

Игровая зависимость как социальная проблема: механизмы социально-психологической профилактики и юридического регулирования

Чагина Мария Александровна, студент 2-го курса бакалавриата юридического факультета Северо-Западного института управления РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация); e-mail: mchagina-20@edu.ranepa.ru

Научный руководитель:

Кашина Марина Александровна, профессор СЗИУ РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация), доктор политических наук, доцент; e-mail: Kashina-ma@ranepa.ru

Аннотация

Целью работы является оценка возможности использования права как механизма профилактики игровой зависимости. В статье приведены статистические данные, характеризующие степень остроты и распространенности данной проблемы. Подтверждена наибольшая актуальность решения данного вопроса в отношении детей и подростков. Представлены результаты социологических исследований, связанных с оценкой зависимости к азартным, компьютерным играм и Интернету. Выявлена и систематизирована нормативная база, регулирующая игорный бизнес в Российской Федерации. Показаны основные механизмы социально-психологической профилактики и юридического регулирования игровой зависимости.

Ключевые слова: аддикция, игровая зависимость, азартные и компьютерные игры, профилактика, правовое регулирование

Gambling Addiction as a Social Problem: Mechanisms of Socio-psychological Prevention and Legal Regulation

Maria A. Chagina, BA Student of the North-West Institute of Management, Faculty of Jurisprudence, North-West Institute of Management of RANEPA (Saint Petersburg, Russian Federation); e-mail: mchagina-20@edu.ranepa.ru

Academic Supervisor:

Marina A. Kashina, Professor of North-West Institute of Management of RANEPA (Saint Petersburg, Russian Federation), Doctor of Science (Political), Full Professor; e-mail: Kashina-ma@ranepa.ru

Abstract

The aim of the work is to assess the possibility of using law as a mechanism for preventing gambling addiction. The article presents statistical data describing the severity and prevalence of this problem. The greatest urgency of solving this issue in relation to children and adolescents is confirmed. The results of sociological studies related to the assessment of addiction to gambling, computer games and the Internet are presented. The regulatory framework governing gambling in the Russian Federation has been identified and systematized. The main mechanisms of socio-psychological prevention and legal regulation of gambling addiction are shown.

Keywords: addiction, gambling addiction, gambling and computer games, prevention, legal regulation

Истоки первых азартных игр восходят к VII в. до нашей эры в Месопотамии, Древнем Египте, Персии, Индии и Китае. В V в. до нашей эры древние греки делали ставки на гладиаторские бои, они первыми сформулировали правила тотализатора, которые сохранились практически в неизменном виде до наших дней. В XV в. французы изобрели первый бильярдный стол, который используется и по сегодняшний день. В Древнем Риме проводились первые общественные лотереи, а в Китае с помощью лотерей пополняли казну для строительства Великой Китайской стены. В XVIII в. набирают свою популярность такие игры, как покер, вист и бридж, в это же время открывается первое казино в Монако.

В условиях развития компьютерных технологий и появления сети Интернет проблема игровой зависимости становится все более глобальной. В настоящее время открывается много компьютерных клубов, кафе, торговых центров, в которых есть игровые приставки, специальные игровые автоматы. Игровая индустрия получила развитие во многих странах мира. В России широкое распространение азартных игр (казино, игровых автоматов, тотализаторов) можно отнести к концу прошлого столетия, что обусловлено появлением рыночной экономики и развитием предпринимательской деятельности. На сегодняшний день лидерами отрасли являются сеть «Вулкан», сеть «Супер Слотс» и компания «Джекпот». Следует отметить, что в настоящее время не сформирована официальная отечественная статистика по вопросам зависимости от азартных игр. Игроманию как феномен можно рассматривать с различных позиций: для игроков это способ времяпрепровождения и азартное увлечение, для владельцев игорного бизнеса — способ получения высоких доходов, медики относят ее к серьезному и опасному заболеванию. В настоящее время феномен игромании включен в списки заболеваний Всемирной организации здравоохранения под международным кодом F63.0. ПО МКБ-10.

