације, избор стручњака, одређивање приоритетних смерова даљих дијагностичких и медицинских мера.

Позитивно искуство које је стекао низ клиничких јединица у коришћењу интернет-консултација лица, која пате од алкохолизма и наркоманије, као и од других психичких поремећаја и соматске патологије, сведочи о повољним перспективама развоја консултација online (Galanter M. et al., 1998, Budman S.H., 2000, Cunningham J.A. et al., 2000, Galanter M., Brook D., 2001).

Интернет као средство за комуникацију

Интернет је универзално средство за комуникацију, које спаја могућност слања текста (графике, звука, видео снимка) у облику електронске поште, која практично одговара могућностима обичних поштанских поштиљки, форума, огласних табли, укључујући и оне који су снабдевни системима за тражење и општење у режиму реалног времена (на пример, четовање, ICQ). Особеност општења у режиму реалног времена јесте могућност да се истовремено одржава веза с неколико саговорника, општа доступност овог контакта, могућност избора аудиторијума и тема за дискусију.

Важан елемент општења online јесте анонимност и могућност да се наступа у улози, која није могућа приликом уобичајеног општења у реалној средини. Искуство показује да већина четова и форума има прилично сталан аудиторијум, и да они представљају својеврсне online клубове по интересовањима. Притом се потпуно губи фактор растојања, општење не захтева лично познанство и по правилу не претпоставља његов настанак ван мреже, што отклања читав низ психолошких баријера, омогућава да човек изрази своје погледе, даје неограничену могућност самоизражавања у дијалогу.

Online-комуникација поседује изванредан деперсонификујући потенцијал, даје могућност присуства у дијалогу других људи, корисник не улази у њега и остаје непримећен, али има могућност да се умеша. Комуникација у режиму реалног времена индивидуи даје могућност да мења улоге, улазећи у аудиторијум под различитим именима и стварајући различите виртуелне слике што омогућава да се обраде комуникационе навике и комуникационе стратегије. Наличје овог процеса је управо фактор деперсонификације, тачније – подметања сопствених фактора који су заправо су исконструисани и виртуелни. Овај процес смо доле означили као метаперсонификацију.

Интернет као метаперсонификујућа средина

Интернет више него било који други информациони простор даје кориснику могућност да остане (у извесној мери) анониман. Међутим, као и у сваком систему, проблем самоидентификације корисника треба да буде решен. Зато се кориснику оставља потпуно право да бира себи име (имена) по сопственом нахођењу и да у току рада ствара свој непоновљиви виртуелни лик, који одговара имену. Овај лик ће други корисници доживљавати као полазну датост, иако одлично знају да исконструисани виртуелни лик не одговара реалном човеку, који га је створио. Тако, на пример, нико не може да спречи да невидљиви саговорник који се (евентуално) налази на другом крају планете, с другим именом, узрастом, полом, наведе друге професионалне и социјалне детаље, чији збир ће формирати виртуелни лик који је потпуно далек од стварности. Лик, као што је то својствено ликовима јунака из књижевности почиње да живи и да се развија преламајући се кроз свест лица која га доживљавају. Битна разлика између овог лика и књижевног или позоришног који глумац ствара на сцени јесте његово принципијално неограничено трајање у времену, динамичност, незавршеност.

Предност и привлачност овог процеса јесте потпуно неограничена могућност стваралачког самоизражавања, самоконструисања, која притом не захтева битне трошкове било каквих ресурса. Лакоћа потпуне реинкарнације је очаравајућа. Могућност да се човек поистовећује (с времена на време или стално, у контексту са свим интернет-аудиторијумом или с његовим одређеним делом) с одређеним ликом пружа могућност безграничног самоизражавања и реализације најскривенијих сопствених фантазија.

С друге стране, могуће је истовремено постојање неколико виртуелних ликова, понекад апсолутно несличних, који одговарају једном реалном кориснику и који на различите начине откривају стране његовог „ја“. Њихов практичан број је ограничен само осам аутоидентификације субјекта, по свакој од њих он има право да бира сваку од тачака континуума параметара идентификације.

Интернет као социјална средина и субкултура

Као и свака област делатности, која садржи професионална и аматерска интересовања, интернет је својеврсна средина функционисања индивидуе, која поседује своје законе формирања унутрашњих односа и сопственог, јединственог комплекта фактора који утичу на личност.

У савременој фази развоја постоји могућност да се говори о формирању интернет-субкултуре, која поседује практично потпун скуп неопходних својстава: сопствени сленг, унутрашњу хијерархију, скуп стабилних идеја, које чине ставове чланова субкултуре, одређене етичке норме, довољан број формалних и неформалних лидера, који формирају око себе стабилна друштва корисника који у њима остварују идејно вођство.

Као свака субкултура интернет обједињује велике групе становништва, формира круг интересовања и општења, стимулише развој односа међу личностима и има своје позитивне и негативне факторе утицаја на индивидуалну сферу психичке делатности својих чланова.

Међу негативним факторима утицаја интернет-културе на личност пре свега треба навести: деперсифиникујући и метаперсонификујући утицај, преношење пола комуникативне активности из реалних услова социјума и мрежу, аутизацију. Сматрамо да су управо ови фактори водећи у формирању претпоставки за интернет-адикцију.

Психолошки механизми формирања интернет-зависности

Стварање виртуелних ликова, често веома далеких од реалног лика, представља компензаторни механизам, који условљава изражену интернет-зависност. Најјачи провокативни фактор у овом случају јесте скуп својстава интернета као средстава за комуникацију. Анонимност и практична немогућност провере информација датих о себи, могућност сједињења реалних, пожељних и потпуно измишљених карактеролошких и других особености у виртуелном лику, стимулишу развој интернет-адикције у тинејџерској узрасној групи.

У реалном општењу с вршњацима могућности поистовећивања с идеалним „ја“ ограничене су непосредним контактом, који допушта настанак ситуација које очигледно показују несклад између реалних и декларисаних особина. Ова околност је практично потпуно искључена приликом комуникације у границама мреже. У већини случајева општење у оквиру мреже не претпоставља каснији пренос односа у физички свет што корисницима оставља потпуну слободу деловања.

Општење кроз мрежу омогућава тинејџеру да живи у сликама своје маште и да у оквирима ових ликова остварује толико жељену (колико и немогућу у реалним условима) комуникативну активност.

Реализација патолошке идентификације

Реализација патолошке идентификације је у суштини механизам, изузетно сличан остварењу идеалног „ја“, које се одликује патолошким идентификационим цртама индивидуе, које су својствене лику који се ствара.

Најраширенији облик је патолошка идентификација са супротним полом. Такви поремећаји као транссексуализам који се ретко срећу у популацији налазе се у оштром контрасту са значајним бројем случајева патолошке аутоидентификације по карактеристици пола у мрежи. Могуће је да овакво посматрање није тачно у суштини, пошто кад су у питању информације које добијамо можемо да се ослонимо само на информације које доставља сам испитивани корисник.

Патолошко стваралаштво

Интернет кориснику пружа широке могућности за самореализацију, од којих је најважнија могућност стваралаштва у мрежи и презентације својих стваралачких достигнућа у самој мрежи. Многи људи који се баве стваралаштвом, укључујући професионалне писце, уметнике и музичаре, стварају своје ресурсе, где са својим радом упознају вишемиллионски аудиторијум интернет-корисника.

Постоји и посебна група лица, чије стваралачко самоизражавање је у потпуности ограничено оквирима мреже: писци, који нису издали ниједну књигу и (укључујући и оне из принципијелних разлога) који пишу само за аудиторијум мреже, уметници који стварају дизајн web-странице, композитори који пишу саунд-трекове за игре итд. Њихово стваралаштво по правилу нема психопатолошке црте.

Посебну групу стваралаштва представљеног у мрежи чини психопатолошки обојено стваралаштво. Демократија у мрежи, овим ауторима даје слободу које су лишени у обичним условима. Одсуство (или значајно слабљење) материјалних препрека, моралне цензуре и уметничке критике, политичких и конјуктурних утицаја, који су у стању да спрече реализацију патолошког стваралаштва у реалном свету, помажу његов процват у мрежи.

За патолошко стваралаштво, које постоји у мрежи постаје могућа неометана реализација патолошких идеја, која није могућа у реалном свету. Творце ових дела дочекује велики аудиторијум, у којем многе идеје налазе одјек који је у овој или оној мери тако неопходан ауторима. Због постојећих психопатолошких предиспозиција интернет условљава брзо и стабилно формирање интернет-адикције (интернет-зависност).

Облици интернет-зависности

Хакерство

Хакерство представља покрет који за циљ има демонополизацију ширења програмских производа и демократизацију приступа интернет-ресурсима. Погрешно је поистовећивање хакерства с софт-пиратеријом или крађама у сфери електронског бизниса, пошто у огромној већини случајева делатност хакера нема комерцијални карактер и не користи се за остваривање материјалне користи.

Хакери су веома организована популација у оквирима интернет-субкултуре, редовно одржавају сусрете, конференције и семинаре за размену искуства. Треба истаћи

да је за остваривање вредне хакерске делатности неопходна врло висока професионална припрема програмера.

Хакерство испуњава низ врло позитивних функција: својом делатношћу хакери стимулишу стварање система заштите информација, између осталог – од нелегалног упадања и ширења штетних програма, хакери откривају и помажу отклањање кварова у програмској подршци, тестирајући програмске производе, обезбеђују ширење у мрежи програмских производа омогућавајући корисницима да их бесплатно копирају значајно шпедећи њихова средства (разуме се, на уштрб комерцијалног интереса фирми-произвођача), обезбеђујући самим тим демократизацију приступа ресурсима, хакерство стимулише професионално напредовање програмера, хакери откривају и постају удео корисника (укључујући и стварање ПП) недокументованих могућности програмске подршке итд.

С друге стране хакерство наноси штету интелектуалној својини, може да се меша у комерцијалне интересе произвођача програмске подршке (штета коју причињавају хакери тешко се може оценити као врло значајна у оквирима фирми-произвођача ПП), технологије хакера могу се користити у преступне сврхе.

Интернет-адикција у форми хакерства раширена је у тинејџерској средини у ограниченим димензијама, што је пре свега условљено високим нивоом професионалне припреме, који се захтева од потенцијалног хакера. С друге стране, многе тинејџере потенцијално привлачи хакерска делатност што стимулише посвећивање велике количине времена општењу у мрежи и на крају доводи до формирања интернет-зависности (Tiserland I.N., 2000).

Стварање штетних програма

Стварање штетних програма (вируса) настало је дуго пре стварања интернета, али управо интернет је стекао тако катастрофалне размере (укључујући и последице). Треба принципијелно разликовати безопасне вирусе, који су позвани да прикажу мајсторство њихових твораца и који су се најтеже реализовали у средини MS-DOS од штетних програма који уништавају ПП и корисничке фајлове или за циљ имају доступ тајним информацијама (на пример, лозинкама). Прављење штетних програма у Windows не захтева озбиљну припрему и сасвим је доступно тинејџерима.

Стварање штетних програма у потпуности одражава деструктивност, која је тинејџерима својствена због специфичности њиховог узраста, као и одређени ниво психопатологије, између осталог, поремећаја личности, дисфоричка стања при органским оштећењима ЦНС. Делимично стварање штетних програма објашњава чињеницу да већина тинејџера доспевајући у мрежу не налази другачију примену за своје потенцијалне могућности самореализације. По томе је прављење вируса слично вандализму и писању графита непристојног садржаја.

За плодотворан стваралачки рад, чије могућности интернет даје у потпуној мери свим корисницима, нису потребна искључиво техничка знања и навике, него и општи духовни и стваралачки потенцијал, који се у многим случајевима показује као недовољан. Сликвито говорећи кад се указала реална могућност да се гласно говори о себи свету, испоставило се да савремени тинејџер просто нема шта да каже.

Гејмерство

Интернет представља обиље компјутерских игара, које се су кориснику сасвим лако доступне. Осим верзија, које се користе у аутономном режиму, постоји велики број

мрежних игара од шаха и карата, направљених у online-режиму, до специфичних, искључиво компјутерских игара – стратегија, квестова, симулатора итд.

Вероватно је гејмерство најраширенији облик интернет-зависности међу тинејџерима. Преовладавање овог облика условљено је одсуством потребе за било каквим навикама рада с ПК, занимљивошћу многих игара и могућности аутоидентификације са најразличитијим јунацима које игре нуде. ПК-игре су много популарније чак и од авантуристичке и фантастичне литературе, што је повезано с њиховом динамичношћу, и што је главно, сижејним алгоритмом који се мења у току радње, интерактивношћу сижеа.

Многе игре у свом сижеу спајају неколико линија, које омогућавају да се испоље стваралачки, деструктивни и истраживачки потенцијали корисника. У већини игара постоји и систем подстицаја, који стимулише гејмере на усавршавање свог „мајсторства“. Још већу могућност за реализацију конкурентских односа пружају мрежне игре, у којима пораст рејтинга корисника надокнађује његове нереализоване амбиције у реалном свету око њега.

Значајан проблем интернет-гејмерства јесте развој коцкања у мрежи, стварања широке (и нерегулисане) мреже интернет-казина. Практично, ова врста делатности се по мало чему разликује од обичних облика коцкарског бизниса, изузев његове приступачности широким круговима корисника (Korn D.A., 2000).

Интернет-криминал

Имајући исте главне карактеристике као и криминал у целини интернет-криминал поседује низ особености, које омогућавају да се он сврста у посебан тип „криминала високих технологија“. Већи део злочина овог нивоа формално се може оценити као крађа, незаконите финансијске операције, превара потрошача итд.

За реализацију криминалне делатности у интернету потребно је виртуозно владање интернет-технологијама пошто су остваривању сличних акција супротстављени сложени системи заштите електронских информација. У већини случајева тинејџерима је ова делатност недоступна.

У категорију интернет-криминала се с одређеним натезањем могу сврстати објављивање порнографије, реклама, забрањене услуге (на пример, проституција), објављивање података о прављењу дроге, оружја итд. У овом случају интернет испољава своју улогу више у својству универзалног средства за комуникацију него арене и инструмента дословно противправне делатности.

Раскринкавање интернет-злочина је крајње тешко. У већини случајева они остају неоткривени. С друге стране, преступнику је врло тешко да користи резултате своје делатности.

Превентива интернет-зависности

Нажалост, питања превентиве интернет-зависности данас практично нису разрађена. У низу иностраних радова (Stein D.S., 1997, Plusquellec M., 2000) аутори предлажу да се за превентиву интернет-адикције користи online-психотерапија.

Вероватно ће се трагање за методама корекције интернет-зависности наставити, истовремено изазивајући многобројне спорове због неодређености самог појма интернет-адикције.

Литература

1. Brener V. Psychology of computer use: parameters of internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the internet usage survey.// Psychological reports, 1997, Vol. 80, pp.879-882.
2. Budman S.H. Behavioral health care dot-com and beyond: computer mediated communications in mental health and substance abuse treatment.// American J. of Psychology, 2000, Vol. 55, Nr. 11, pp. 1290-1300.
3. Cunnigham J.A., Humphreys K., Koski-Jannes A. Providing personalized assessment feedback for problem drinking on the internet.// J. of study alcoholism, 2000, Vol. 61, Nr 6, pp. 794-798.
4. Eppright T., Allwood M., Stern B., Theiss T. Internet addiction: a new type of addiction?// Modern medicine, 1999, Vol. 96. 96, Nr. 4, pp. 133-136.
5. Galanter M., Brook D. Network therapy for addiction.// International J. of Group Psychotherapy, 2001, Vol. 51, Nr. 1, pp. 101-122.
6. Galanter M., Keller D.S., Dermatis H., Biderman D. Use of the internet for addiction education.// American J. of addiction, 1998, Vol. 7, Nr. 1, pp. 7-13.
7. Griffiths M. Psychology of computer use: some comments on "addictive use of internet" by Young.// Psychological reports, 1997, Vol. 80, pp. 181-182.
8. Korn D.A. Expansion of gambling in Canada.// CMA Journal, 2000, Vol. 163, Nr. 1, pp. 61-64.
9. O'Reilly M. Internet addiction: a new disorder enters the medical lexicon. // CMA Journal, 1996, Vol. 154, Nr. 12, pp. 1882-1883.
10. Plusquellec M. Are virtual worlds a threat to the mental health of children and adolescents?// Arch. Pediatrics, 2000, Vol. 7, Nr. 2, pp. 209-210.
11. Praterelli M.E., Browne B.L., Johnson K. Internet addiction: a factor analytic approach.// Behavior research methods, 1999, Vol. 31, pp. 305-314.
12. Shafer H.J., Hall M.N., Van der Bilt J. Computer addiction: a critical consideration.// American J. of orthopsychiatry, 2000, Vol. 70, Nr. 2, pp. 162-168.
13. Shapira N.A., Goldsmith T.D., Keck P.E. (Jr), Khosla U.M., McElroy S.L. Psychiatric features of individuals with problematic internet use.// J. of affective disorders, 2000, Vol. 57, pp. 267-272.
14. Stein D.J. Internet addiction, internet psychotherapy.// American J. of Psychiatry, 1996, Vol. 153, Nr. 7, pp. 861-869.
15. Tiserland I.N. New risks of addiction for new populations: the example of hackers? Ann. Med. International, 2000, Vol. 151, Suppl. B. pp. 49-52.
16. Young K.S. Psychology of computer use: addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype.// Psychological reports, 1996, Vol. 79, pp.899-902.

Пережогин Л.О.

WWW:www.rusmedserv.com/psychsex

Одељење дечје социјалне психијатрије

ДНЦ социјалне и судске психијатрије „В.П.Сербски“, Москва.

Оковани једном мрежом

Психолози интернет-зависност сматрају психичком болешћу, подједнако опасном као алкохолизам и наркоманија. Међутим, стручњака који помажу људима да се избеаве од ње у Русији има мало – свега неколико људи. Број „интернет-болесника“ расте геометријском прогресијом.