Игромания подразумевает наличие патологической склонности к азартным играм. Игровой зависимости могут быть подвержены люди любого возраста, но особенно остро стоит вопрос среди подростков и молодежи. Игромания не только отбирает у людей огромное количество самого ценного ресурса — времени, но и останавливает духовное развитие личности, вызывает различные психические отклонения, которые приводят к значительным проблемам со здоровьем. Серьезные последствия игровой аддикции требуют создания и развития как социально-психологических, так и юридических механизмов ее профилактики.

Целью данного исследования является оценка возможности использования правовых механизмов для предотвращения игровой зависимости. Основные задачи включают: исследование работ отечественных и зарубежных ученых по рассматриваемой тематике; анализ статистических данных состояния проблемы игровой, компьютерной и интернет-зависимости; изучение и систематизация нормативной базы, регулирующей игорный бизнес в Российской Федерации.

Новизна исследования заключается в оценке возможностей использования права в качестве механизма профилактики игровой зависимости, а не инструмента наказания.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ОБЗОР И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОБЛЕМЫ

Изучению проблем, связанных с игровой зависимостью, уделяется большое внимание в современной науке. Это междисциплинарное исследовательское направление, затрагивающее историю, философию, медицину, социологию, юриспруденцию, политику, педагогику и другие науки.

С точки зрения медицины эта тематика затрагивалась в работах таких ученых, как С. Н. Буранов [3], Ц. П. Короленко [12], М. Готфредсон [20], Ю. С. Шевченко [18]

и других. Исследования, посвященные изучению зависимости от наркотиков и азартных игр, представлены в работах Д. А. Клейберга [22], М. С. Иванова [9], Л. К. Фортовой [17].

С точки зрения социологии и педагогики значительный вклад в исследование данного вопроса внесли: А. В. Иванов [8], Джефф Деревенски и Рина Гупта [21], М. П. Гурьянова [7], Кимберли Янг [25]. Ими рассматриваются конкретные проблемы, порождаемые игровой зависимостью, и возможности профилактики игровой зависимости с применением комплексных социально-педагогических и медико-психологических мероприятий. В частности, в работе М. В. Бредихиной решается проблема педагогической профилактики игровых аддикций у подростков [2].

Особого внимания требует исследование зависимости от видеоигр, которая является одним из проявлений интернет-зависимости.

В соответствии с отчетом Global Digital 2021 о состоянии цифровой сферы на начало января 2021 г.¹, Интернетом пользуются 4,66 млрд чел. во всем мире, что на 316 млн (7,3%) больше, чем в прошлом году. Уровень проникновения Интернета сейчас составляет 59,5%. На сегодняшний день в мире насчитывается 4,20 млрд пользователей социальных сетей. За последние 12 месяцев эта цифра выросла на 490 млн, что означает рост более чем на 13% в год. Социальными сетями в 2021 г. пользуются 53,6% мирового населения.

Глобальная компьютеризация и доступность сети Интернет определяет значительный рост рынка игрового программного обеспечения и способствует резкому увеличению количества пользователей, увлекающихся компьютерными играми и в том числе зависящих от них. Психиатры, педагоги, психологи и другие специалисты говорят об игровой компьютерной зависимости как огромной национальной и международной проблеме XXI в. Жесткие компьютерные игры приводят к агрессии, возникновению склонности к конфликтам и спорам. Специалисты сравнивают азартную страсть с наркотической и алкогольной зависимостью и отмечают их идентичность [13, с. 107].

Одновременно с игровой компьютерной зависимостью все большее распространение получает интернет-зависимость от виртуального общения, следствием которого является потеря интереса к реальной жизни, самореализации, что приводит к развитию различных комплексов. В настоящее время специалисты оценивают социальные сети как настоящее стихийное бедствие.

По данным исследования Л. В. Гризлюк [6, с. 25], почти постоянно находятся в сети Интернет более половины всех опрошенных несовершеннолетних пользователей в России (56%). Показатели по США и Европе ниже — 51% и 40% соответственно. Чем старше дети, тем больше времени они проводят в Интернете. Так, 68% российских подростков (14–16 лет) почти постоянно находятся онлайн.

В формировании игровой зависимости имеются гендерные различия. Н. В. Гребенникова выявила наличие большей склонности к игровой зависимости у мальчиков. К группе риска автором отнесены 58% мальчиков и 41% девочек. Сформированная игровая зависимость наблюдалась у 12% лиц мужского пола и 6% женского [4, с. 62].

На сегодняшний день в современной отечественной и зарубежной научной практике существует достаточно большое количество эмпирических исследований проблемы влияния видеоигр на успеваемость детей и подростков [15, с. 21–28]. Наиболее весомые эмпирические данные получены в течение 2006–2016 гг. и связаны с изучением академической успеваемости более 13,5 тыс. американских старшеклассников. Результаты показали, что умеренный гейминг может быть полезен [19, с. 69]. Полученные данные

¹ Digital 2021: главная статистика по России и всему миру [Электронный ресурс] // Блог-платформа Spark. URL: <https://spark.ru/user/115680/blog/74085/digital-2021-glavnaya-statistika-po-rossii-i-vsemu-miru> (дата обращения 06.04.2021).

подтверждают гипотезу о том, что видеоигры выступают позитивным фактором, улучшающим общее психическое здоровье и эмоциональный фон, в особенности когда речь идет о подростках, имеющих проблемы в социализации [23, с. 354]. Тем не менее не все виды онлайн-активности полезны. Успеваемость школьников, постоянно находящихся в онлайн-сетях, имеет риск снижаться. Ученые считают, что причина отчасти в том, что, например, чтение ленты Facebook не требует никаких особых знаний и не способствует развитию мозга [24, с. 3870].

В ряде стран (Англия, Южная Корея, Китай, Вьетнам) на государственном уровне разрабатываются и функционируют программы, осуществляющие лечение и профилактику игровой зависимости. В частности, Конституционный суд Южной Кореи еще в 2014 г. запретил подросткам до 16 лет ночной доступ к видеоигровым хостингам и установил меру пресечения в виде двух лет лишения свободы либо штрафа в размере 10 тыс. долл. США².

Социологами построен портрет азартного игрока, регулярно посещающего игорные заведения, по его социально-демографическим метрикам: возрасту, полу, образованию, наличию работы, семейному положению [4, с. 49–50]. Установлено, что возрастные интервалы 18–25 лет и 26–35 лет наиболее подвержены игровой зависимости и составляют соответственно 31,2% и 29,7% от всех исследуемых респондентов, при этом несовершеннолетние — 3,9%. Подавляющее большинство игроков — мужчины (92,7% опрошенных). По семейному положению только 35,7% имеют официально зарегистрированный брак, каждый пятый опрошенный игроман не имеет работы, лишь 15,7% респондентов имеют высшее образование.

В таблице (разработана автором на основе статьи «Классификация посетителей казино, залов игровых автоматов» [10, с. 49–50]) представлены различные типы в зависимости от их отношения к игровому процессу.