Без сумње, компјутер и интернет су највећи проналасци XX века. Захваљујући њима човек не само да је добио приступ неограниченим информацијама, већ може да се креће у простору, општећи кад и с ким пожели. Интернет је уништио државне границе, али се испоставило да за кориснике представља мрежу у буквалном смислу речи.

Исповест једног од људи безнадежно изгубљених у мрежи: „Првог дана човеку нешто недостаје, али још може да издржи. Лоше расположење се може приписати времену. Нервоза – бесаној ноћи. Други дан доноси потребу за свежим информацијама, која се још може задовољити гледањем телевизора. Остаје му време за читање поште која је донета прошле недеље. На њу се може одговорити без журбе. Трећег дана расположење постаје горе, појављује се велика потреба да човек чује „аскино“ „О-О“ (има се у виду стандардни звук програма ICQ, која се чује приликом добијања нове поуке. – „НИ“). Стрелица барометра расположења јури између буре и урагана. Четвртог дана криза достиже врхунац. По стану лете папири, књиге, компакт-дискови и гомила осталих ситница. Физички тонус је повишен до максимума и захтева хитно ослобађање. Петог дана је почела дубока апатија, која је трајала до повратка у Мрежу.“

Цвеће и плодови у мрежи

Каква је то болест – интернет-зависност? Какви су њени корени и симптоми? По речима лекара, светлуцање монитора изазива поремећај вида, губитак апетита. Навика да се човек буди пијући кафу или чај уништава пробавни систем. Боравак у затвореној просторији прожетом електромагнетним пољима води ка поремећају имунитета. Ноге које отичу, навикнуте на једну исту позу роба на галијама, рамена, шаке, врат изазивају главобољу, поремећај система за ходање. Али то је, како се каже, још увек цвеће. Плодови, и то отровни, *сазревају у психи*.

Проблем болести мреже је одавно привукао пажњу лекара, још 1994.г. Крајем 90-их година у САД-у и Европи су отворене прве консултативно-психотерапеутске службе у вези с проблематиком IAD (скраћени термин Internet Addiction Disorder – „зависност од интернета“). Истих ових година изашле су прве монографије у вези с овим проблемом.

Четири карактеристике зависности од интернета:

- наметљива потреба да се провери електронска пошта
- стална жеља да се још једном уђе у Мрежу
- жалбе ближњих на то да човек превише времена проводи за компјутером
- њихове жалбе на све веће трошкове интернета.

Један од првих психијатара који су обратили пажњу на ову појаву, Марк Грифитс, *интернет-зависне људе дели на две групе:*

- **Адикти (зависни) првог реда** осећају узбуђење за време играња или четовања. Компјутер је за њих – средство за добијање социјалне награде.

- **Адикти другог реда** користе компјутер за бекство од озбиљних проблема у свом „невиртуелном“ животу. Међутим, ова подела је врло условна.

По резултатима истраживања психолога, најчешће интернет-зависни људи:

- проводе време у четовању, форумима и дневницима (37%),
- убацују се у он-лајн игре (28%),
- учествују у телевизијским конференцијама (15%),
- проверавају пошту (13%).

- И врло мали проценат људи користи Мрежу за оно чему је она заиста намењена – за добијање потребних обавештења и новости.

Прилично често корисници се изговарају да не губе време у празно, већ комуницирају. Заиста, утврђено је да већина болесника (91%) користи у Мрежи сервисе за комуникацију.

Али ево питања: чиме се општење уживо разликује од општења преко интернета?

Нема ничег лошег у томе што се човек упознаје у Мрежи бирајући нове пријатеље по заједничким интересовањима. По мишљењу психијатара, овде постоји јасна аналогија с алкохолизмом. Ако човек попије чашицу с пријатељима, какав је он алкохоличар? А ако почне да пије сам – то је пут који води право у болест. Исто тако се не може зависним назвати човек који седи за монитором с пријатељем или с девојком, с којима пријатно проводи време и ван компјутера. Није чак ни сваки гејмер завистан, упркос увреженом мишљењу. Ако се тинејџер поигра с пријатељима, а онда иде да игра с њима кошарку – то је потпуно здрав човек. Тако да се **у основи интернет-зависности скоро увек налази усамљеност, одсуство других варијанти провођења времена.**

„Неколико сати дневно посвећујем вођењу дневника у „Живом часопису,“ каже једна од пацијенткиња доктора Јесулова, Московљанка Јелена. „Али, чудна ствар, наводно причаш с људима, дајеш им комплименте, дискутујеш на философске теме, а кад устанеш од компјутера у глави ти је празнина. И још велико жаљење због изгубљеног времена.“

Фраза „волим те“ у Мрежи ништа не значи. То схвата и онај ко је изговара и онај ко је чује. Али дајући предност виртуелном флерту у односу на општење са живим људима човек може да изгуби вољеног човека. *„Моја 28-годишња пацијенткиња је тражила у Мрежи идеалног мушкарца, а била је удата,“* прича Владимир Јесаулов. *„Њене виртуелне везе су за трен ока прерастале у реалне и исто тако брзо су се завршавале крахом. Лена, паметна, али притом дејче егоистична, постепено је губила осећај за меру, мислећи да је ради вишег циља све дозвољено. На крају се распала њена породица.“*

Виртуелни удварач је zgodнији од реалног – он се у сваком тренутку може искључити једним кликом „миша“. С реалним животним сапутником то није могуће – па, нека иде дођавола! Отприлике тако размишљају тражитељи идеалних сајбер-односа. Али то је први корак ка аморалности. По речима доктора Јесаулова у његовој пракси се врло често среће такозвана *сајбер-сексуална зависност* – несавладива жеља за посећивањем порно сајтова или виртуелних авантура. Одрастао мушкарац гледа фотографије обнажених лепотица, пореди их са женом и осећа велико разочарење. То за последицу има хлађење интересовања за животну сапутницу, а затим и слабљење либида.

Маско, знам те!

Број оних који су се ухватили у Мрежу у Русији расте огромном брзином. По подацима Фонда „Јавно мњење“ у току зиме 2005-2006.г. у Рунету је било 23,8 милиона људи, односно 21% становништва. **По броју корисника избили смо на пето место у свету.** Међу руским корисницима интернета 65% чине људи од 18 година до 34 године. Треба истаћи да су наши социолози узимали у обзир само пунолетне грађане док слична

западна истраживања у статистику укључују и адолесценте. Дакле, реалан број Руса у Мрежи је још већи. То значи и зависника. По најскромнијим прорачунима међу нама их има најмање 15 милиона.

Главни фактор захваљујући којем је интернет-зависност толико раширена јесте анонимност у Мрежи. Људи, по правилу, не наводе своје право име, дајући предност надимку- „нику“. Психолози сматрају да човек у Мрежи збацује своју социјалну маску и остаје „у чему га је мајка родила“ – са свим фобијама, комплексима и тајним жељама. С друге стране, корисник може да изабере било какву маску – безуба старица може да кокетира с тинејџером, представљајући се као невини цвет, жутокљунац се представља као зрео мушкарац, плашећи опоненте по форуму.

Пошто говоримо о интернет-епидемији разумно је упитати: а да ли против ње постоји неки противотров? Медицинари су сигурни да постоји урођена склоност према мрежној зависности. Разуме се, дете не мучи компјутер у мајчиној утроби. Међутим, црте карактера, као што су неискреност, затвореност и физичка немоћ имају како социјални, тако и генетски карактер. **По правилу, сајберзавистан човек је рањив интровертан човек који пати од фобија, несигурности у себе и зато тражи безбедну комуникацију.** Главна привлачна црта пријатељства с компјутером јесте то што он дозвољава да се за трен ока побегне од реалности, од емоционалних проблема, чак од озбиљних овоземаљских компликација (обиле посла, тешкоће у учењу, изненадни останак без посла, породичне неприлике). Дакле, **интернет је рај за ескејписту и авај, пустиња духа.**

Сви зависници се одликују раздвојеношћу личности. Може се рећи да свако има виртуелног двојника. И свако трпи поразе у реалном свету.

Из живота: Московљанка Каћа има деветнаест година. У Мрежи је од шеснаесте – за рођендан је добила компјутер на поклон од родитеља. Од тада има и *бојфренда* с којим проводи све мање времена у поређењу с интернет-пријатељима. Данас отворено признаје да јој је Игор потребан искључиво ради секса: „С њим немам о чему да разговарам, њега не занима ништа осим фудбала, кола и пива.“ Нема пријатеља ни на факултету, иако су по њеним речима, сви у њеној групи веома „кул“. Скоро сваког месеца у Москву и код Каће долазе њене пријатељице које студирају ванредно, али она ни с њима не комуницира како треба.

Седећи по читаве ноћи испред монитора, оне наизменично „четују“ или куцају још један у низу текстова на својим страницама у „ЖЧ“, а пред зору падају у кревет мртве уморне. Кад је Каћа принуђена да попусти пред молбама љубоморног вољеног њене гошће могу да одахну с олакшањем: сад интернет могу да користе и да га не деле ни са ким! Недавно се Каћа после још једног у низу разговора у повишеним тоновима с оцем сложила да оде код психолога, који ради с таквим, као она, хроничним „мрежарима“. Само што не зна како да објасни лекару у чему је њен проблем.

„Мислим да немам проблема,“ слеже раменима.

Ова ствар је страшнија од СИДЕ

Владимир Јесаулов каже да је у лечењу интернет-зависности главно доказати човеку да је живо општење привлачније од виртуелног. Ишчупати човека из Мреже, заинтересовати га за друге ствари представља задатак који се може решити. Али ако се човек не буде бавио исправљањем дубоких узрока његовог понашања лако се може десити

да уместо истераног демона дође седам нових, покваренијих. Човек који се ишчупа из Мреже може, на пример, да се ода пићу, да се навуче „на иглу“ или да се учлани у тоталитарну секту.

Светски психолози све већу пажњу посвећују борби против сајбер-зависности. У многим земљама су основани специјални рехабилитациони центри, истина, мали и прилично скупи. Тако у клиници, која је недавно отворена у Амстердаму дан кошта 500 евра. У Пекингу је терапија много јефтинија – 48 долара дневно.

Истина, и ситуација је тамо другачија: **у НРК је интернет-зависност проглашена за национални проблем.** И методе борбе с превише активним корисницима народног интернета Кине су радикалне – **принудно, а не добровољно лечење.** Рокови лечења сугеришу оптимизам – свега две недеље узимања лекова, психотерапије и физичких вежби. При чему је нагласак управо на последњој методи: јер већина пацијената је навикла да тоне у сан и да се буди испред монитора и никад не ради вежбе. Лекари покушавају да успоставе нормалан дневни ритам.

Што се тиче Русије, по речима доктора Јесаулова, нама остаје само да сањамо о специјализованим клиникама. **„СИДА XXI века“ – тако је недавно интернет-зависност назвао један од угледних европских психијатара.** С времена на време избијају бурне дискусије о борби с игроманијом. Али то је само врх злослутног глечера.

*Илија Носирјов, Михаил Поздњајев,
„Новије Известија“
16. август 2006.г.*

Луде игре

Жеља за компјутерским играма била је толико јака да је дете губећи свест настављало да игра.

30.9.2005. 08:29

Видео-игре постају део масовне културе. Аутори запањују уобразиљу гејмера новинама које су све занимљивије и реалистичније. На Западу се плеј-стејшн и џојстики купују подједнако често као и патике. Руска деца не заостају много за својим иностраним вршњацима. Међутим, психолози су открили да развојне видео-игре наносе велику штету дечјој психи.

„Синдром играчке епилепсије“ или „синдром сајберзависности“ јесу само два најлакша поремећаја која тинејџер може да добије у буквалном смислу речи не померајући се од екрана.

Игра на смрт

У лето 2006. године лидери у производњи плеј-стејшна – компаније Microsoft, Sony и Nintendo на тржиште избацују нову, трећу генерацију плеј-стејшна. Они су снабдевени бржим процесорима и побољшаном графиком, што компјутерске игре чини још занимљивијима и реалистичнијима. Тржиште џој-стика у Русији из године у годину расте за десет процената. На пример, прошле године се обим опреме за игру Thrustmaster повећао за 40%.

Већина психолога инсистира на се томе да деца, играјући се видео-игара, подвргавају опасности добијања такозваног „синдрома видео-играчке епилепсије“ или

„синдрома сајберзависности“. Она постају лако раздражљива, имају проблема с несаницом. Играчи ни у чему не напредују, код њих се гаси интересовање за било шта осим за компјутер.

Као шокантан пример психолози наводе недавни догађај. У Јекатеринбургу је 12-годишњи ученик умро од снажног можданог удара након што је 12 сати заредом провео за компјутером у једном од локалних клубова с аутоматима. Дечак је по читаве дане проводио у клубу играјући по 10-12 сати дневно.

31. маја за време игре дете је одједном осетило да му је лоше, пало је на под, појавили су се грчеви. С дијагнозом „напад епилепсије“ играч је доведен у болницу. По речима лекара изгубио је оријентацију у простору, престао је да препознаје родитеље, неадекватно се понашао. Недељу дана касније пребачен је на вештачку вентилацију плућа, а већ три дана касније дечак је умро. Обдукција је показала да је смрт наступила услед снажног можданог удара. „*Били смо запањени степеном оштећености дететовог мозга,*“ рекао је шеф нарколошког одељења дечје болнице Јекатеринбурга Алексеј Сулимов. „*Услед дуготрајног емоционалног стреса код дечака је нарушено снабдевање великог мозга крвљу. Позлило му је, почело је да му се врти у глави. Али жеља за компјутерским играма је била толико јака да је наставио да игра. Дечак је умирао, али није могао да се одвоји од игре. Емоционална напетост је стално расла и дошло је до зачепљења судова. Просто је запањујуће, али дечак је и у том тренутку наставио да игра.*“ Како је саопштила Medmoskva.Ru обдукција је показала да је велики део његовог великог мозга оштећен због недостатка кисеоника. Дете се одвојило од компјутера тек кад га је задесио веома снажан напад. Притом дечак није имао никаквих склоности за тако озбиљну болест и био је потпуно здрав.

Пет категорија

Истраживачи истичу да се након гледања сцена насиља 3-15% људи понаша агресивније. **Деца су много осетљивија од одраслих, зато играјући видео игру не осећају да су пасивни гледаоци, него прави јунаци у акцији, којима убијање и насиље причињава задовољство.**

2002. године порота у Даласу (САД) је почела рад у вези с убиством 13-годишњег Џонатана Хогана. Друг га је убио из пиштоља пуцавши два пута заредом, након што су обојица дечака побегла из школе и цео дан седела за видео играма у којима су приказиване сцене убиства. Иследници су инсистирали на томе да је убиство почињено искључиво под директним утицајем видео-игре. Деловање малолетног убице личило је на сцене убиства, којим су биле нафиловане видео-игре.

Сличне криминалистичке приче, у којима као актери наступају малолетни гејмери дешавају се све чешће без обзира на то што је пре десет година конгрес САД донео закон о обавезном маркирању видео игара како би родитељи били упознати са степеном окрутности и сексуалне усмерености њиховог садржаја.

Све игре су подељене на пет категорија: енглеска слова ЕС означавају да је игра предвиђена за малу децу; Е – игре за све; Т – за тинејџере од 13 година и старије; М – за играче старије од 17 година; и напokon, АО – само за одрасле. За четири године постојања ове шеме маркирано је више од четири хиљаде игара. Две трећине њих добиле су категорију Е. Међутим, будни родитељи се нису обрадовали знаку упозорења. Ако је оно

наведено сваки тинејџер одлично зна – у игри са словом М биће гомиле лешева и кркљанца.

Имајући у виду да ће бити тешко зауставити поплаву видео игара медицинари саветују да се бар ограничи време које дете проводи за компјутером.

Професор катедре за безбедност животне делатности УГТУ-УПИ Владимир Цепељов каже: „Време које дете предшколског и школског узраста проводи за компјутером треба ограничити до 15 минута дневно како би се избегле непријатне последице. Што се тиче одраслих, границе времена које се проводи за ПК могу се продужити, али је после сваког сата рада потребно направити паузу од 15 минута. Питање о томе како ограничити компјутерску „видео-туру“ детета на само четврт сата остаје отворено.“

Изазови времена

Цунами информација иде на нас, не остављајући нам шансу да се сакријемо, а сви ми му хитамо у сусрет. Информације већ одавно нису само „подаци које преносе људи“ – од статисте оне су се претвориле у главног актера у нашем животу. Притом су односи између њих и реалности изузетно слободни: ако хоћу учинићу да истина буде ово, а ако хоћу – оно. „Ко влада информацијама – влада светом“.

По мишљењу медикара, презасићеност психолошког простора човека и друштва информацијама у целини је достигла критичан ниво. И неконтролисан приступ реалном управљању нашим осећањима, расположењем, понашањем и целом сликом света је чињеница која се већ десила. Аналитичари говоре о опасностима које се рађају на овом тлу – психолошким, неурофизиолошким и биогеним, укључујући и еколошке. Потенцијални произвођачи опасности су средства за масовне комуникације – СМК, у које улазе средства за масовно информисање, ТВ, реклама, интернет, информациони системи, технологије игре. Свака од ових сфера захтева посебну анализу.

Развијати се или...

Зависност од различитих врста игара добила је назив „лудоманија“ (од лат “ludus” – игра), а такође гејмблинг, игроманија. Разликује се зависност од играчких компјутерских система, од коцкања у казинима и од апарата за играње.

Дали смо детету „дадиљу“, па не можемо да га узмемо од ње

Узрасни ценсуз компјутерске завистности јесу адолесценти и млади људи до 18-20 година, иако се ове границе могу битно мењати. Тако је у Америци пуштена у продају и већ се појавила у Москви специјална играчка – плеј-стејшн за бебе. Каблови сензора се везују за ручице малишана и његови нехотични покрети изазивају промене обојених мрља на екрану. Врло брзо дете почиње да се загледа у екран, да се занима за сличице и само се забавља. Само што касније код оваквог „играча“ остају неразвијени чеони делови мозга и неповратно се нарушава психички развој.