Таблица

Классификация игроков по отношению к игровому процессу

Тип игрока	Характеристика
Тусовщик	Игрок, периодически посещающий игровые зоны и получающий удовольствие от самого игрового процесса и общения с партнерами
«Пехота»	Постоянные клиенты игровых заведений, как правило, играющие в одну игру без значительных проигрышей
Случайный игрок	Редкие посетители игорных заведений с целью общения с определенной компанией и создания статуса участника, играющие аккуратно и бережливо до определенного проигрыша
Интеллектуальный игрок	Клиент, умеющий математически просчитывать соотношение проигрыш-выигрыш, для него игра — проявление интеллекта, приносящее моральное удовлетворение при выигрыше
Статусный игрок	Посетители игровых зон с целью поддержания социального статуса и общения со «своим кругом», достаточно обеспеченные, играющие с увлечением
«Вип-персона»	Игроки, занимающие высокое положение, отличаются высокими ставками, проигрыш для них не является серьезным материальным ущербом, играют с целью подтверждения своего статуса
Профессиональный игрок	Постоянные участники, для которых азартные игры — способ получения дохода, своеобразная профессиональная деятельность, имеют холодный расчетливый ум, терпение, знают в совершенстве механизм игры и играют до крупного выигрыша
Отчаянный игрок	Человек, случайно ставший клиентом игорных заведений с целью решения возникшей реальной жизненной проблемы, как материальной, так и моральной; зачастую становятся впоследствии постоянными игроками
Лудоман	Игроман с патологическим, навязчивым влечением к азартным играм, не умеющий останавливаться даже в случае крупного проигрыша, но не признающий себя зависимым от игры
Жулики	Мошенники, целью которых является любым доступным способом, необязательно в процессе игры, обманом завладеть чужими средствами; эта категория игроков, как правило, не обладает игровой зависимостью

² Game Shutdown. Constitutional Court in Favor of Banning Nighttime Access to Online Games [Электронный ресурс] // Businesskorea: Korea's Premier Business Portal. 2014. URL: <http://businesskorea.co.kr/english/news/politics/4303-gameshutdown-constitutional-court-favor-banning-nighttime-access-online-games> (дата обращения: 06.04.2021).

Анализ игроков по отношению к игровому процессу показывает, что молодые люди в возрасте 18–25 лет чаще являются постоянными клиентами игровых зон и относятся к категории «пехота». В возрастной категории 25–35 лет преобладают игроки, периодически посещающие игровые заведения (тусовщики). Игроки более старшего возраста относятся по классификации к статусным, «вип-персонам» и профессиональным игрокам, они посещают игровые зоны с целью поддержания социального статуса и собственного престижа. В категории «отчаянный игрок» и «лудоман» может входить игрок любого возраста, попавший в тяжелую жизненную ситуацию или имеющий психические отклонения.

В социологическом исследовании, проведенном И. В. Королевым среди игроков азартных игр, установлено распределение предпочтений респондентов по виду азартных увлечений, которые в порядке уменьшения частоты встречаемости образуют ряд (см. рисунок), где самыми популярными являются карточные игры и рулетка, наименее популярны игры на ипподроме [11, с. 102].

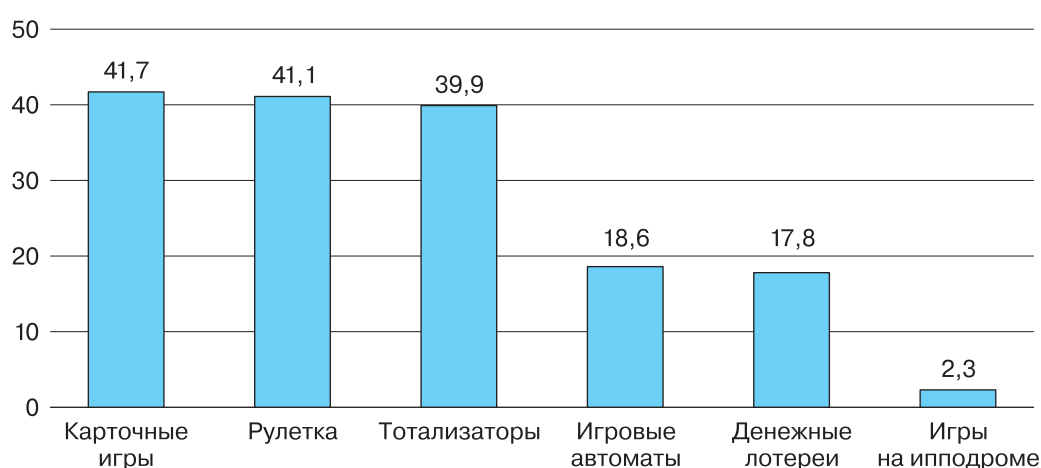


Рис. 1. Распределение предпочтений респондентов по виду азартных увлечений, %

Источник: составлено автором на основе статьи «Человек, играющий на деньги» [11].