Америка већ звони за узбуну: многа деца од пет-шест година долазе у школу практично не умејући да говоре. Једносложни говор, несхватање најпростијих инструкција, крајње изражена неспособност за учење – врло је просто направити дете

таквим: заменити искрен разговор с мамом или шетњу с татом, омиљену игру, бајку за лаку ноћ или успаванку масом поклона и испуњавањем свих жеља („моје дете не сме да оскудева ни у чему!“). И што је главно, не сме се заборавити компјутер и телевизор.

У ропству илузија

Немају сва деца код куће такве „играчке“ за пријатеље, или обрнуто, дете има све, али му је досадно да се игра само. Права невоља за родитеља постаје „нестајање“ деце у клубовима с апаратима за игру кад играју у њима по пет-десет сати дневно, и напослетку, потпуно престају да једу, да спавају, играју не померајући се с места док год имају новца. Једина брига за њих постаје како да нађу новац – и почињу крађе.

Незрела психа тинејџера још увек не може да се супротстави савршенству игара, њиховој јачини слике и порасту могућности, које имитирају реалност. За промену свести и принципа међусобног дејства с реалним светом који окружује дете бива довољан један сат дијалога с привидним светом. „Виртелна порнографија“ омогућава да се скоро у потпуности управља оним о чему је непријатно и говорити. У шта ће се то касније претворити? Савремене игре у потпуности имитирају елементе сценарија акционих филмова: људско тело, крв. Већина њих је саграђена на имитацији насиља – насиља којим управља играч!

Московски тинејџер обузет компјутерским играма напустио је школу, престао је да излази из куће и играо се, играо. Као одговор на прекоре мајке, која је узгред речено, радила на три посла и која га је одгајала без ичије помоћи, изненада је дохватио кухињски нож и њиме је мајци задао тридесет седам удараца, а затим је поново отишао да се игра. Тек недељу дана касније комшије, узнемирене смрадом окончале су ово безумље. Кад је милиција отворила стан, у кухињи на итисону је лежало мајчино тело, а у соби је син играо игре на компјутеру...

Сиромашни имају своје игре

Зависност од казина може се уврстити чак не у игру, у разоноде, већ у посебан стил живота, у привилегије савремених „аристократа“. Као елитарна појава она није толико карактеристична за огромну већину становништва у поређењу с компјутерским играма или апаратима за играње који су постали „казино за сиротињу“.

У градовима у провинцији аутомати су се појавили у јесен 2002. године – сад „стубови срама“ како их људи већ називају постоје у сваком селу. Код нас је масовни „бум“ наступио после скандала у вези са „седамстопедесетогодишњицом Калињинграда“. На седамнаест аутобуских станица одједном су (истовремено с претварањем читавог низа бакалница у коцкарнице) израсли киосци – који звоне од монета, који маме шареним светлима. И одмах су „обрасли“ гомилицама људи који не размишљајући ни о чему зачарано прате светлуцање бубња. У Калињинград је стигла лудоманија.

„Кинески синдром“ у акцији

Сматра се да је ова дијагноза први пут на свету успостављена 1928. године. Као масовна појава лудоманија се појавила 60-их година XX века под називом „кинески синдром“, кад југоисточна Азија није могла да одоли томе да се разоноди играма на срећу.

Од 1994.г. као поремећај зависности под шифром F63.0 била је укључена у спискове болести уместо прецртаног хомосексуализма: „поремећај се састоји у учесталом учествовању у играма на срећу које доминирају у животу субјекта и доводе до смањења социјалних, професионалних, материјалних и породичних вредности“. *По подацима Националног научног центра за наркологију Министарства здравља Русије*, „лудоманија се лечи теже од алкохолизма и наркоманије, а њене социјалне последице могу бити подједнако погубне“. Од ње се разбољевају људи од 21 до 35 година. Чисто руско обележје представља солидна војска пензионера. Играјући у нади на макар неко олакшање опстанка они често једни другима препричавају приче о томе да је неко добио „читаве ‘иљаде“, авај, заборављајући на пензионерку која је за месец дана изгубила 20 хиљада. Међу њима је врло висок проценат самоубиства. Ова старица долази у централну робну кућу Липецка с апаратима за играње сваки дан – с том разликом што 20. у месецу има у рукама две хиљаде које се у монетама од по пет рубаља брзо претварају у „стубић“, а у току осталих дана она моли продавачице да јој дају отпатке од меса и пари очи туђом игром...

Игромани читаве дане проводе без хране и сна кад играју. Ван игре с њима се дешава нешто слично наркоманској кризи или мамурлуку – психолошка апстиненција, понекад се за време игре појављује осећај раздвајања личности, дешавају се рупе у сећању, запажају се напади паничног страха, знаци опште депресије, покушаји самоубиства.

Званичне статистике боловања од лудоманије засад нема, али се прогнозира њен бум за свега неколико година. Још прошле јесени Министарство здравља је објавило да је у Москви регистровано 300.000 случајева, придавши ситуацији статус епидемије. Међу болеснима има око 90 процената мушкараца, али број жена расте и имајући у виду традиционалну сложеност њиховог лечења очекује нас још једна социјална катастрофа.

Из живота: ...Вративши се кући 28-годишња наизглед срећна становница Самаре узела је у наручје трогодишњу кћерку и заједно с њом је скочила с осмог спрата. Испоставило се да је, пошто није могла да победи несавладиву жељу да игра, одневши у коцкарницу и казино сву своју имовину и мајчин новац и не нашавши средства да врати дуг игру, платила животом...

Смртоносне игре

Наступило је време свеопшних игара – свет поприма обличје индустрије игре. Али то уопште нису оне игре (сижејне, с улогама, режиране) којима, како до сад уче педагози и психолози, ради здравог и правилног развоја психе свако дете обавезно треба да се поигра у свом детињству. У наш свакодневни живот су неумољиво ушле друге игре.

Ево, у јурњави за престижем („могу себи да дозволим!“) пуштамо у нашу кућу „новог пријатеља“ – **компјутер**. Сам по себи он није ништа посебно, обичан „гвозден“, само уз пошговање правила безбедности.

Јер шта се дешава: дете се посади испред монитора – заузето је и ми смо слободни. И ево већ трогодишњи малишан је спреман да непрестано притиска дугмад неколико сати за редом, заборавивши чак на јело, што се у принципу, у нормалним случајевима не дешава. Родитељске амбиције пријатно расту – како нам је дете паметно! Кад схватимо покушавамо да искључимо компјутер, а малишан сумануто виче, гризе и бије се – захтева да му дамо оно без чега не може! Једном речју, дали смо дете „дадиљи“, а не можемо да га узмемо од ње. Нажалост, описани случај је реалан, и овде већ имамо посла с зависношћу која ће се касније више пута испољити.

Хрестоматијски пример из експеримента с пацовима илуструје настанак зависности: пацову се уграђује електрода у део мозга који се условно назива „зона задовољства“. Пацов је случајно притискао управо ручицу која је слала импулс на дату электроду, а касније је, са жудњом понављао изазивање пријатог осећаја, почињао поново и поново да је притиска, не обраћајући пажњу на храну која се налазила поред њега – све док није угинуо од исцрпљености.

Људмила Рјабиченко

Да ли је игра наш живот или психијатријска дијагноза?

Око месец дана је прошло откако је 12-годишњи ученик из Јекатеринбурга умро од снажног можданог удара који је настао после вишечасовног „седења“ за компјутером. Подсетићемо на то да се од почетка школског распуста дечак практично преселио у компјутерски клуб и да је у виртуелним борбама проводио по 10-12 сати дневно.

Лекари до данас нису дошли до јединственог мишљења о узроку тако ретке дијагнозе у педијатрији. Једни тврде да је снабдевање крвљу великог мозга детета поремећено због дуготрајног емоционалног стреса, изазваног вишечасовном игром на компјутеру. Други су сигурни у то да компјутер није могао да причини никакву штету здрављу, и да је за све крива скривена патологија мозга.

Судска експертиза треба да донесе пресуду већ ових дана. Међутим, грађане који се не удубљују у медицинске тананости запањује чињеница да је дете престало да се игра тек кад му се десио изузетно јак напад: дечак је умирао, али није могао да се одвоји од компјутера!

Случај с уралским дечаком је појединачна, али нажалост, ни из далека није једина појава сајберадикције, односно зависности од компјутера и интернета. По подацима корисника сајберпростора од интернет-адикције пати огроман број људи: 91% зависника су учесници форума и четова, од тога су 60% љубитељи сајберсекса и дискусија на „одрасле теме“, 9% пати од информационог вампиризма.

Већина ове публике има проблем у међусобним односима с реалним светом и уместо тога успоставља „живе“ контакте. Не решавајући насушне проблеме, људи се у потпуности пребацују у виртуелни свет. Услед тога се распадају породице, деца не иду у школу, студенти на предавања. Не тако давно у свету се појавио појам „компјутерска удовица“ (по неким подацима у САД-у се овај термин може применити на сваку двадесету удату жену). Мислим да овај списак може да се продужи: компјутерски удовац, компјутерско сироче...

И можда пре него што се увредимо због тога што нас је близак човек заменио виртуелним познаницима, треба пажљивије да се загледамо у њега: а шта ако то није просто распојасаност, већ патолошка потреба?!

Узгред, сајберманија није једина зависност од које пате савремени људи. Недуго пре тога народ склон играма на срећу су прогутали „једноруки бандити“, а рулет и казино уопште су непролазна класика патолошког порива. У крајњим манифестацијама ове болести човеков свет се ограничава компјутером, аутоматом на жетоне који звецкају или столом за рулет. Човек више не види ништа што се дешава ван ових граница, он губи осећај за време, осећај за глад и реалност.

„Све ове болести обједињује заједничка дијагноза – поремећај навика и жеља, патолошка жеља за коцкањем. Основна карактеристика је учествовање у игри на срећу

које се стално понавља, што траје и често се продубљује, без обзира на социјалне последице – сиромашење, поремећај односа унутар породице и личном животу. Треба бити опрезан ако муж одједном почне да се крије кад је у интернету или пажљива, мајка пуна нежне љубави проводи сате испред компјутера уместо да се бави децом,“ каже у интервјуу за **Накануне.RU** **Михаил Перцељ**, **руководилац клинике за неурозе „Сосновиј бор“ (Јекатеринбург)**.

А ево мишљења руководиоца једног од компјутерских клубова Јекатеринбурга. Он напротив, сматра да појам као „компјутерска зависност“ не постоји. По речима бизнисмена, постоје само људи опседнути компјутером. И ништа више.

„Мој клуб ради годину дана и за то време нисам примећивао такве болеснике. Наравно, има опседнутих, који седе од ујутру до увече,“ каже Валерије. „То су углавном ученици старијих разреда и студенти. Дешава се да студенти не одлазе на предавања. Али не мислим да ће студент, ако је пропустио предавање с истим таквим успехом касније пропустити и посао. Овде је проблем у другој ствари: по читаву ноћ седе деца која немају где да спавају. Плате 50 рубаља и имају кров над главом и занимљиву разоноду. Једном сам момчића истерао из клуба – није имао цедуљицу од родитеља, неколико сати касније пролазим поред продавнице – а он тамо „кулира“. Други момак долази код нас – обоје родитеља су наркомани. Сам дечак је чист, уредан, умивен. Па, жао ми је да га терам! Ако га отерем куда да иде? Да „кулира“ по хаусторима?“

Мишљење директора компјутерског клуба подржава и **дечји психолог из Јекатеринбурга Јулија Новосјолов**. По њеним речима, зависност деце од сајбер-пространства је нормално стање. И ова разонода се не може назвати патологијом, чак ни у случају кад прекорачује све границе.

„На ово питање се не може одговорити једнозначно. Замислимо да се дете стално игра на компјутеру. Да, с једне стране оно бесциљно проводи време. У извесној мери родитељ трпи материјалне трошкове – јер дете не зарађује само. У извесној мери говоримо о томе да дуго седење за компјутером нарушава његово физичко здравље – почињући од баналног губитка вида па све до психолошких поремећаја: дете бежи од породице, од школе, од дружења које је врло важно. Односно, погледајмо због чега је то лоше. Ако би овако паметно дете исто толико времена седело за компјутером, али не би играло игрице, већ се бавило рецимо програмирањем, ми бисмо викали: Боже, што је то добро! Како паметно дете! Разумете? А ситуација је у принципу иста – исти новац, исто задржавање пажње на игри. Схватате у чему је двосмисленост оваквог питања?! Да, деца су се навадила на игру и то све више и више. Али у чистом облику болести као текве нема,“ недвосмислено се изразила у интервјуу за **Накануне.RU** **психолог Јулија Новосјолов**, (шеф одељења клиничке психологије, МУ Психијатријска болница бр. 31 Јекатеринбурга).

Тако се и добија да из двосмислених питања проистичу двосмислени одговори. Наравно, свако конкретно дете приликом дугог седења за компјутером неће обавезно постати патолошки зависно. И тачка гледишта да је боље проводити време за виртуелним пуцалицама него скитати ноћу и пушити „траву“ у хаустору, такође има право на постојање. Међутим, не треба заборављати да многи стручњаци потпуно оправдано сајберманију изједначавају с наркоманијом и алкохолизмом. И као резултат компјутерске зависности појавили су се нови мотиви злочина.

У комитету за малолетнике Јекатеринбурга саопштено **Накануне.RU** је сазнало да је само од почетка ове године градска комисија ПДН размотрила преко 10 злочина које су

починили сајбер-зависни тинејџери: деца се упуштају у злочин само да би платила забаву у компјутерском клубу. И крађа новца из родитељског новчаника је само почетни корак приликом ступања на нестабилно тле криминала.

Након што по ко зна који пут милиција и родитељи касно ноћу налазе нестало дете у компјутерском клубу, ноћни преступи се понављају, родитељи пишу жалбе градској администрацији против компјутерских клубова. Али, како се каже, СЗО је и данас тамо, без обзира на то што огромна већина клубова Јекатеринбурга крши забрану у смислу пуштања деце у клубове у ноћно време. Шта онда да се ради? Можда да се потпуно затворе?

„Сматрам да је, наравно, потребно регулисати делатност компјутерских клубова. Не знам колико ће помоћи мере ограничења, оне ће вероватно бити неефикасне,“ сматра **Михаил Перцељ, руководиоца клинике за неурозе „Соснови бор“**. *„Али барем неки просветни рад у овом смислу треба да се обавља. Ако се погледа ко је од тинејџера завистан од компјутерских игара? То су углавном деца која имају проблема у реално-социјалном животу, а најчешће су проблеми повезани с васпитањем у породици. Природно, компјутерски клуб не може да утиче на васпитање у породици, а вероватно није ни дужан. Али, вероватно то није толико посао појединачног клуба колико сваке породице и друштва у целини.“*

Још једном понављам и ово потврђују стручњаци, **компјутери нису узрок болести, већ последица неких социјалних проблема**. Не тако давно познаница је са мном поделила новост: завршила се школска година и за одличан успех она и муж су свом сину приредили мали породични празник. А неколико дана касније се испоставило да су четворке и петице у књижици резултат добрих уметничких способности, а нипошто не знања: њено чедо већ 2 тромесечја не иде у школу, него кад изађе ујутру из куће стражари родитеље у суседном улазу, затим се поново враћа кући и по читав дан уместо физике и математике „студира“ компјутерске игре.

И ако у свет компјутера најчешће одлазе деца, у ропство „једноруког бандита“ могу да доспеју и омладина и старци. Узрок популарности слот-апарата је у прилично једноставном начину богаћења (у крајњем случају, тако сматрају сами ловци на срећу): аутомати се налазе не само на сваком ћошку, већ чак и у многим бакалницама, нису потребни првобитни велики улози, а није превише компликовано набавити понеки петопарац. Али зависност од игре (на језику медицинара то се зове лудоманија) која кошта петопарац све само почиње, а завршава се изгубљеном стипендијом (платом, пензијом), продатим станом и дуговима. Истина, они који стоје у реду за поклоњење једноруком бандиту најчешће не размишљају о дуговима него о „јуче смо чули да је овде момак добио много пара!!!“.

Лудоманија се манифестује у виду психичког поремећаја који води ка опседнутости, уверености у тајну успеха, спремности да уложи и последњи динар, с каснијим помрачењем разума. Бескорисно је наговарати лудомана да *прекине* с игром. Покушај околине да утиче на свест доживљава се као притисак или агресија. Научници су се разишли у мишљењима о узроцима зависности од игре. Једни сматрају да је то повезано с недостатком у организму допамина – материје која у мозак преноси осећај задовољства. Овакав човек осећа хроничан дефицит позитивних емоција које ће покушати да надокнади уз помоћ добитка. Други научници узрок виде у специфичностима карактера, односно грађе човекове психе.

*„Човек са временом губи интересовање за све остале сфере делатности. Не може се рећи да оне потпуно нестају, већ одлазе у други план у односу на његову основну разоноду. Наравно, ово се не може назвати просто разонодом, то је већ патолошки порив, страст. Његове мисли, осећања и жеље су усмерени само према игри на срећу – да се коцка, да поврати изгубљено. И овде није главно добитак, већ управо жеља усмерена према самом процесу,“ поставља дијагнозу **Михаил Перцељ**. „Врло много зависи од црта личности, од самосталности човека, од стабилности нервног система – од оних психолошких карика, које га везују за остале сфере живота. Ако су за њега главне каријера, породица и друге вредности, ако се реализује у овим сферама на одговарајући начин коцка постаје просто разонода, начин за психолошко опуштање ако у овим сферама постоји нека нелагодност, вероватност је прилично велика.“*

Што је занимљиво, сами власници установа за играње не негирају чињеницу да међу њиховим клијентима има и патолошки зависних људи. **Ангелина Чесноков**, стручњак за везе с јавношћу Уралске Асоцијације за развој игара на срећу (УАРИБ) у интервјуу за **Накануне.RU** је саопштила да се Академија индустрије за разоноду при УАРИБ врло озбиљно бави болешћу својих играча.