Проведенный выше анализ показывает, что игровая зависимость в современном обществе является весьма широко распространенной социальной проблемой, имеющей серьезные последствия. Это актуализирует задачу разработки механизмов ее профилактики.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Как уже отмечалось, игровая зависимость — это проблема государственного уровня, требующая комплексного подхода к ее решению. Как известно, любую болезнь легче предотвратить, чем лечить, поэтому нужно особое внимание уделить механизмам профилактики данной зависимости. Самыми важными из них выступают социально-психологические и юридические.

Начнем с социально-психологических.

Первичная социализация ребенка проходит в школе, где он проводит большую часть своего времени, общается с одноклассниками и учителями, получает новые знания и опыт. Поэтому одним из инструментов решения рассматриваемой задачи является проведение профилактической работы по превенции игровой зависимости: различные видеолекции, беседы и дискуссии по поводу данной проблемы. Преподаватели должны работать не только с учениками, но и с их родителями, потому что именно поведение членов семьи становится главным жизненным ориентиром для каждого ребенка. Так, в семье зависимых игроков ребенок станет таким же, перенимая модель поведения своих близких.

С целью профилактики распространения компьютерной зависимости среди детей и подростков целесообразно усилиями врачей психотерапевтов, наркологов и клинических психологов организовать обязательное обучение школьных психологов технологиям экспресс-диагностики аддиктов и выявления групп риска на уровне школ и других учебных заведений. После обучения школьные психологи смогут проводить адресные групповые профилактические тренинги как с детьми, так и их родителями [14; 16, с. 137].

Родители в рамках предотвращения возникновения игровой зависимости должны использовать личный положительный пример, постепенно ограничивать время использования компьютера, предоставить подростку возможность заниматься альтернативной деятельностью, показать детям радости реальной жизни, которая гораздо разнообразней чем игра.

В рамках профилактики игромании могут быть созданы группы «анонимных игроков», в которых зависимые объединяются с целью помочь себе и другим участникам. Такие группы дают поддержку ее участникам, возможность выговориться, уменьшают чувство отверженности и одиночества. Каждый участник чувствует, что не только он страдает игровой зависимостью и решение совместной проблемы видится не таким нереальным.

Таким образом, положительный пример родителей, работа психологов в образовательных учреждениях, создание групп «анонимных игроков», адресные групповые тренинги с детьми являются основными видами профилактической деятельности проблемы игровой зависимости.

Если игровая зависимость уже сформировалась, то одной из действенных мер решения проблемы может являться лишение дееспособности игрока на какое-то время. В период отсутствия дееспособности игроману необходимо провести курс лечения под руководством своего попечителя, и в случае избавления от зависимости бывший игроман станет дееспособным обладателем полного спектра прав и обязанностей.

Для предотвращения распространения игровой зависимости необходимо государственное регулирование в этой сфере. С помощью законодательной деятельности можно предотвратить развитие игрового комплекса, что поможет сократить риск развития игровой зависимости у населения.

31 июля 1998 г. принят Федеральный закон № 142 «О налоге на игорный бизнес», регламентирующий общие принципы налогообложения (ст. 1, 2), налогооблагаемую базу (ст. 4), ставки налога на игорный бизнес (ст. 5) и плательщиков налога на игорный бизнес (ст. 3), ответственность плательщиков налога (ст. 8)³. С принятием № 142-ФЗ игорные заведения стали выплачивать налог на игорный бизнес, что на тот момент в определенной степени ограничивало широкое распространение игровых заведений. В настоящее время этот закон утратил силу.

С принятием 29 декабря 2006 г. Федерального закона № 244 «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» (далее — № 244-ФЗ)⁴ наступило время жесткого законодательного регулирования данной сферы. Ст. 5 № 244-ФЗ определяет ограничения осуществления деятельности по организации и про-

³ О налоге на игорный бизнес : федеральный закон от 31 июля 1998 г. № 142-ФЗ [Электронный ресурс] // Доступ из СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19611/ (дата обращения: 25.05.2021).

⁴ О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации : федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ [Электронный ресурс] // Доступ из СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 05.05.2021).

ведению азартных игр. Ст. 9–13 устанавливают требования к организации и проведению азартных игр в игорных зонах, ст. 14, 15 — в букмекерских конторах и тотализаторах вне игорных зон.

В соответствии с № 244-ФЗ в настоящее время существует запрет на игорную деятельность с использованием игрового оборудования и информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети Интернет и средств связи. Игорная деятельность за исключением букмекерских контор и тотализаторов с 2009 г. может осуществляться лишь в четырех специально организованных игорных зонах, которые расположены в Приморском, Алтайском, Краснодарском крае и Калининградской области. Позднее к игорным зонам отнесена Республика Крым.

Результатом недопустимости деятельности игорных заведений вне игорных зон явился значительный рост числа разнообразных лотерейных клубов. В таких заведениях широкое распространение получили «стимулирующие лотереи», которые в действительности конспирировали проведение азартных игр. Вследствие этого в Федеральный закон «О лотереях»⁵ были внесены дополнения, устанавливающие запрет на проведение стимулирующих лотерей с использованием всевозможных технических средств (электронных, электрических, механических и др.), применяемых для получения выигрышей в различных формах (денежных или натуральных), включая призы и подарки. С июля 2014 г. в России действуют всего две лотереи — всероссийская и международная. Но даже такие запреты не приносят значительного результата. Возникают злоупотребления, касающиеся распространения «быстрых игр», в которых делаются ставки на исход игры, а не ставки на спортивные мероприятия. Игорный бизнес продолжает свое развитие, используя новые формы. Появляются закрытые клубы, замаскированные под букмекерские конторы или интернет-кафе, также используется регистрация интернет-сайтов в других странах.

В 2011 г. Уголовный кодекс (УК) РФ дополнен ст. 171.2, в соответствии с которой преступлением считается организация или проведение азартных игр с применением игрового оборудования за пределами игорной зоны либо с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети Интернет, сопряженные с извлечением дохода в крупном размере.

Одним из распространенных преступлений в этой сфере являются действия, связанные с нарушением прав авторов-разработчиков компьютерных программ (ст. 146 УК). В качестве потерпевшего в уголовных делах чаще всего встречается австрийский разработчик программного обеспечения — компания Novomatic AG [1].

Поскольку создание игорного бизнеса зачастую включает спланированную деятельность с распределением функций между участниками, то другим видом преступлений является организация преступного сообщества или участие в нем (ст. 210 УК).

На сегодняшний день уголовные дела, связанные с незаконной игорной деятельностью, уже не считаются уникальными, по крайней мере, в столичных правоохранительных органах. Оценивая масштаб преступлений в игорной индустрии, можно привести такие цифры: «В суды в среднем направляется около 50 уголовных дел в год. При этом за последние годы оперативники и следователи наработали достаточную практику расследования преступлений, связанных с незаконными организацией и проведением азартных игр, а соответствующая статья уголовного закона превратилась в реально работающую» [1].

⁵ О лотереях : федеральный закон от 11.11.2003 № 138-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс] // Доступ из СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 05.05.2021).