„Сматрамо да обавезно треба проучавати, како компјутерску зависност, тако и лудоманију. Наука треба да се бави овим питањима и да даје препоруке. Наша Академија за индустрију разоноде не обавља просто различите аналитичке послове у овом смеру, у будућности чак желимо да отворимо лабораторију за испитивање лудоманије. Сматрам да је зависност од коцке права болест и да се испољава смо код људи који имају склоност ка томе. Односно, ако човек има снажну вољу, ако му је развијена је емоционално-вољна сфера, он никад неће зависити од порока, без обзира да ли су то алкохол или наркоманија. Нажалост, има много људи који су подвргнути зависностима.“

Узгред речено, стручњаци за коцкарски бизнис чак су саставили социјално-економски портрет зависника од игре. Ево како изгледа савремени играч:

1. Узраст – међу посетиоцима казина и коцкарница преовладавају људи од 20 до 50 година, пензионера међу посетиоцима казина практично није било (за разлику од коцкарница с аутоматима за играње).

2. Пол – клијенти су углавном мушкарци, крајње ретко – жене;

3. Социјално-економски положај: По статистичким подацима најчешћи посетиоци казина су чиновници – 21 хиљада људи годишње прекорачује праг коцкарница. Затим следе радници МУП-а, ФСБ-а и војна лица – девет хиљада људи.

Међу посетиоцима сала са слот-апаратима огромну већину чине, ма како то чудно изгледало, сиромашни грађани. Док чиновници и службеници у казино више долазе ради одмора и разоноде, сиромашни људи долазе с циљем богаћења. Једни покушавају да дођу до зараде на лак начин и губе свој последњи новац. Притом ова појава поприма масован карактер и за заштиту од порока најсиромашнијих слојева становништва власти би могле да донесу врло једноставну одлуку – да повисе цену улазнице.

Дозволите да се не сложим с последњим. Јер чести су случајеви кад и сиромашни и богати продају све, укључујући и кошуљу. И поскупљење улазнице неће задржати лудомана. Новац се увек може позајмити или украсти.

УАРИБ се узда у лабораторију за испитивање лудоманије, чији рад ће допринети пажљивијем приступу коцкарима. У овом тренутку, како сматра **Ангелина Чесноков** добар излаз из настале ситуације може постати измештање места за игру из делова града – „спаваоница“: „Сад се с улица склањају апрати за игру. Сматрам да је то исправно.

Потрошач треба да добија широк спектар услуга, да игра у комфорној сали, а не просто да се налази на улици и да убацује петпарце у аутомате. Он треба да дође у лепу салу, да се одмори после посла с пријатељима, да може чак да погледа и неки филм.“

Узгред речено, Московска градска дума је донела закон „О измештању објеката коцкарског бизниса на територији Москве“, који предлаже да се одреди максимално дозвољен број коцкарница у сваком административном округу. Ово треба да буде усаглашено с префектурама. Овакве установе се не смеју налазити у стамбеним објектима, у просторијама дечјих вртића, школа, других образовних установа, као и у просторијама медицинских установа и на удаљености од најмање 500 метара од њих. Документ одређује забрану за смештање слот апарата ван прописаних места.

Нажалост, сва ова питања се решавају само на регионалном нивоу. Нема федералног закона који би детаљно прописивао делатност коцкарница. Наравно, не може се рећи да држава уопште не ради у овом правцу. На пример, 2. јула ове године изашао је Федерални закон „О издавању лиценци за поједине облике делатности“, који прописује издавање лиценци за казина и коцкарнице са слот-апаратима посебно – власти сматрају да ће се тако детаљније контролисати издавање дозвола. Авај, то није довољно.

У Данској, Немачкој и Швајцарској, на пример, превенција страсти према компјутерским играма подигнута је у ранг државног регулисања, у Великој Британији казина раде под строгом контролом државе и дозвољене су игре само у 53 специјално издвојене коцкарнице. Врло занимљив излаз из ситуације пронађен је у Шведској. Тамо при коцкарницама и казинима постоји група стручњака која прати клијенте претерано склоне ризику – обавља с њима „душеспасоносне“ беседе и чак понекад забрањује наставак игре.

У нашој земљи је до таквог „сервиса“ још далеко. Међутим, број Руса, који зависе од коцке нагло расте. У Русији је по подацима Америчке асоцијације за проблеме коцкарског бизниса око 14% становништва барем једном окушало срећу на слот-апарату. Једна десетина овог броја доспева у категорију патолошких коцкара. Притом се за протеклу и ову годину Националном научном центру (ННЦ) наркологије Министарства здравља Русије за консултације обратило укупно 200 људи, од њих се на медицинско-рехабилитационој терапији налази или је било укупно 50 болесника с јарко израженим карактеристикама лудоманије.

Оно што је потребно јесте да се што пре и што ефикасније боримо с игроманијом или сајберзависношћу, и то је очигледно. Јер за казинима и аутоматима, као печурке после кише, данас су почеле да се појављују клинике за лечење коцкара. Откуд знамо, можда ће се лечење од једне жеље претворити у лечење од друге страсти. Лекари истичу да им се обраћа један исти пацијент: прво га лече од наркоманије, онда од алкохолизма, а затим од лудоманије.

Осим тога, требало би да се пожури с доношењем било каквих ограничавајућих мера на нивоу државе макар због тога што се пребрзо развијају високе технологије које „заражавају“ најслабије од нас новим адиктивним болестима, без обзира да ли је то несавладива жеља да се игра на берзи преко интернета или банална страст за општење посредством смс-порука.

Хотимично или нехотично на памет ми пада пример кинеске методе лечења кад је одлучено да се пацијенти једне од клиника за интернет-зависне лече електро-шочковима од 30 волти. Можда ћемо моћи без радикалних метода лечења?...

Марина Хусејнов

Како интернет убија

У фебруару 2002. године тридесетогодишњи становник америчке државе Лујзиане преседео је за игром у мрежи преко 30 сати и умро је због тога од можданог удара.

Случајеви смрти корејских мрежних гејмера су већ постали жалосна законитост. У августу 2005. године преко скоро два дана без прекида за компјутерским играма је провео двадесет осмогодишњи житељ јужнокорејског града Тегу по презимену Ли. Локалне власти тврде да је играо Starcraft и тиме се бавио преко 50 сати за редом. У интернет кафић је ушао 3. августа и прекидао је игру само како би отишао у тоалет, притом практично ништа није јео и врло мало је спавао. Ли је без свести одвежен је у болницу, али нису успели да га поврате. Слични случајеви су се дешавали у Сеулу и Кванџу.

А у Кини се прочуло суђење 41-годишњем аматеру за компјутерске игре Цју Ченвејему. Он је свог друга убио због тога што је овај продао његов виртуелни мач. У фебруару 2005. године Цју Ченвеј и његова жртва Чжу Цаојуањ су заједно добили „сабљу дракона“ у онлајн-игри. Затим је Цаојуањ кришом од друга продао виртуелни мач за 7 хиљада 200 јуана (око 870 долара) на интернет-аукцији. Откривши нестанак Ченвеј се обратио полицији, али је тамо одбијен, јер у кинеском законодавству није предвиђен члан о заштити виртуелних вредности. На крају је гневни Ченвеј упао у кућу Цаојуања и неколико пута му је задао ударац ножем. После убиства гејмер се сам пријавио полицији.

©2003., „ЗАО „Новине Новије Известија“

Компјутерска болест

У децембру 1997. године у Токију је више од шесто људи хоспитализовано са симптомима фотоепилепсије добијене услед гледања цртаног филма „Цепни монструми“, у којем су примењене флуоресцентне боје и ритам трептаја с фреквенцијом преко четири блеска у секунди. Односно са фреквенцијом од 6 херца, што одговара учесталости пребацивања перцепције и проприоцепције пажње по кадровима!

Фотоепилепсија се појављивала и раније. Напади су могли да се појаве од обичног гледања телевизијских емисија, као због светлуцања простора између степеница на тараби приликом пролажења поред ње бициклом. Међутим, ови случајеви нису били епидемијски.

Побољшавање квалитета телевизије, одсуство суштинске разлике између визуелног „простора“ компјутерске игре и реалности, довели су до тога да је склоност према промењеној свести почела да се испољава потпуније и активније.

Опседнутост игром је карактеристичнија за тинејџере него за одрасле. У савременој лудоманији изражена је компонента преношења игре у стварност, пошто огроман број игара моделује реалност.

Зато у усамљености или ван игре код зависних личности настаје осећање беспомоћности, страх да ће бити одбачене, оне не могу да донесу никакве слободне одлуке.

Укључивање компјутера у живот, безусловно има негативне последице. Променио се ритам рада, већина стручњака који раде у интернету дају предност ноћном времену као јефтенијем. У овој ситуацији ноћобдије имају предност у односу на ранораниоце.

Овакав ритам су раније моделовали астрономи који су представљали интелектуалну елиту, али су живели у условима сакралне, премда и почасне изолације.

Оперисање формалним структурама доводи до изузетно уске специјализације, између осталог, интересовање се фиксира само у области тродимензионалне графике, игара, комуникација итд. Свака од обих области формира свој језик, свој жаргон.

Фиксација на аутоматском објекту доводи до тога да он оживљава. Осим тога, нападају га компјутерски вируси, он болује и потребно му је лечење и превентивна нега. Он морално стари. Компјутер је идеалан објекат пројекције, наводно предвиђен за целу групу људи који имају склоности према аутизму.

Услед дугог (преко 7 сати дневно) рада на компјутеру настаје специфична модификација понашања и својеврсна нијанса неуроזה. Модификација се изражава у поједностављивању говора, у погледу преко главе саговорника, аутоматским гестовима, који подсећају на куцање на клавијатури пред спавање и буђење, хипнагогичке компјутерске слике кад човек тоне у сан и промени структуре општења и снова.

У случају настанка изненадних проблема (брисање информација, кварење компјутера) откривају се такозвани ефекти „лишавања“ који се огледају у кочењу пред екраном, астенији и немиру.

Појавио се нови аспект конференције у компјутерским мрежама. Само у интернету постоји преко две хиљаде конференција. У њима учествује преко седам милиона људи и ова цифра расте.

Овај тип општења садржи универзалне когнитивне мотивације, сличне како с вербалним, тако и с невербалним мотивацијама. Уникалност компјутерских конференција састоји се у томе што оне не фиксирају право и својину на вестима, дакле, одговорност за њих.

Зато саопштење у конференцији подсећа на алтруистичко поклањање информација, чија вредност није везана за контекст, него за димензије саопштења. Разлика је, поред потпуне анонимности, недостатак казне за лаж, асоцијално понашање и некоректност. Човек може да испољи неупућеност без страха да ће бити дискриминисан.

Монолог и дијалог постају познати свима, што одговара реализацији симптома „отворености“ приликом које човек сматра да су његове мисли познате свим људима из околине.

У структури конференција стално се појављује неколицина агресивних саговорника, који остале провоцирају да узврате агресивним понашањем које се испољава у коришћењу псовки, оптужби и некомпетентности. Овакво понашање је потпуно немогуће у непосредном општењу пошто провоцира физички сукоб.

Систем доминантности и субмисије у конференцијама се испољава у позивима типа Help и одговорима на њих. Слични позиви су могући само у анонимној средини електронских комуникација.

Често разматрање индивидуалних проблема подсећа на групну психотерапију кад су једном субмисивном (потчињеном) партнеру сви вољни да помогну. Расте степен зависности од електронског општења и изазивају се неуроזה ако се оно прекида због техничких разлога.

Стални учесници конференције теже ка томе да се сретну у реалном животу и ово често доводи до успостављања пријатељских односа, до система међусобне подршке. Електронске конференције се могу сматрати „ритуализованим вентилима безбедности“ за испољавање агесије.

Њихова когнитивна мотивација је слична древним системима анонимних комуникација у условима депривација (условне шифре у затворима, шифре тајних мушких и војних савеза).

Управо овим се може објаснити преовладавање мушкараца у конференцијама и велика популарност система „питања која се често постављају“ (FAQ). Развој конференције је усмерен на визуелне елементе. Сексуални манијаци се активно укључују у комуникацију и убацују се чак и у научне и техничке конференције. Ова мотивација је анонимна што је у целини зближава с анонимном сексуалношћу у периоду иницијације у најстаријим култовима.

Знаци спонтаног распада и развоја комуникативних група откривају се већ у првом месецу живота сваке конференције. Приликом распада групе конференција „пропада“.

Карактеристично је да „агресори“ и „плачљивци“ очигледно стимулишу општење у конференцији, они играју позитивну улогу у формирању нових комуникативних група.

Стварање ланца за општење с позивањем на претходне поруке подсећа на когнитивне амбивалентне конструкције у којима се питање и одговор маркирају специјалним знацима. Стварање хијерархије у конференцијама је одличан модел настанка когнитивног ланца у спољашње хаотичној информационој средини.

У структури конференције појавио се читав систем знакова, који указују на емоционални контекст поруке (одушевљење, одвратност, чуђење итд.). Геометрија ових знакова нема никакве везе с психосемантичном геометријом, али често носи карактер тајне шифре, која је позната само учесницима конференције.

У структури мотивације при електронском општењу испољава се агресија, субмисија, сексуалност, подршка и кооперација, групна конфронтација и опозиција, доминирање и хијерархија, који представљају биолошку базу општења код човека.

Анонимност зближава мотивацију приликом општења у мрежи с најстаријим облицима комуникација при депривацији, односно у случају стреса. Ово претпоставља широке позитивне и негативне могућности општења.

Цепни монструми, тамагучи и др. присутни су у стриповима, електронским привесцима, играчкама. Принцип тамагучија је у томе да му је потребна стална нега, њега симболично хране, он спава, издаје звуке глади, расте, гоји се, пати од преједања и т.сл.

Ова играчка у целини наводно учи дете да се брине за ближњег, али код деце изазива зависност од играчке, која може да се пренесе на конкретну личност од ауторитета.

*Самохвалов В. Психички свет будућности.
Симферопол, „КИТ“, 1998.*

Дијагноза: „Гејмер“

Компјутерске игре „програмирају“ баксузе

Једне вечери свратила сам у центар у којем се стручњаци баве рехабилитацијом наркомана, жртава тоталитарних секти, а сад још и оних који су „се навукли“ на компјутерске игре или аутомате за играње.

Као одговор на питање: „Како сте?“ тамошњи психолог се уморно осмехнуо:

„Боље не може бити. Постепено се сам претвaram у аутомат. Како је било раније? Долази код тебе човек, описује ситуацију. Сваки случај је по нечему јединствен: људи су различити, околности су различите. А сад улази један човек, за њим, други, трећи, четврти, а нема никакве разлике: стандардне жалбе, стандардна ситуација, стандардна питања. Као да су убацили специјалан програм. Шта мислиш, можда да све снимим на траку и и да просто сваки пут укључим снимак да не трошим снагу узалудно?

„А у чему је стандардност?“

Морам признати да ме је заинтригирао.

„Како у чему? Зар се вама не обраћају с таквим стварима? „Купили смо сину, на своју несрећу, компјутер – и почело је. Престао је да учи, одговара, безобразан је, туче се, ништа не слуша. Не знамо шта да радимо.“

И стварно, помислила сам, родитељи деце „која су се навукла“ на компјутерске игре увек се жале на једно исто. Дете постаје нервозно, хистерично реагује на покушаје да се одвоји од компјутера, престаје да чита, круг његових интересовања се нагло сужава. Ове једнообразне промене се дешавају с децом и адолесцентима с најразличитијим карактерима. Агресивно може да постане чак и од природе мирно, добронамерно и дружељубиво дете. Компјутерска зависност изједначава карактеролошке разлике, брише личности, уништава индивидуалност.

Стручњаци с којима сам имала прилике да разговарам на ове теме говорили су о томе да компјутерске игре успоравају развој детета, уче га деструктивном понашању. Али нико није могао да ми објасни каква личност се формира под утицајем компјутерских игара.

Одговор је дошао неочекивано. Пре месец и по дана добила сам америчку књигу с јарким, очигледно стручно датим називом „Долијали смо! Како генерација гејмера заувек мења средину бизниса“ (Pretext, М, 2006, Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts). И премда су аутори, Џон Бек и Мичел Вејд по њиховом сопственом признању ову тему уско посматрали само у односу на сферу бизниса, ова књига је бацила светлост на многа питања која су ме занимала. Посебно драгоцено у овом случају је још и то што су је написали људи који уопште нису критички расположени. О противницима игре би се могло рећи да проблем преувеличавају, надувавају и плаше људе. Овде се то не може сматрати, и зато оставља двоструко јачи утисак.

Навешћу цитате из књиге пратећи их својим коментарима. Какве карактеристичне особености компјутерских игара издвајају Бек и Вејд?

Улога индивидуе

Ти си звезда. Сва пажња у свакој игри је усмерена само на тебе, за разлику, на пример, од спортских секција у којима већина деце никад не постају звезде.

А родитељи су касније у недоумици због чега се њихово дете не задржава дуго ни у једном кружоку и зашто нема никакву мотивацију за учење, али зато сатима може да седи пред екраном компјутера!

Ти си главни. Овај свет осетљиво реагује на твоје жеље. Можеш да мењаш реалност по својој жељи или да се уживљаваш у лик који ти се више свиђа: у животу нешто томе слично није могуће.

У ствари, дете, наравно, може да се „уживљава у лик“ и да „мења реалност“ и без компјутерских игара. На пример, учествујући у позоришним представама, измишљајући

бајке или приче, сликајући. Али ова занимања захтевају велике напоре, а немају сва деца изражене стваралачке способности. Зато је, наравно, лакше ићи путем најмањег отпора, постати не творац, већ потрошач туђег стваралаштва.

Узгред речено о потрошачу

Ти си клијент, а клијент је увек у праву. То је као у продавници, где је све уређено тако да купцу буде zgodно и пријатно. Наравно, имаћеш страву противнике, али не толико да с њима не можеш да изађеш на крај.

Живот није продавница. Наишавши на отпор, гејмер се неће помирити с тим, извукавши одговарајуће закључке, него ће лечити рањено самољубље бекством из непријатне реалности у пријатну игру.

Ти си цар. Много пута ти је полазило за руком да брзо постигнеш успех, посебно у поређењу с онима који се томе нису научили.

Ево и одговора на питање зашто многи тинејџери имају превисоко мишљење о својим способностима и притом не желе да улажу било какав напор. Потребан им је или брз резултат или никакав.

Правила ове васељене

Излаз увек постоји.

Све је могуће.

Врло опасна теза, посебно имајући у виду брзо брисање граница између норме и патологије, добра и зла у савременом свету.

Мали пример обраде дечје свести кроз компјутерске игре. У истој књизи „Долијали смо!“ о игри „Симсови“ (The Sims) се каже следеће: „Девојчица Сара је добила још једну лекцију из живота кад је ставила пар гејева да заједно станују. Радилa је све што је могла да би они били срећни, али се испоставило да у игри има толико ограничења да се ужасно изнервирала. На крају се обратила оцу да отклони грешку у програму. Чим је објаснила о чему се ради тата је схватио да се његова кћерка не бори с програмским грешкама, него с друштвом, и његовим дивљим законима. Сара је хтела да се гејеви венчају, али игра то није дозвољавала.“

Ево одговора многим родитељима где је дете покупило неке информације које нису за децу и ко му је усадио супер-либерална схватања. Иначе се људи чуде: њихов син наводно не гледа телевизију, развратне часописе не чита, мама и тата имају традиционалне представе о породици и браку...

Следећи став гласи:

Најлакше је победити методом покушаја и погрешака. Само тако човек може да напредује у већини игара.

Звучи наводно невино, али хајде да пренесемо овај став у реални живот и размислимо: како ће се он формирати код човека који увек делује наслепо, који није у стању да уопштава и закључује? О томе какав стручњак ће бити, може се прочитати у истој књизи, само мало даље: „Чујемо жалбе менаџера средњег нивоа, који кажу да њихови нови потчињени (обично гејмери) проблеме решавају методом поступног

приближавања: „По 2-3 пута сам морао да прерађујем презентацију након што је на њој радила екипа мојих потчињених... они просто лепе једно на друго, да лепо изгледа, а о суштини не размишљају. Налазим грешку, они је поправљају, налазим нову. И тако се понавља док не дође рок за предају рада.“

Замислите каква будућност нас очекује ако пројектанти мостова, зграда и атомских централа почну да раде методом покушаја и грешака, ако хирурзи буду тако оперисали.

Сваки десети амерички тинејџер је „гејмер“

Истраживање компаније Harris Interactive је показало да се 8,5% младих Американаца (у узрасту од 8 до 18 година) може сматрати патолошким коцкарима који су стекли неконтролисану зависност од видео игара.

У просеку дечаки 8-12 година се сличним стварима баве 13 сати недељно. С узрастом ова страст постаје само јача – 13-18 годишња деца испред плеј-стејшна проводе 14 сати. Што чешће малолетни играч игра видео игре, тим лошије учи у школи, тим чешће испољава агресивност у односу на друге људе и тим гора је његова фигура (прекомерно бављење сличним забавама по правилу доводи до стварања вишка килограма).

Русија се налази на прагу сличне епидемије.

Односи међу људима

То је борба. Увек се такмичиш с неким. Чак и ако сарађујеш с другим играчима, бориш се са неким ликом или желиш да освојиш више бодова од некога.

Дакле, подривају се основе пријатељства, јер оно није могућа без узајамне помоћи и подршке. Ако се узме у обзир да је најповољнији узраст за развој чврстих пријатељских односа – детињство и младост, и да се управо у овом периоду деца данас посебно занимају за компјутерске игре, прогноза није утешна. Младић ће највероватније бити у стању да успоставља само пријатељске односе који ни на шта не обавезују, односно биће осуђен на унутрашњу самоћу и у тешком тренутку ће остати без подршке.

А ево како страшна мина се подмеће под везе између генерација:

Млади људи управљају светом. У свету игре они су главни. Млади имају масу предности, обавезе не одузимају много времена, а на старије не треба обраћати пажњу.

Зашто се после тога чудимо прекомерној дечјој дрскости и тврдоглавој, понекад чак манијакалној жељи да командују одраслима?

Људи су просто грађени. Већина људи који играју личе на ликове из цртаних филмова. Њихове навике могу бити врло рафиниране, али су психолошки тип и шеме понашања крајње једноставни. Они су или велики и јаки или дивљи и безумни, или лепо и сексуално привлачни. Постоји још неколико карикираних типова. И то је све.

Па и какве односе с људима могу да успоставе гејмери? Они су испрограмирани на неуспех, јер човек није карикатура, већ образ Божји. Уосталом, глобалистичком свету су потребни баксузи, пошто се управо тако: тихо, без буке „планета може ослободити од сувишних људи“. А истовремено могу да зараде од продаје дроге, алкохола, компјутерских игара и осталих штетних ствари, које наводно помажу савременом човеку да се охрабри, да савлада депресију, која се већ назива „психичка прехлада“ – толико је раширена у савременом цивилизованом свету.

Дозволите да завршимо на овој „оптимистичној“ ноти.

Татјана Шишов

У последње време су коцкарнице прогутале стотине апотека, продавница и мензи. Подземни пролази, пијаце и супермаркети такође су постали места за масовно инсталирање слот-апарата.

На хиљаде људи је постало жртва игроманије.

И међу патолошким коцкарима деце и тинејџера има два пута више него одраслих.

По особеностима понашања за време игре лудо мани су подељени на две подгрупе.

У први тип спадају ратоборни играчи, углавном мушки део становништва, који посећује казино, људи који играју како би добили дозу адреналина.

Други тип су људи који у коцкање беже од проблема, који више воле слот-апарате. Многи долазе по препоруци рођака.

...Врло ретко лудоманија постаје примарни поремећај понашања, у већини случајева представља секундарни симптом неких других болести. Зато лекари прво покушавају да открију управо њих.

Коцкарско понашање се такође повезује с поремећајем у породичним и сексуалним односима, притом се велики значај посвећује решавању питања због чега коцкар после посла не жели да се врати кући – због тога што не жели да се сретне са супругом или зато што избегава досадну атмосферу породичне свакодневице.

Глава 4.

Медицински и духовни аспекти зависности од коцкања

На игри као на игли

Лудоманија - патолошка страст према играма на срећу недавно је уврштена у регистар психичких болести и у специјалном информатору налази се поред пироманије.

Научни сарадници Института за психијатрију „Бехтерова“ Виктор Зајцев и Алиса Шајдулина о лудоманији знају ако не све, онда много. Управо њихово одељење се бави враћањем патолошких коцкара у живот.

Биоенергетичари или капсулотомија?

„Како се уопште појавила идеја да се отвори овакво одељење?“

„Апсолутно случајно. 1996. године дошла су двојица пацијената с истим проблемом. Један од њих је био бравар, зарађивао је сасвим мало, али је успевао да протраћи целу плату. Други је био кровопокривач, новац је добијао после обављене наруџбине, у принципу, могао је да га крије од жене, зато је играо прилично дуго. Затим су се појавила још двојица клијената, која су већ имала виши статус. Један од њих је, истина, управо одробијао четири године због тога што је проневерио новац фирме. Кад је изашао поново је почео да се коцка. Други је продао аутомобил који такође није њему припадао... У принципу, проблем је почео да се шири. А у Америци, је узгред речено, још почетком прошлог века радило неколико института који су помагали окорелим коцкарима. Данас се проблемом коцкара баве само у Москви и Санкт-Петербургу. Истина, у многим градовима раде приватна удружења која нуде своје методе за рехабилитацију. И неки биоенергетичари се оглашавају: они имају најраширенију методу – да поклоне

пацијенту неку амајлију за то да пролазе поред коцкарница с аутоматима, не осврћући се. Некима он заиста помаже.“

„И колико кошта једна кура?“

„Минимална кура од десет сеанси кошта шест хиљада рубаља. Истина, боље је да се обаве две. Све почиње од хемијских препарата, зато што многи коцкари долазе морално исцрпљени. Узгред речено, добри антидепресанти помажу да се обузда жеља, али је не гасе у потпуности. Затим психијатар већ с клијентом обавља индивидуалне разговоре разјашњавајући детаље његовог пређашњег живота пре коцкања, тражи основне вредности... Когнитивно-бихејвиорална терапија: прво се мења понашање, а затим – мишљење.“

„А хируришка интервенција?“

„Американци раде трепанацију. То се назива капсулотомија и цингулотомија. Сече се један део мозга који одговара за патолошку зависност. Али наши се тога још нису досетили.“

„Колико коцкара је овде већ било?“

„За седам година кроз овај кабинет је прошло око двеста људи. Углавном су то мушкарци, жена је био десетак. Старосна доб је од 16 до 57.“

Зависност је заувек

„Слот-апарати су се код нас појавили пре свега дванаест година. Шта су ови коцкари радили раније? Да ли су играли карте?“

„Први лудомани су апарате пробали пре више од 12 година ако су били у иностранству. У принципу први патолошки коцкари су морнари који су пловили у иностранство. А што се тиче других код њих се зависност просто другачије испољавала. У принципу, то је перманентно стање. Имали смо пацијнта, који је прво пио, онда је био наркоман, касније су га чудом извукли, али нису успели да испуне настали вакуум. И он је одмах почео да се коцка. Зависност нигде није нестала. Зато је у лечењу главно где да се човеку нађу забаве, разоноде, невинне саблазни.“

„А ко су ваши пацијенти?“

„То су успешни људи који су још недавно чврсто стајали на ногама. У своје време сви су брзо направили каријеру. Коефицијент интелигенције код скоро свих није нижи од 120. Јако ми је жао, али код нас људи долазе кад их притисне са свих страна. Неки наши пацијенти су имали неуспешне покушаје самоубиства: један је исекао вене, други се нагутао таблета. И то, верујте, нису били демонстративни покушаји да се оде из живота у наде да ће их неко спасити и опростити им, него прави суициди који просто чудом нису били крунисани успехом. Вероватно је било људи којима је пошло за руком да оду из живота, али код нас они не доспевају и ми за њих не знамо. Неки имају више среће – њих доводе рођаци, по правилу, још у раним фазама.“

„Кад се коцкар излечио да ли то значи да он више неће одлазити у коцкарницу или то значи да ће се коцкати, али опрезно?“

„Наравно, неће одлазити, не сме да одлази! Јер то је слично као наркоманија! Можете да замислите окорелог пушача који ће се „навићи“ да уместо уобичајене кутије и по цигарета пуши по једну цигарету дневно? То није могуће. С коцкањем је иста ствар: од њега човек може да се спаси само ако се уопште не коцка. Уосталом, таква је наша пракса: други специјалисти мисле другачије. Имали смо пацијента из Финске којем нису могли да

помогну у домовини. Тамо се примењује једноставна метода: идите у коцкарницу, понесите само два евра, изгубите их и мирно се вратите кући. Није помагало...“

„Можда је најбољи начин лечења изолација?“

„Само ако није за читав живот. Наши будући пацијенти понекад покушавају да се излече самостално и управо путем изолације. Један је једном изашао напоље, украо је од прве жене на коју је наишао торбу и одмах се пријавио милицији. Затворен је. Он се заиста изоловао од аутомата, али само на време док је био у затвору. Други се закључао у стану, избацио је коцкице, карте, ни са ким није комуницирао и чекао је док га не прође жеља. Завршило се тако што је нацртао карте и почео да игра сам са собом.

У метроу је прави кошмар

„У последње време се међу коцкарима појавило много милиционера, позорника. А знате ли зашто? Досадно им је да патролирају улицама, а на пар корака им је топла коцкарница који ради 24 сата дневно. Код неког од окаснелих Кавказаца „провере документа“ и имају пара за коцкање. А у метроу је прави кошмар, ових аутомата система „дек-пот“ има на свакој станици. Милиционери који дежурају на станицама из ових кутака не избивају.“

„А који аутомати су најопаснији?“

„У вези с типом аутомата, не могу, наравно, ништа одређено да кажем. Навлаче се на све: и на оне с бубњем, и на покер. На пример, аутомат „компот“ с вишњама сматра се најједноставнијом и најпримитивнијом играчком. Али има патолошких коцкара, већ одраслих, који играју само на њима. Међутим, у принципу најопаснији је управо систем „дек-пот“ који се налази у метроу. То је као телетекст који свако види, свако чује како звецкају новчићи који испадају. Многи су почели да се коцкају управо у метроу. А у Америци је забрањено да се аутомати постављају на местима на којима се окупља много људи.“

„Недавно је на Сеном тргу коцкар после губитка убио тројицу људи, укључујући двојицу радника ове „установе“. Да ли им је у принципу својствена оваква агресија?“

„Не, максимум што раде јесте да ударају песницом по апарату. Али многи коцкари причају да коцкарске аутомате треба забранити.“

„А да ли и ви то сматрате?“

„Не, ми сматрамо да их просто треба све скупити на једном месту како би се тамо коцкали они који су намерно дошли овамо из другог краја да се коцкају, а не они који су ишли улицом и случајно свратили. И у центру треба поставити добру чуварску службу, све организовати како ваља. А да не буде монопола, треба направити три-четири таква центра у различитим рејонима.“

Једини начин да се победи аутомат

„Кад смо тек почињали да радимо на овоме, такође су нас занимале све ове методике: математички, психолошки прорачуни... Јер скоро сваки коцкар има свој систем. Многи ове аутомате персонификују – приписују им људске особине. И чекају, заиста мисле, да ће он сад да се наједе и да почне да враћа све што је појео. Или бирају омиљени аутомат који пре или касније просто мора да им узврати љубав. Али углавном, сви ови

системи се свODE на једно: ухватити тренутак, кад апарат почиње „да даје“. На пример, дирају апарат: ако је топао, значи, за њим је неко управо седео и напунио га је новцем.“

„Али то може да значи и: само што је седео и скинуо џек-пот...“

„Па, то зависи од тога ко како изабере да мисли... Забавно је што прво скоро сви почињу да трже систем као прави математичари, уз помоћ теорије вероватноће. А онда се, очигледно, у њега разочарају и почињу да очекују чудо. Уосталом, имали смо пацијента који је говорио да је уз помоћ свог система добио око 50 хиљада долара. Али онда свеједно није одолео. Још један је тврдио да је научио да побеђује покер-аутомат: радећи по његовом систему и играјући без прекида два дана и две ноћи, човек може да буде у плусу тридесет рубаља. Али не знам да ли ова игра вреди толико... Мислим да је једини начин да се аутомат победи – да се он поквари. Односно, да човек ступи у договор с оператером и да заједно с њим узима новац из апарата, а то је краће речено отворени криминал (2000. године овакав случај се заиста десио и оператор коцкарнице на метро станици „Јелизаровска“ успео је да извуче из апарата 25 хиљада рубаља. – Н.А.)... Кад би постојао ефикасан систем за победу аутомата пре свега би се обогатили они који су их направили. И верујте да они не би одали тајну.“

„А да ли ви сами играте на аутоматима?“

„Понекад играмо. И наслушавши се од пацијената прича о свим овим системима, наравно, могли бисмо лепо да се обогатимо кад би то заиста биле делотворне методе.“

Они желе да добију прави новац

„Да ли често наилазите на професионалне крупијее?“

„Ретко, али се дешава. У принципу, у многим казинима се од будућих крупијеа тражи да потпишу да се сами неће коцкати. Неки крупијеи сами моле да их упишу у „црни списак“ у свим коцкарницама. Занимљиво је да многи долазе да раде у казину или у коцкарници већ осећајући такву жељу, надајући се да ће им гледање туђе игре помоћи да се избеаве од ове пристрасности. Помаже, али не увек. А понекад је обрнуто – долази потпуно уравнотежен младић да ради у сали као оператер, а онда се сам навуче на ову иглу. Имали смо једног пацијента који је некад сам држао аутомате. Односно он је прво шверцовао кола, затим се зарадивши новац, уортачио с другом и купио је неколико аутомата. И одмах је сам почео да губи на њима. Затим је сматрао да није узбудљиво побеђивати на својим апаратима. И ево шта је радио: скидао је касу у свом аутомату, прелазиио је улицу и ишао у другу коцкарницу у којој је губио све до копејке. На крају је потпуно пропао.“

„Односно, ипак им је важан сам процес. Да ли коцкара може да спаси рулет-играчка на којем би се коцкао сам са собом?“

„Не, не може. Он ипак жели да добије прави новац. И нада се да ће уз помоћ аутомата вратити дугове. Неки играју на компјутерима „блек-џек“ и „једноруког бандита“, али ретко бивају задовољени.

*Нина Астафјев
addictions.ru*

NB: Врло често лудоманија представља први поремећај у понашању, а у већини случајева је то секундарни симптом неких других болести. Зато лекари на почетку покушавају да открију управо њих.

Лекар психијатар-нарколога о лечењу игроманије

1. Из интервјуа с магистром медицинских наука, асистентом катедре за психијатрију Ростовског Државног Медицинског Универзитета, доцентом катедре за кривично право Института за управљање бизнисом и право В.А.Солдаткином:

...Е.С.: Материјализујем се у коцкара. Долазим код доктора Солдаткина и кажем да „не могу више, више немам породицу, немам посао, принуђен сам да престанем да се коцкам“, шта ће ми саветовати стручњак, који се бави лечењем управо лудомана?

В.Солдаткин: Стручњак ће рећи да постоји проблем, проблем који треба решавати, али који се неће решити просто. Први корак је да човек призна проблем, да не може изађе с њим на крај и да замоли за помоћ.