Федеральный закон Российской Федерации № 436 от 29 декабря 2010 г. «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»⁶ ограничивает деятельность людей по продаже и распространению компьютерных игр, которые непосредственно влияют на психическое здоровье ребенка. Несмотря на безусловную важность и актуальность, принятый закон подвергается критике. По мнению экспертов, в документе присутствуют спорные моменты, включая большое количество запретительных мер, сопровождаемых отсутствием механизмов создания позитивной информационной среды [5]. Сложностью воплощения закона является техническая сторона, в частности, необходимость оснащения мест доступа детей в Интернет контентными фильтрами. Существенные концептуальные изменения закона произошли в 2019 г., в соответствии с которыми закон утрачивает свою изначальную информирующую функцию и приобретает ограничительную и запретительную.

В апреле 2020 г. в Федеральный закон № 124 от 24 июля 1998 г. «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»⁷ внесены подготовленные Минздравом РФ поправки, устанавливающие возможность проведения экспертизы детских игр, а также оценки их возможного риска для психики. Благодаря этим изменениям, должны быть уничтожены игры, которые влияют на психику детей и развивают зависимость. Однако могут быть разработаны игры, развивающие логику, математические способности и быстроту мышления.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный анализ показал, что игровая зависимость является одной из сложнейших проблем современного социума и ее решение требует использования комплекса мер: социально-психологических и юридических.

Так, социально-психологические инструменты могут быть эффективны для решения проблемы игровой зависимости, потому что игромания — это зависимость, которая находится в сознании человека, и в таком случае закон или запрет сможет решить проблему лишь на определенное время. Психологические меры меняют мышление игрока, переключают его на другую деятельность, заново формируют его отношение к компьютерному миру и окружающей действительности.

Для более эффективного решения проблемы необходимы и юридические механизмы, которые смогут не допустить бесконтрольного развития игорного бизнеса и его негативных последствий. К правовым механизмам регулирования игорного бизнеса относятся налогообложение, создание специальных игорных зон, законодательный запрет продажи определенных игр детям и подросткам и проведение экспертизы игр и их влияния на развитие ребенка.

Несмотря на имеющиеся юридические запреты, игорный бизнес продолжает свою работу, маскируясь под интернет-кафе, лотерейные и ночные клубы. В ответ на строгие законодательные меры появляются подпольные игорные заведения и другие завуалированные формы проведения азартных игр, поэтому для эффективного решения проблемы игровой зависимости необходимо дальнейшее совершенствование и развитие нормативно-правового регулирования в этой сфере.

⁶ О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию : федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс] // Доступ из СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 15.05.2021).

⁷ Об основных гарантиях прав ребенка в РФ : федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (ред. от 05.04.2021) [Электронный ресурс] // Доступ из СПС «КонсультантПлюс». URL: http://www.consultant.ru/law/podborki/fz-124_ob_osnovnyh_garantiyah_prav_rebenka_v_rf/ (дата обращения: 15.04.2021).

Направлениями дальнейших исследований по рассматриваемой тематике может быть сравнение уровня игровой зависимости в разных странах, зависимость остроты проблемы от этнической принадлежности игроков, сравнительный анализ национального законодательства в этой сфере, а также возможность и необходимость рассмотрения проблемы игровой зависимости на международном уровне.

В проблеме юридического регулирования игрового бизнеса есть и интересный правовой аспект, а именно нарушают ли запретительные меры в отношении видеоигр и игрового бизнеса право человека на досуг, гарантированное Всеобщей декларацией прав человека (ст. 24).