Пре свега треба да се прегледа. Преглед човека који пати од зависности од коцке из области моје струке увек укључује 2 методе: клиничку и допунску.

Клиничка метода: то су информације које ћу морати да добијем од вас. Информације о догађајима који можда по вашем мишљењу с овим неће имати директне везе. Постављаћу вам питања о детињству, о пубертету, о првим утисцима игре, зато што су игре на срећу вероватно постојале у рано доба и у пубертету. Клиничка метода укључује рад са психологом, који ће откривати читав низ несвесних ствари које постоје у дубини душе. Оне могу чак да не проничу у свест, али постоје и биће потребно да се оне открију и утврде како бисмо касније предузели тачније мере.

Допунске методе лечења укључиваће и снимање мозга, зато што треба да видимо сваку ћелију. Код низа пацијената који су се већ прегледали код нас узрок настанка зависности од игре састојао се у томе што је постојала органска специфичност. Не тумор мозга, већ је постојала нека специфичност у дубини мозга, која га је подстицала на високи хазард и коцкање. *У питању је и снабдевање крвљу и имунологија мозга.*

Дакле, *тек кад о вама стекнемо слику не само као о феномену, односно о ономе што сад видим, него максимално дубоко, разрађиваћемо концепцију терапетуске помоћи.* У сваком случају, она ће садржати и биолошку помоћ, и психотерапију. Биолошка помоћ ће садржати и инфузију, и узимање одређених лекова. Али најважнију улогу ће играти психотерапија. И радићемо с вама као с клијентом. Већ сте поменули реченицу да се породица распала. Дакле, прво ћемо прецизирати колико је за вас важно да повратите породицу. И ако је то за вас важно психотерапеут ће прво радити насамом с вашом половином. А затим ће евентуално то бити породична психотерапија, где ће се проблеми решавати заједно.

Е.С.: Како показује пракса да ли је иницијатор доласка код доктора сам човек, лудоман или неко из његовог окружења, из породице?

В.Солдаткин: Најчешће долазе самостално, али вероватно се овде статистика објашњава на следећи начин: ако то није потпуно свесна жеља и ако је у питању више притисак од стране блиских људи, такав човек обично не долази до консултације, изврдавајући је на све начине, или се пак ограничава првим контактом, кад му лекар

нешто прича и све се на томе завршава. Реално, истинско кретање с успехом могуће је само онда кад жеља потиче из душе самог човека.

Увек постоји занимање за нешто и постоји зависност од конкретне врсте делатности. Директно поређење: скоро сви људи понекад конзумирају алкохол – скоро 80%, 5-10 % апстинената га не пије уопште и 5-10% стиче зависност од алкохола. Сличан однос постоји и у погледу коцке. Човек прилично дуго може да игра, да осећа задовољство и да га не обузме хазард. Тек кад дође до биолошке промене у ћелијама његовог мозга формира се зависност.

2. Из интервјуа с магистром медицинских наука, асистентом на катедри за психијатрију Ростовског Државног Медицинског Универзитета, доцентом на катедри за кривично право Института за управљање бизнисом и право В.А.Солтактиком:

...Георгије Серпионов: Кажете да је проблем нов, а још у руској књижевности XIX века описани су патолошки коцкари!

В.Солдаткин: Потпуно тачно. Овај проблем је постојао увек, али сваки проблем има различит социјални значај. Појединачни случајеви патолошких коцкара регистровани су и у Совјетском Савезу и у младој Русији, они су регистровани и пре пет година, али овај талас, овај врхунац, ова епидемија коју видимо последњих година, поприма размере социјално значајне појаве. Јасно можемо да се оријентишемо на западно искуство у овом смислу, и да видимо шта нас очекује. У Русији се скоро не води евиденција патолошких коцкара која би омогућила да се јасно анализирају размере ове невоље. А на Западу је њихов број у доброј мери познат. На пример, у САД-у 1% становништва пати од патолошке зависности од различитих варијаната игара на срећу. ***У Немачкој је регистровано око 100 хиљада патолошких коцкара.*** Сматра се да 10% људи који често одлазе у казино пате од ове болести, односно они не просто да одлазе у казино како би провели време, како би се разонодили и ради задовољства; њих у овом одласку покреће болест. Кад се наш ниво доступности слот-апарата и казина приближио нивоу у западним земљама и чак их превазишао, појавила се бојазан да ће код нас број ових болесника бити већи него у развијеним земљама. А по броју апарата их већ достижемо. Москва и Петербург су по броју апарата у односу на становништво и по броју казина премашили Лас-Вегас и градове САД-а који су специјално издвојени за индустрију забаве.

Г.С.: Шта је за разматрање проблема примарно – да ли аутомати за игру или човек који пати од игроманије?

В.С.: Проблем треба посматрати с неколико аспеката истовремено. Прилично давно је доказано, то је добро проучено, да *се разбољевају они људи који су склони овој болести. Исто као и у случају хемијске зависности...* Потребна је склоност да ако човек нешто једном употреби то постане болест. То је с једне стране. С друге стране врло важан покретачки мотив на почетку болести јесте новац. А проблем новца је у нашој земљи поприличан. За 70 година покушаја да се сагради нова формација у нашем друштву изгубљене су многе вредности и изгубљен је хармоничан однос према новцу. Однос према новцу није уједначен: или га уопште нема, или ако га има, он представља извесну претњу. У таквој дисхармонији односа према новцу он ће још више гурати човека у проблем. Истина, касније, кад се човек већ разболи, новчани моменти и добијање задовољства у игри отпадају и настају потпуно другачији механизми, који подржавају стално коцкање.

Г.С.: Опишите портрет игромана.

В.С.: Сад је уобичајено, а ми се надамо да ћемо овај портрет допунити и проширити, али је шематски уобичајено да се издвајају два типа патолошких играча.

Први тип – то су људи који беже од реалности. Људи који у коцкању налазе оно интересовање, ризик поштовање према себи и поштовање околине у почетним фазама које им недостају у животу. Узгред речено, већина жена-патолошких коцкара спада управо у ову категорију, оне немају срећен живот, немају хармоничан однос према породици, обављају посао који им не причињава задовољство и не свиђа им се много. Тада га налазе у коцкању, а ово посебно поспешује она специјално планирана атмосфера казина у којој се сваки клијент налази у центру пажње, јер је то одређени бизнис. Окружују га максималном пажњом истичући да је он главна вредност у датој установи. У овом смислу, како у самој игри, тако и приликом добитка, а овај систем у почетним етапама претпоставља добитке, који погоршавају зависност од игре, људи налазе онај вентил који им недостаје у обичном животу.

Други тип коцкара су такозвани играчи радње. Активни, енергични, често необуздани људи које карактерише натпросечна интелигенција, високе математичке способности, људи који су у животу навикли да постижу постављене циљеве и идеја да се овлада извесним системом игре такође није нова. И већина људи је на крају долазила до закључка: нема никаквог система! Једини начин да се човек обогати у казину јесте да купи сам казино. Без обзира на то ове људе покреће љубав према ризику и тежња да потчине игру.

То су два основна типа коцкара. И у правом и у другом случају важна карактеролошка црта јесте љубав према ризику. Много пута смо примећивали да још пре почетка до првих покушаја игре, ако питамо човека о његовом животу видимо да је то велика брзина у вожњи, то су авантуре, то су ризичне нагодбе. *Љубав према ризику је важна црта људи који су склони болести.* Склоност, у сваком случају, није фатална. Тако то звучи на нашем језику. Нема осуђених људи, односно не значи да се човек родио и да ће се сигурно разболети од зависности од игара на срећу. Али ако ова склоност постоји ризик ће бити врло висок.

Г.С.: Односно игроман се може препознати пре него што почне да се коцка?

В.С.: Ми покушавамо да створимо такав портрет и да издвојимо оне црте које ће нам омогућити да сачувамо многе клијенте. Јер код нас долазе људи с различитим проблемима и међу њима има оних који чине прве кораке. Они су први пут играли на аутоматима, први пут су свратили у казино. Ако лекар на време може да упозори да је то опасно он ће већ испунити своју грађанску и лекарску дужност. Није сигурно да ће људи овај савет послушати, али ће се наћи и они који ће послушати, значи, чинимо добро дело још пре настанка болести.

Г.С.: Испоставља се да је код људи чије су професије повезане с повећаним ризиком склоност према игроманији мања зато што имају где да избаце свој адреналин?

В.С.: Слажем се, то је логичан аргумент. Да, они су нашли своју нишу која им омогућује да надокнаде онај дефицит и међу њима се од болести зависности разболева мали број људи. Друга је ствар кад се због различитих разлога ово занимање за оно што су за себе нашли оконча. Сад је код мене на лечењу пацијенткиња која пати од зависности од игара на срећу, спортисткиња, нећу наводити њено име, она се код нас лечи анонимно. Сјајна каријера, одлични резултати, али век спортисте у овом смислу није дуг. После завршетка каријере она води обичан монотон живот, у којем нема места за оне ствари на

које је навикла. Код таквих људи приликом завршетка пута којим су некада ишли, ризик се опет знатно повећава.

Г.С.: Рекли сте да жене такође бивају игроманке, али је вероватно њихов број мањи? Ако им живот није срећен, ако немају среће, вероватно немају ни новца да би га остављале у казину?

В.С.: Још једном ћу истаћи да статистика засад не постоји. Оно што видимо по томе колико нам се људи обраћа, а сад спроводимо добротворну акцију, односно примамо коцкаре бесплатно, број људи који долазе код нас је много порастао и то је јасно, игромани губе веома велики новац. То уништава и самог човека и породицу – ништа мање од алкохолизма или наркоманије, потпуно је упоредиво. Просечни износи губитака људи који долазе код нас су од 300-500 хиљада рубаља до милиона. То је по пола: и мушкарци и жене. Али желим да кажем да је жени вероватно лакше да подели ову своју несрећу, да замоли за помоћ. Можда је реалан број жена и мањи, али то су само претпоставке, још увек нема јасне статистике епидемиологије.

Г.С.: Да ли је подложност туђем мишљењу повезана с игроманијом?

В.С.: По правилу, људи подложни сугестијама поседују слаб тип нервног система. Слаб значи осетљив, рањив, пријемчив, у великој мери подвргнут сугестијама. Мања је вероватноћа да ће ови људи почети да се коцкају. Подложност сугестијама је фактор који у извесној мери чак више обуздава него што подстиче на коцкање.

Г.С.: Код наркомана постоји видљива граница његове болести: смрт од претеране дозе или затвор. Шта прети болесницима од игроманије?

В.С.: Игроман се ни почему не разликује у погледу другог финала. Судски психијатри увек јасно издвајају два аспекта проблема, то су **криминогеност**, односно опасност од чињења злочина и **виктимност** (од енгл. victim - жртва), односно, склоност да постану жртве. Неки поремећаји претпостављају да човек има склоност да постане жртва.

Злочини се чине прилично често, то су злочини како против својине, тако и против личности. Крађе и пљачке у фазама запуштених болести представљају врло честу појаву, чине се управо с циљем да се пронађе новац за наставак коцкања. Узред речено, проблем лудоманије, игроманије, за друштво је постао значајан 1963. године. Ствар је била врло позната. Ерик Вилс се нашао пред судом у Енглеској због многобројних злочина почињених с циљем да набави новац како би наставио да се коцка у казину. Тада се први пут чуло да игра у казину може толико да промени личност да човек почини антисоцијалне поступке. Хвала Богу, ређе се наилази на злочине против личности, али не тако давно били смо у судско-психијатријској стручној екипи. Жена која пати од зависности починила је убиство у коцкарници. Убила је власницу коцкарнице кад јој ова неочекивано није дала новац да настави да се коцка. У многим коцкарницама је пракса да се новац даје на зајам, то је допунски приход, зато што се новац позајмљује под камату. А овде је или власница била лоше расположена или заиста није имала новца, али ју је ова жена у жару свађе и с највећом жељом да настави да се коцка – убила. Она је мајка двоје деце, а жена власница коцкарнице је такође имала дете, нису имале ни по четрдесет година, то су социјално-драгоцене године. Злочин је веома упечатљив и овакви злочини се већ дешавају. Уз пораст броја лица која пате од ове зависности сличних злочина ће такође бити више.

Други аспект *јесте болест. Исто тако биолошка болест, као на пример, запаљење плућа, упала бубрега, она се ни по чему не разликује, развија се по својим биолошким законима.*

Г.С.: Односно игроманија може да доведе до других, озбиљнијих болести?

В.С.: Схватили сте шта сам желео да кажем. Да, она доводи до промене личности. Црте ових промена мој учитељ Александар Олимпијевич Бухановски је описао прилично јасно. То је сиромашење личности, губитак могућности да човек саосећа, да сажаљева, да осети другог човека, то је нагло погоршање комуникације, човек губи могућност да успоставља и одржава контакт, у великој мери се гаси његова сексуалност, нагло му опада либидо. Скоро код свих мушкараца с којима радимо, и код којих је зависност далеко отишла, долази до наглог пада либида и погоршања ерекције.

Г.С.: А какве су методе лечења?

В.С. Ако је то комплексан проблем, а то јесте комплексан проблем – и биолошки, и психолошки, и методе лекарске помоћи који треба да дају позитивне резултате треба да имају двојак утицај. Морамо да делујемо на биологију.

НВ: У чему је суштина биолошких промена приликом ове зависности?

Свака ћелија у нашем мозгу испуњава одређену функцију, она одговара за свој задатак. Код људи који су склони и код оних који су, грубо речено, упали у замку слот-апарата и казина, долази до обједињења ових група ћелија. Формира се својеврсно клатно које стално шаље импулсе. Ћелије је требало да обаве свој задатак, а оне и даље шаљу импулсе „иди, играј“ и човек не може да се пребаци, долази до наметљиве жеље за коцкањем. А онда се то погоршава. Ево ове групе ћелија нажалост, могу да прошире свој утицај на сав простор у великом мозгу. Зато остаје све мање духовне енергије за све друге ствари: за дружење, за посао, за интимну блискост, за разоноду, за хоби – све нестаје. Ова појава се назива генератор патолошки појачаног узбуђења.

Зато је први задатак терапије с лековима да се брижљиво, опрезно, без штете, утиче на овај генератор тако да се његова активност смањи. Чим се његова активност смањи, нагло опада жеља за игром. Човек доспева у ситуацију кад му одузимамо омиљену играчку, а вакуум који га је довео до ове играчке, остаје. Зато без психотерапије не може бити даљег напретка. Потребна је прилично дуга психотерапија и она треба да помогне човеку да пронађе оријентире које ће у свом животу изабрати уместо коцке, да пронађе за себе оно што ће му омогућити да испуни овај вакуум, како да пронађе могућност да се реализује. Психотерапија, посебно желим да истакнем, увек треба да буде породична. Практично нема смисла бавити се терапијом само с оним ко се коцка. Ради се о томе што породица поред све добре жеље и намере скоро увек чини неке психолошке грешке, које човека подстичу на коцкање. То је добро приказано на моделу алкохолизма. Жена која се неправилно опходи према мужу-алкохоличару, индиректно га провоцира да настави да пије. Зато психотерапија увек ради с целом породицом у потрази за оним моделом, који ће омогућити да се човек изведе из ове зависности. Таква биолошка и психолошка терапија даје наду. Чак не ни гаранцију, она је далека од 100%, али даје наду.

Г.С.: То су методе за лечење конкретног човека, а шта чинити у глобалним размерама, у размерама земље?

В.С.: Не тако давно сазнао сам да се у Ростову чак и поред неких предшколских установа (а поред школских – врло често!) већ налазе коцкарнице, а за мене је било велико изненађење да школске установе издају своје просторије дозвољавајући да се у њима поставе аутомати за коцкање. Као лекар никако то не могу да назовем немаром. По мом

мишљењу то је најгрубља грешка. У већини цивилизованих земаља постоје јасни лимити, који одређују удаљеност до јавних места, а тим пре до школских установа. Статистика каже да једва нешто мање од половине свих коцкара чине тинејџери. Не тако давно видео сам дечака који има осам година и који три године пати од коцкања. Он одавно краде, одавно проси, бежи од куће и новац „зарађен“ на тај начин троши на игру. Са осам година! Код деце и тинејџера је ризик да ће се разболети од ове зависности већи ако се узме у обзир незрелост нервног система, који се још увек формира, нема стереотипа, нису још уткане оне вредности које човек стиче у току живота. Ово моћно манипулисање свешћу у виду аутомата за игру, њихове приступачности, рекламе и пропаганде довешће до тога да ћемо добити лавину болесника, и то оних који су се разболели у младим годинама, кад личност не стиже да се формира, а формираће се по врло уском остављеном путу, по шаблону, који је дао слот-апарат.

Г.С.: Шта нам је чинити? Да ли треба ограничити приступ аутоматима за децу и изместити их на поприличну удаљеност од школских установа?

В.С.: То су веома важни кораци. Чини ми се да је најважнији рад на објашњавању. Треба говорити о томе да то није невино, да може да доведе до зависности. Треба смело говорити о томе да ова зависност по мало чему заостаје за хемијском, односно за алкохолизмом и наркоманијом. Колико ми је познато у Москви се врло детаљно врши контрола коцкарница у близини школских установа. Лиценца се не издаје само компанији која је одлучила да се бави коцкарским послом, већ и за конкретно место. Рачуна се где је локација, колики је могући приход, каква контрола је могућа. Чини ми се да је то разумно. И Ростов треба да размисли о томе ако пођемо од следећег: 60% коцкарница, апарата и аутомата у Русији се налази у Москви и у Петербургу, 40% је распоређено по читавој Русији, али није распоређено равномерно. Прва тројка су: Ставропољ, Краснодар и Ростов – Јужни Федерални Округ. Односно за Ростов је овај проблем веома значајан, веома актуелан.

Г.С.: А шта да ради мајка чији син се већ разболео, али она нема могућности да га одведе код стручњака?