Литература

1. *Артемов А. Г.* Уголовная ответственность за незаконную игорную деятельность // Закон [Электронный ресурс]. URL: https://zakon.ru/blog/2020/3/30/ugolovnaya_otvetstvennost_za_nezakonnuyu_igornuyu_deyatelnost (дата обращения: 05.04.2021).
2. *Бредихина М. В.* Педагогическая профилактика игровых зависимостей у подростков в общеобразовательном учреждении: автореферат дис. ... канд. тех. наук. Нижний Новгород : Нижегородский государственный университет, 2007. 22 с.
3. *Буранов С. Н.* Педагогическая диагностика отклоняющегося поведения: дис. ... канд. пед. наук М., 1999. 134 с.
4. *Гребенникова Н. В.* Характерологические особенности старших подростков, склонных к компьютерно-игровой зависимости // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2017. № 3. С. 56–67.
5. *Григорьев Д. А.* Обзор изменений в Закон о защите детей от негативной информации [Электронный ресурс] // Закон. URL: https://zakon.ru/blog/2019/11/19/obzor_izmenenij_v_zakon_o_zaschite_detej_ot_negativnoj_informacii (дата обращения: 05.04.2021).
6. *Гризлюк Л. В.* Аудитория детско-юношеских СМИ: в поиске «своего» контента // Приоритеты массмедиа и ценности профессии журналиста: сб. материалов Международной научно-практической конференции. Министерство образования и науки РФ. Уральский федеральный университет. 2018. С. 24–26.
7. *Гурьянова М. П.* Жизнеспособность личности как педагогический феномен // Педагогика. 2006. № 10. С. 43–50.
8. *Иванов А. В.* Культурная среда современной школы // Педагогика. 2006. № 10. С. 50–55.
9. *Иванов М. С.* Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психологический журнал. 199. Т. 20 (1). С. 94–102.
10. *Караваев А. Ф.* Классификация (типология) посетителей казино, залов игровых автоматов // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2008. № 3 (34). С. 48–52.
11. *Королев И. В.* Человек, играющий на деньги // Социальная политика и социология. 2017. Т. 16. № 5 (124). С. 99–107.
12. *Короленко Ц. П., Дмитриева Н. В.* Социодинамическая психиатрия. М. : Академический Проект. Екатеринбург : Деловая книга. 2000. 460 с.
13. *Лозгачева О. В.* Программа профилактики игровой зависимости подростков в условиях современного образования // Актуальные проблемы психологии личности. Екатеринбург, 2020. С. 106–113.

14. *Прокурова С. В.* Компьютерная и игровая зависимость и профилактическая деятельность по ее преодолению [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2–2. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=23201> (дата обращения: 01.04.2021).
15. *Солдатова Г. У., Теславская О. И.* Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 21–28. doi:10.17759/jmfp.2017060402.
16. *Тимова В. В.* Интернет-зависимость: причины и механизмы формирования, диагностика, подходы к лечению и профилактике // Педиатр. 2014. Т. 5. № 4. С. 132–139.
17. *Фортова Л. К.* Социально-педагогические основы профилактики алкоголизма и наркомании среди детей и подростков: дис. ... д-ра пед. наук. М., 2002. 582 с.
18. *Шевченко Ю. С.* Современные подходы к проблеме патологических действий // Обозрение психиатрии и мед. психологии. 1994. № 2. С. 54–65.
19. *Bowers A., Berland M.* Does Recreational Computer Use Affect High School Achievement? // Educational Research and Development. 2013. Vol. 61. № 1. P. 51–69. doi:10.1007/s11423-012-9274-1.
20. *Gottfredson M. & Hirschi T.* A General Theory of Crime // Journal of Addiction, 1990. No. 14. P. 557–568.
21. *Gupta R., Derevensk J.* Adolescent Gambling Behavior // Journal of Gambling Studies, 1998. No. 14. P. 319–344.
22. *Kleiber D. A., Major W. F., Monaster G. J.* Youth's Outlook on the Future, IV. Youth and Society, 1993. No. 24. P. 349–362.
23. *Kovess-Masfety.* Is Time Spent Playing Video Games Associated with Mental Health, Cognitive and Social Skills in Young Children? // Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology, 2016. Vol. 51. № 3. P. 349–357. doi:10.1007/s00127-016-1179-6 14.
24. *Posso A.* Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students // International Journal of Communication, 2016. Vol. 10. P. 3851–3876.
25. *Young K. S.* Psychology of Computer Use: Addictive Use of the Internet: A Case That Breaks the Stereotype // Psychological reports, 1996. Vol. 79. P. 899–902.