В.С.: Ако се већ разболео, нема другог пута. Практично је немогуће оздравити самостално. Познајем само двојицу људи који се више не коцкају, један две године, други три године, самостално, без икакве помоћи. Истина, један од њих се не коцка због принуде, у потпуности је пропао. У сваком случају, почео је да ради, код њега се појавио новац и хвала Богу, не коцка се. То је без икакве помоћи. Нажалост, код свих осталих без медицинске помоћи врло често долази до падова и понавља се исто. Зато, ако се син тешко разболео, мајка треба на све могуће начине, објашњавајући му, наговарајући га, показујући му различите варијанте и примере, да му организује консултацију код стручњака. Ако с овим стручњаком буде пронађен заједнички језик, а по правилу, с људима кој пате од зависности од игре овај језик се може успоставити, даља сарадња постаје једноставнија. А питање које сам очекивао и које ми се чини компликованијем: на шта треба обратити пажњу пре тога? Кад се неко већ разболео мало ко сумња у то да се разболео. Сав новац је већ потрошен, он све време проводи у коцкарницама! На шта треба обратити пажњу да би се посумњало: а да се није разболео? Дете попушта у школи (то су стандардни моменти ако говоримо о детету у школи или студенту), троши више новца, из куће нестаје новац, појављује се ново друштво, при чему основна карика која их повезује јесу аутомати или казино. Ако у породици постоје односи поверења, дете ће дозволити себи да опише своја осећања. Такође се може запазити поремећај сна у току ноћи, то је

често повезано с тим што игра до касно, онда дању спава; често се сећа игре, има одсутан поглед. Сви ови моменти треба да наведу на опрез. Потребна је консултација стручњака, специјалисте психолога, психотерапеута, психијатра. Нека овај стручњак каже да нема проблема, да мајка преувеличава, да не постоји никаква зависност, да нема никакве опасности. Добро. Али ако нађе моменат зависности, наћи ће га у почетној фази кад се још много тога може учинити.

Г.С.: Хвала, Викторe Александровичу, надам се да ће се после наше емисије број игромана, патолошких коцкара смањити.

В.С.: Желео бих да верујем у то.

*фебруар 2005.г. Радио „Ехо Ростова“
<http://www.echorostova.ru/interview/292html>*

Истински хришћанин никад не заборавља да је он у овом свету заробљеник ђавола и непрестано уздише за духовном слободом, коју Син Божји дарује свима који верују у Њега и улаже напор да се ослободи робовања греховима; истински живот живи опрезно, користећи умерено све земаљске ствари, не проводи време у празнословљу и празним играма, не зеленаши, не завиди, стално се моли, каје се због својих грехова.

свети праведни Јован Кронштатски

Ишчупати се из ропства игроманије

...Моје лично искуство помоћи зависним људима сведочи: узрок због којег човек постаје опседнут овом или оном зависношћу састоји се у томе што одбија висока духовна стремљења и што је усвојио себичан начин живота, који се коси са заповестима савести. Оваква животна позиција услољава карактеристичне промене у понашању и емоционалном стању човека – он се предаје власти хедонистичких порива. Односно смисао живота пре свега везује за добијање задовољстава као лек против савести. Дакле, исцелење од различите врсте коцкања, алкохолизма, наркоманије и блудне страсти могуће је само у случају промене начина живота. Под њим се пре свега подразумева активан рад зависног човека на себи, чији коначан резултат постаје формирање нове продуктивне свести и понашања.

Ако се оријентишемо на светоотачко искуство можемо рећи да се проблем превладавања сваке зависности, укључујући и игроманију) решава тек онда кад се човек издиже изнад сопствене духовне неукости, кад ради на преображају своје душе, кад конструктивно мења себе и свој поглед на свет. Само у телесној равни социјални и психолошки проблем игроманије је неразрешив. Он се може савладати ако се човек подигне на виши, духовно-морални ниво схватања људског живота. С овог нивоа човек добија слободу да се мења на боље, да буде другачији, да буде оно што јесте, да стекне радост здравог живота.

Православно искуство помагања људима који зависе од игара на срећу убедљиво сведочи о примарности духовно-моралног принципа у човеку. Не помажу никакви медицински препарати и психотерапеутске методе ако човек који пати од игроманије не иде путем духовног оздрављења. Православни програми рехабилитације, који се заснивају на различитим елементима религиозног и црквеног живота, омогућавају човеку не само да савлада своју страст, већ и да усвоји духовне законе који ће поуздано моћи да га заштите од других лоших пристрасности, моралног распада и духовне опустошености.

Сви игромани који су нам се обраћали за помоћ говорили су о празнини која мучи њихову душу. О чему се ради? Светитељ Теофан Затворник објашњава: „*Празнина која се у човеку створила због отпадања од Бога непрекидно пали у њему жудњу коју ништа не може да задовољи – неодређену, али непрестану. Човек је постао бездана провалија; на све начине покушава да испуни овај бездан, али не види, не осећа испуњеност. Зато је читавог свог века у зноју, раду, и великим бригама: заузет је разноврсним предметима, којима се нада да ће угасити жудњу која га разједа. Ови предмети обузимају његову пажњу, све његово време и активности. Они су прво добро у којима он живи срцем. Из тога је јасно зашто човек постављајући себи искључив циљ никад не бива у себи, већ ван себе, у стварима које је створила или смислила таштина.*“⁶

Као што видимо, у духовном и моралном срозавању људи састоји се главни узрок због којег се налазе у ропству пристрасности. Једна од врло злоћудних зове се игроманија. Како се ишчупати из овог ропства?

Кад се човек прилично дуго препушта страсти према играма на срећу, дешавају се ужасне стари које тешко могу да схвате људи којима се оне нису дешавале. Игра постаје главна вредност његовог живота. Или једна од главних. Она заклања скоро све. Многе вредности које су за игромана имале значаја или према којима је игроман стремио свим силама душе одједном одлазе у други, у трећи план, а понекад се потпуно скривају иза хоризонта тежњи. Човек престаје да буде оно што јесте. У игри живи, а у животу игра.

Шта и ко се крије иза погубне пристрасности према коцкању јасно је написано у писму **Ј.М.Љермонтова**, који није избегао погубелну забаву. Песник је признао свом другу: „*Кад се коцкам осећам бестелесног ђавола, који се притајио иза мојих леђа.*“ Истом овом Љермонтову припада строга констатација: „*Игре на срећу су мреже у које сатана хвата душе.*“

Покушајмо да завиримо у дубоку суштину проблема: шта је потребно да би се савладала зависност од игре? Како човек који се везао за коцкање да пронађе себе?

На основу дугогодишњег личног православног искуства помоћи зависним људима могу да кажем: човек са зависношћу од игре оздрављује онолико колико стиче (или обнавља) истински систем животних вредности. Вероватно сте у свакодневном говору чули израз „то ти није играчка“. О чему се ту говори? О томе да је прави, реални живот много важнији и озбиљнији од илузије игре. И тешко ономе ко реални живот замени фантазмагоријом игре.

Дакле, човек из ропства игроманије може да се извуче само у случају да уместо илузорног доживљаја стварности стекне истинит поглед на свет. Ако се он неко време уздржава од игара на срећу само силом своје воље, ако се просто налази у трпном стању – крајње му је тешко, он се налази у стању сталне нервозе, код њега расте болестан доживљај околине, а у души му владају хладноћа и празнина. Ако човек не стиче истински систем животних вредности, сви покушаји да се избави од зависности од игре на крају крајева доводе до духовног фијаска (а могуће је и до самоубиства).

Пракса показује да истинске вредности које у живот доносе светлу енергију и радост, могу да се стекну кроз тежњу ка схватању смисла сопственог постојања. Ко сам ја? Зашто живим? Да ли моје речи и поступци доносе добро? Да, то су тешка питања, али је неопходно дати одговор на њих.

Ако имате намеру да савладате зависност од игре, предложем вам да учините самостални избор. Објасните самом себи шта и како бисте желели да промените у свом

⁶ Светитељ Теофан Затворник. Поуке о духовном животу. – М. Очев дом, 1997., стр. 13-14.

жиоту, шта од њега очекујете. *Избор је ваш. Одлучите како да живите и ради чега да живите. Нико ову одлуку неће донети уместо вас.*

Духовно оздрављење се састоји у томе да човек види себе, своје страсти, да се покаје и да се поправи прихвативши Божију помоћ. Ипак, треба истаћи да се код људи са зависношћу од игре често примећује губитак осећања покајња. Шта радити у случају да човек „не жели или не може“ да схвати азбуку духовног живота? Да ли да обеси нос? Да се разочара? Да организује маратон по православним храмовима, да би се одједном „нешто десило“? Одговорићу овако: покушавајте да радите на себи, а немојте покушавати да с позиције егоцентризма приморате свештенике или њихове помоћнике-мирјане да раде уместо вас. Треба да овладате елементарном пристojношћу и тада ће избављење од страсти постати могуће.

Отворите себи пут према храму!

Света Православна Црква даје најјача средства за супротстављање погубним страстима – црквене тајне, пост, молитву. О томе је написано много књига. По благослову свог духовника основе православне вере можете да учите самостално.

В.А.Циганков

Руководилац Школе трезвености

у петербуршкој Свето-Тројицкој Александрo-Невској Лаври.

„Из ропства игроманије“. Сатис. Держава. Санкт-Петербург. 2006.г.

Руководилац Школе трезвености у Свето-Тројицкој Александрo-Невској Лаври **Владимир Циганков** полазећи од личног искуства пружања помоћи зависнима говори о томе како из ропства игроманије могу да се избаве људи који су доспели у жестоку зависност од игре.

„Игроманија, зависност од игре, лудоманија (од латинског *ludus* – игра) – овим терминима се назива пристрасност према играма (на компјутерима, аутоматима за коцкање, у казину и друго).

Најчешће код нас долазе они којима је „пао систем“ на компјутерима, аутоматима за коцкање, у казину (обичном и он-лајн), картама, лутријама. Понекад се обраћају и они који су се навадили на клађење на коњским тркама или спортским такмичењима. Наше искуство пружања помоћи људима који зависе од игара различите врсте јасно говори: игроманија може да се развија врло брзо. Озбиљно увлачење у игру често се дешава за неколико недеља, а понекад чак и сати.“

„Да ли постоји сличност између игроманије и других врста зависности, на пример, од дроге, алкохола?“

„Игроманија, алкохолизам, наркоманија и блудна страст су појмови из истог низа. Механизми формирања свих зависности су исти. Све људе с овим страстима обједињује тежња да се брзо и без посебних напора избаве од душевне боли, од психичке напетости која их мучи. Другим речима, **завистан човек користи предмет своје страсти као депресант, који искључује разум, гуши савест, мења осећаје и осећања.** Неко воли да се искључи из реалности, да се заборави, да побегне у свет илузија уз помоћ дроге, неко уз помоћ алкохола, неко посредством слот-апарата, а неко да већи се у разврату. Кад је пристрасност задовољена наступа извесно олакшање. На извесно време човеково стање се наводно побољшава. Човеку се чини да је живот постао бољи, да су се немир, несигурност, умор и незадовољство повукли. Али илузије нестају. У стварности се показује да тешкоће и проблеми никуда нису нестали, већ су се само продубили. Живот

бледи, губи свој смисао. Човека поново обузимају туга, раздражљивост, брига, презир према себи и разочарење. Он осећа да је посебно несрећан, жели поново „да се осети добро“ и то у најскорије време. И овде, наравно, човек прибегава својој омиљеној страсти, јер је једноставно и брзо решавање проблема већ испробано – побећи у свет илузија. Истина, испоставља се да су последице жалосне, пошто долази до распада личности и односа унутар породице, ближи се сиромаштво, разгоревају се конфликти на послу и много другог.“

„Да ли се може зарадити велики новац ако човек игра игре на срећу и како дефинисати да се код човека појавила зависност од игре?“

„Неко ако жели може да верује реклами која је окачена у метроу и на којој су коцкари фотографисани с актен-ташнама које пуцају од добијених милиона. А реалност је следећа: коцкарски бизнис је један од најпрофитабилнијих у свим земљама света, укључујући и Русију. Ако власници коцкарница добијају огромну добит шта мислите, за чији рачун се то дешава? Јасно је да је то углавном о трошку игромана који и често и много губе новац.“

„Колико дуго треба играти да би човек постао игроман?“

„Озбиљно увлачење у игру се дешава за неколико недеља, а понекад чак и сати.“

„Како дефинисати да се код човека појавила зависност од игре?“

Симптоми зависности су прилично добро познати. Набројаћу само неке:

1. Пред предстојећу игру човек постаје приметно живахан, постаје очигледно весело, почиње да жури да што пре обави послове. Све његово понашање, мимика и гестови сведоче о томе да предосећа пријатан догађај.

2. Док се коцка завистан човек осећа емоционално узбуђење и субјективно побољшање психолошког стања.

3. Количина новца који троши на коцку касније значајно расте у поређењу с првобитним периодом увлачења у игру.

4. У случају нужности да ограничи улог или да прекине игру човек осећа немир или љутњу.

5. Он покушава да смањи количину времена које проводи у игри или новца који губи, али најчешће безуспешно.

6. Епизодно прибегавање игри постаје систематично.

7. Игроман обећава члановима породице или пријатељима да ће престати да игра, али не одржава обећање.

8. Игра да би побегао од својих проблема или побољшао расположење (побегао од осећања усамљености, досаде, немира, депресије).

9. Предузима покушаје да поврати изгубљени новац сутрадан након губитка.

10. Вара чланове породице с циљем да сакрије негативне последице своје опседнутости игром.

11. Игра „до последње паре“.

12. Продаје сав накит како би имао могућност да игра.

13. Вара или краде како би набавио новац за играње.

14. Због пристрасности према играма појављује се ризик да ће изгубити посао, блиске пријатеље, могућност напредовања у служби или стицања образовања.

15. Игроман позајмљује новац од других лица како би платио дугове које већ има од коцкања.

Уколико се код човека примећује барем неколико од горе наведених симптома присутан је проблем зависности од игре.

По оријентационим прорачунима у нашем граду живи око 200 хиљада људи који се налазе у различитом степену зависности од игре. Ми пружамо помоћ на специјалним курсевима, који се заснивају на креативним методама групног рада. Сусрети у специјално организованој групи помажу зависницима од игре да свесно оцене раније формиране стереотипе, да конструктивно реше проблеме личности. Једна од основних предности општења у групи јесте то што у њој сваки човек осећа да је прихваћен и да активно прихвата друге. Он ужива поверење групе, не плаши се да поверава своје мисли и осећања, доживљаје или сумње другима. У групи се стварају услови у којима су сви окружени људском пажњом и топлином. У групи, као у огледалу, сваки учесник добија могућност да види себе – какав у ствари јесте. Како се то постиже? Као прво, одвија се прихватање себе кроз односе са другима. Сваки човек може да упореди своје поступке с понашањем другог човека питајући се: „А како бих ја поступио?“ или тврдећи: „И ја ћу исто овако да решавам проблем.“ Као друго, у групи ефикасно делује такозвани механизам повратне везе кад сазнајемо шта о нама мисле други људи. Повратну везу лако може да иницира свако ко од групе пожели да сазна: „А како се ви односите према мојим речима?“ или: „Шта мислите о мом поступку?“ Захваљујући повратној вези човек може да коригује своје касније понашање замењујући неуспешне поступке новим, конструктивним. Као коментар треба истаћи да су отвореност и комуникативност својства психе здравих људи или људи који оздрављују. У православној групи за међусобну помоћ учесници се уче да виде себе не онаквима каквима желе себе да виде, него таквима какви се појављују пред самима собом у присуству других. У групи је много лакше него насамостећи духовна знања, ићи путем уцрквљивања, односно путем преображаја живота. Залог успеха свих који су нам се обраћали за помоћ састоји се у томе што су људи бирали високе духовно-моралне циљеве, улажући напор и упорност да се промене.“

„Ако је члан породице игроман како га убедити да призна проблем и да се обрати за помоћ, на пример, у вашу Школу трезвености?“

„Тешко да ћете моћи да га убедите. Људи често нису у стању да промене понашање човека, чак ни блиског, а пут прекоревана, викања, претњи па чак и уцене има само негативан резултат. Предложили бисмо рођацима игромана да покушају да промене свој однос према његовом проблему. Пре свега, овај проблем треба да размотре заједно. Такође, пожељно је да се састави и на папиру запише конкретан систем обичних моралних односа између игромана и других чланова породице на основу принципа безусловне одговорности за породичне обавезе које се не испуњавају или се недовољно испуњавају. И наравно, игроману не треба позајмљивати новац или плаћати његове дугове. Тада ће се у њему појавити стимуланс да схвати да је зависност од коцкања један од главних проблема личности. Можда ће престати да понавља: „Имам право на одмор као и сви други,“ „немам никакву зависност од коцкања, ја сам професионалац у играма на срећу,“ и томе слично.“

„Како се дешава да једни људи постају зависни од коцкања, а други не?“

„Онај ко свој животни стил гради на одрицању од духовних стремљења налазећи им замену у егоистичним тежњама ризикује да постане завистан. Овакав живот притиска људску савест, што се осећа као нелагодно душевно стање. Да би се избегао од нелагодних осећања човек се препушта власти хедонистичких порива, односно смисао живота пре свега повезује с добијањем насладе као леком против савести.“

У Школи трезвености ми зависном човеку помажемо да изађе из болесног егоцентричног душевног стања и да стекне извор духовних снага уз помоћ којих може да се супротстави греховним поривима. Трудећи се да живи по савести, одговорно, завистан човек постаје способан да се замисли над смислом сопственог постојања и да стекне моралну слободу, способност за највиши развој личности. Ако имате намеру да савладате зависност од игре и ако желите да добијете помоћ управо од нас треба да назовете на телефон 274-33-04, да сазнате нешто више о нама, да нешто испричате о себи и да се упишете на следећи курс. Истичемо да пријем треба лично да закажу људи који имају намеру да се избаве од зависности, а не да покушавају да доспеју на курс преко телефонских позива рођака или познаника. У Школу трезвености не примамо преко трећих лица.“

„На основу којих критеријума оцењујете успех у савладавању игроманије?“

„Разрађен је читав низ критеријума оздрављења.

Навешћу неке од њих:

1. Они који желе да савладају зависност од игре свесни су да су неспособни да задовољавају свој страст „ретко“ или „помало“, свесни су да је потребно да се потпуно одрекну игре.

2. Пошто немају сопствену снагу за борбу против порока обраћају се за духовну помоћ у храм, а такође прихватају подршку православне групе за међусобну помоћ.

3. Спознавши немогућност да се сопственим силама избаве од страсти које су се дубоко укорениле у души, стичу уздање у Бога и веру у Њега.

4. Кају се за учињено, приносе покајање на исповести у храму.

5. Доносе одлуку да живе у складу с Божијом вољом и са својом савешћу која их из дана у дан све јаче приморава да чисте душу од зла.

6. Стичу висок циљ у животу – спасење душе.

7. У потпуности се одричу свих материја које мењају стање свести.

8. Уз Божију помоћ упорно савладавају животне препреке.

9. У случају пада покушавају да анализирају шта су неправилно урадили знајући да пад још није пропаст, и да је непокајани грех смрт.

10. Свет око себе доживљавају као духовну школу у којој једна ситуација човека учи врлини, друга му дошаптава шта не треба чинити, а трећа представља испит за научену лекцију.“

„Шта бисте желели да кажете у закључку разговора?“

„Нека завршне речи буду цитат из чланка „Тајна личности“ професионалног психотерапеута, протојереја Бориса Ничипорова: „Једна од главних тајни постојања, тајна личности, састоји се у томе да што је човек ближи Богу, он са сваким даном, месецом и годином, стиче себе, враћа се себи, постаје оно што јесте. Али да ли ћемо ми Руси, још дуго бити збориште озлојеђених, унесређених, душевно изранављених људи? Очигледно, све док не откријемо Бога у својој души, док Црква за нас поново не постане рођена Мајка. Управо покајање и једноставна, чврста вера ће вратити некадашње достојанство и некадашњу величину руском народу. А народ је у свом духовном максимуму слободна заједница духовно развијених људи који се воле.“

В.А.Циганков

Разговор водила Светлана Сотников

24.10.2006.г.

Компјутерске игре: безбедност на раду

Данас многи људи (посебно деца и адолесценти) све чешће и чешће дају предност компјутерским играма и технологији у односу на традиционалну разоноду. Како оценити овај избор с тачке гледишта психологије и медицине?

Истаћи ћемо одмах да компјутер сам по себи није добар и није лош. Важно је како га користимо. Једна је ствар ако је то за развој способности, упознавање света и друштва, а друга стар је ако је то због доконе радозналости или с циљем „да убијемо време“. На пример, с компјутером се може играти шах. То развија брзину реакције, памћење, интелект, умеће да се концентрише пажња, учи се логика и бистрина. Компјутерска игра карата очигледно заостаје за овим...

Ево због чега се мудри родитељи труде да интересовање детета за компјутер од самог почетка не буде потрошачко, већ научно-спознајно и практично. Тада то може постати основа и за будућу професију њиховог сина или кћерке.

Дакле, ако се компјутери разумно примењују, они су веома корисни, а у неким областима делатности чак и незамењиви. Али злоупотреба је опасна по живот и здравље. Као крајности најчешће се наводе прекомерна обузетост компјутерским играма и моделовањем различитих спектакала (на пример, спортских), ненормирани рад у интернету, дуготрајно гледање сличица с великим контрастима и мноштвом ситних разнобојних детаља. У овом смислу је *злоупотреба компјутера својеврстан наркотик*. Он изузетно негативно делује на тело, душу и дух, како детета, тако и одраслог човека.

„Компјутерска болест“

Соматски поремећаји се испољавају у поремећају вида, општој слабости, слабљењу имунитета и у болестима условљеним седећим начином живота (хермороиди, затвори итд). Прекомеран ниво електромагнетних поља и зрачења изазива појаву или погоршавање онколошких болести (леукоза?). Код трудне жене расте ризик од побачаја и унутарутробне патологије плода.

Јако се оштећује и локомоторни систем. Осим сколиозе кичме откривене су такозване професионалне болести. То су пре свега болести руку због неудобног положаја приликом дуготрајног рада на неправилно намештој клавијатури компјутера:

- тендовагинитис (упала тетива длана, надланице и рамена);
- болест де Кервена (упала тетиве палца и длана);
- трауматски епикондилитис (упала тетиве плећке и зглоба лакта);
- синдром упале надланице (укљештење средишњег нерва руке).

Такође страдају централни нервни систем и психа. Запажају се астено-неуротичне реакције: погоршање концентрације, погоршање памћења и сна, појачана осетљивост и раздражљивост, умор, главобоља.

Крајње су опасни и *стални духовни поремећаји* у виду енерго-информационог утицаја компјутера на личност. Као прво, то је уроњеност у свет илузија и греховних страсти, а као друго – психолошка зависност од виртуелне („привидне“, вештачки створене) реалности.

Неуропатолог с дугогодишњим радним стажем, професор, јеромонах Анатолије Берестов, тврди да човеку који седи испред екрана компјутера виртуелни свет понекад изгледа много реалније него свет око њега. Човек улази у реалност коју је технички створио, а она се са своје стране уживљава у његову свест, постаје део његовог „ја“. Са

временом се граница између измишљеног и постојећег света брише, и људи као да одједном „живе“ у ове равни. Отуда – духовна раздвојеност свести на реалну и наводно виртуелну.

По мишљењу А.Берестова компјутерски програм „Сајберсекс“ замењује природно, физиолошко општење мушкарца и жене „компјутеризованим онанизмом и полним изопаченостима“. Уз помоћ њега и одрасли и деца у пубертету осећају сексуалну насладу у сваком тренутку, с ким хоће и како хоће. Заиста, компјутер реагује као жив полни партнер и више се не доживљава као бездушни апарат.

Након што се ова погубна навика формирала и учврстила проблематично је створити чврсту породицу или избећи развод. Да ли овакву „срећу“ желимо својим ближњима?

Боравак у лажној, митској реалности људе придобија осећајем истинитости догађаја и доживљаја. Што има више илузија партнерства, контакт је тим саблажњивији. Због тога је општење с електронском „кутијом“ опет упоредиво с ефектом наркотичке опијености. „Растварајући се“ у бујици информација, доспевамо у потпуну зависност од ње и губимо себе. Кардинално се мења чак и средина нашег обитавања, као у познатој шали „Васје нема код куће; он је у интернету“. Компјутер усисава као мочвара, његово очаравајуће дејство је попут хипнотичког погледа поскока на кунића. Ако се окорели корисник компјутера одвоји од омиљене радње он ће постати сличан наркоману у стању „кризе“ – укључујући и извесну сличност симптома. Немир, ужурбаност, расејана пажња, повећана осетљивост, нервоза – ово је списак који ни из далека није потпун. Посебно оптерећује... осећање ниже вредности, интелектуалног инвалидитета...

Условно речено посредством чудовишне духовне (небиолошке) мутације разуман човек (*homo sapiens*) се претвара у човека информација (*homo informaticus*). Изазивајући привидан осећај слободе виртуелни свет разара личност или јој не даје да се развија. Понекад ми ни у шта не сумњамо. А некад све почиње од наизглед небитних, невиних компјутерских игара на које се човек јако лако навикава.

Вируси хазарда

С тачке гледишта психолога Нотингемског универзитета Марка Грифитса јака хазардна страст код људи изазива зависност која личи на зависност од дроге и алкохола. Научник је покушавао да схвати због чега се хоби често претвара у манију. Због тога је забележио пулс и ниво хормона кортизола у плувачки неколицине професионалних играча брица за време партија.

Подсетићемо да лучење кортизола зависи од деловања друге материје – допамина, који изазива осећај еуфорије. Узгред речено, исти овај допамин учествује у стварању зависности од дроге и алкохола. Паралела је очигледна.

Испоставило се да ризик изазива убрзаност пулса и да нагло повећава садржај кортизола у плувачки. Ако су картароши играли просто у бодове, њихов пулс је био отприлике 80 у минути, а ниво кортизола – 0,15 микрограма на децилитар. Али кад су играчи улагали сопствени новац, пулс је достигао 95 удараца у минути, а ниво кортизола се повећавао за више од 2 пута.

До сада се сматрало да се слична хемијска зависност постиже само увођењем специјалних препарата у механизам. Ако се претпоставка М.Грифитса потврди, армији

пушача, алкохоличара и накомана с правом ће се придружити фанатици-навијачи, меломани, окорели картароши, доминаши итд.

Приликом проучавања 3359 парова близанаца испоставило се да патолошка склоност ка хазарду има и генетске предиспозиције. Откривене су мутације гена, који одговарају за функције неуромедијатора – преношење нервних импулса. Што су ови гени више оштећени, тим је већи степен патолошке склоности ка ризику.

Да бисмо се разабрали у механизму наслеђивања овог психичког поремећаја мораћемо да извршимо кратки екскурс у генетику. Нервни систем је у стању да регулише активност генетског апарата, који се налази у ћелијама, ткивима, органима и организму у целини. Велики мозак стално води рачуна о текућим потребама организма, специфичности средине и индивидуалном искуству. Уз ниску осетљивост нервног система део гена је неактиван. Он као да „дрема“ и неки генетски задати облици понашања се реално не испољавају. Али приликом повећања нервне осетљивости ови гени се активирају („буде се“)..

Велики мозак и генетски апарат „контактирају“ међусобно уз помоћ хормона, укључујући хормоне стреса. Истраживачи сматрају да се активност гена мења као одговор на јак стрес. Промене генске активности су условљене утицајем хормона стреса, могу да се наслеђују.

Виртуелна дрога

Игре на срећу су традиционална разонода у југоисточној Азији, посебно на Лаосу. Али пристрасности се не свде на културне обичаје народа. Тако све већи размах патолошка љубав према ризику стиче у САД-у, где се раније примећивала много ређе. По подацима научних истраживања у овој или оној мери подвргнуто јој је око 5% становништва САД-а. Код таквих људи у току коцкања или сличној активности склоност ка ризику брзо расте и не подлеже самоконтроли. Овај велики емоционални стрес је по правилу у комбинацији с алкохолизмом и поремећајима личности, који доводе до неморалног, антидруштвеног понашања.

Бум коцкарница и слот-апарата данас се запажа и у Русији. Испоставило се да Руси имају врло хазардан карактер. То је и раније било познато из наше класичне књижевности о картама и рулету, а данас се види по коцкарницама.

Што је даље престоница коцкарског бизниса тиме је гушћа армија коцкара. Откако су се на периферији земље појавили аутомати за играње сељаци и грађани скоро непрекидно звецкају жетонима. О баснословним добицима се измишљају легенде и зато су сви сложено похитали у бој против сиромаштва.

Има и других мотива. Једном је у популарној телевизијској емисији било приче о новинару Феликсу Медведеву. За време перестројке радио је у часопису „Огоњок“. Док у Москви није отворен први казино овај имућан човек је имао стан, три аутомобила, личног шофера, вредну колекцију књига. Изашавши из редакције сваки пут је стављао улог на рулет како би повратио још један у низу губитака. Постепено је имовина Ф.Медведева „испарила“, а дуг се надувао до астрономске суме – милион америчких долара.

Понекад кад више немају новца људи залажу чак и рођену децу! Логика је једноставна: „Ако не донесем новац, убијте моју породицу.“ Један бивши чувар обичне московске коцкарнице по имену Дмитриј никоме није залагао рођаке. Сами су отишли. А 35-годишњи коцкар је на интернету објавио тужно писмо-признање: „Свима сам дужан.

Ништа није остало. Сам не могу да се изборим.“ „Видео сам,“ сећа се несрећник, „како су људи губили читава имања. Они су, као и ја, мислили да губе новац, али су изгубили душу, положај и самопоштовање. Они не верују ни у шта осим сличица које нам показују ови апарати.“

А ево још једне страшне приче. Објављена је у централној штампи. Леш свог оца Виталије је открио ујутру кад се вратио из ноћне смене. Поред конопца за веш обмотаног за ручку балконских врата налазила се предсмртна цедуљица: „Опростите, не могу да победим подле слот-апарате. Позајмио сам од познаника 1.150 рубаља за коцку...“

Ближњи то никако нису могли да претпоставе. Знали су да је глава њихове породице већ годину дана покушавао да поправи финансијску ситуацију уз помоћ игара на срећу. Али никад није губио огромне износе. И десило се кобно финале, у суштини, због ситнице!

Лекари сматрају да је опседнутост игром – игроманија (лудоманија) права болест. Она траје месецима, понекад годинама. По правилу се појачава ноћу. Сами болесници у све то слабо верују. Њихови аргументи су наводно разумни: казино је – музика, песме, вино, шарени монитори, разнобојни плакати... Али нигде није написано: „Министарство здравља упозорава...“

Прво је забављање аутоматима потпуно свесно. Зар није слатко за тили час добити баснословне новчанице?! Затим свесна тежња да се добије некуда нестаје. Остаје само несавладива жеља да се повлачи жељена ручица и да се зачарано гледа екран који светлуца. Овакви људи су практично „на игли“. Време за њих лети некако фрагментарно. Они се сећају да су се мало одвојили од аутомата, појели су пециво, попили воде – и опет за аутомат. Лудомани настављају да играју у сну.

Покушавајући да набаве потребан износ новца за задовољење свог жара, коцкари обузети похлепом често троше последњу уштеђевину, заборављају на породицу, не плаћају рачуне, узјамљују, краду. Надају се да ће им се срећа једном осмехнути. Пракса показује да је то празна и покварена илузија.

Кад се поремећај појачава болесник у потпуности губи осећај за реалност. За њега губи смисао школовање, дружење, породица, репутација, посао. Заиста, „игре лоше воље“ (тачније „игре добране невоље“) до добра не доводе.

Правила компјутерске безбедности

Лекари, психолози и педагози (између осталих В.В.Абраменкова и С.В.Лободина) исправно инсистирају на томе да се строго пошгује заштита на раду на компјутеру. Препоруке које су оне сачиниле су једноставне, али ефикасне мере за превенцију компјутероманије и игроманије. Навешћемо нека од ових правила:

- Време игре треба ограничити. За децу 6-7 година – 10 минута, 8-11 година – 15-20 минута, за ученике старијих разреда – до 30 минута дневно.
- Треба одредити „закон удаљености“: за плеј-стејшн најмање 2 метра, за персоналне компјутере 30-40 см.
- Треба поштовати и „закон времена“ – не играти пред спавање, одмах после јела и разуме се, уместо сна, слободних игара, помоћи у кући, ненаписаног домаћег и чак просто шетње напољу.
- У соби у којој се налази компјутер треба да буде довољно живих биљака и свежег ваздуха.

- Треба контролисати садржај игара: искључивати сижее с насиљем, суровошћу, сексуалном распојасаношћу, нездравим хазардом, окултно-сатанистичком тематиком и осталим морално-негативним темама.

Шта још посаветовати? Децу треба што је могуће раније упућивати на традиционалне духовне вредности, као и на једноставне и добре игре из нашег детињства. Услед тога ће пристраност према компјутеру потиснути занимљиво и садржајно општење с вршњацима и одраслима, читање занимљивих и корисних књига. Тада деца неће морати да попуњавају празнину свог времена и свести компјутерским „смећем“.

*К.В.Зорин старији предавач
на катедри за педагогију и психологију МГМСУ,
бакалавр познавања религије,
медицински психолог, лекар*

Тежња према дроги, страст према играма на срећу и импулсивно понашање могу бити повезани са специфичностима грађе нервних ћелија, сматрају британски научници.

Пронађен је узрок предиспозиције за наркоманију. **Тежња према дроги, страст према играма на срећу и импулсивно понашање могу бити повезани са специфичностима грађе нервних ћелија,** сматрају научници са Кембриџа. Истраживања обављена на пацовима показала су да се код животиња с предиспозицијама за наркоманију примећује недостатак допаминових рецептора у одређеној зони великог мозга. Будна пажња британских научника била је прикована за суседно језгро (nucleus accumbens), које се налази у области пругастог тела (striatum) великог мозга. По њиховом мишљењу, управо тамо се налази центар за импулсивно понашање. Руководилац истраживања Џефри Дели (Jeffrey Dalley) и његове колеге су уз помоћ специјалних тестова изабрали пацове који су се одликовали импулсивним понашањем. Приликом експеримената ове животиње су увек бирале да добију одмах мању награду игноришући већу коју је требало сачекати извесно време. Даља испитивања су показала да је код импулсивних пацова за 10% била смањена количина рецептора D2 према неуромедијатору допамину (биолошки активної материји која игра важну улогу у настанку различитих порива, укључујући и зависност од дроге) у области пругастог тела. У следећој фази свим животињама је дато да пробају кокаин. Импулсивни пацови с дефицитом допаминових рецептора су узели скоро два пута више кокаина од мирнијих глодара. „Наши подаци сведоче о међусобној вези између импулсивности и настанка наметљивих порива,“ саопштио је Дели. По његовом мишљењу **дефицит D2 рецептора поспешује не само импулсивно понашање, већ такође повећава тежњу према дроги, поспешује игроманију, страст према куповини и друге патолошке пристрасности.**

Садржај рецептора D2 у мозгу зависи од гена и утицаја спољашње средине. Због тога могу бити створена средства која повећавају њихову количину код лица с предиспозицијама, сматрају британски истраживачи. Међутим, резултати истраживања на пацовима не могу се преносити на људе, зато су потребна даља и темељнија испитивања. Извештај о истраживању објављен је у часопису Science.

<http://www.medporta.ru/mednovosti/news2007.03.02>