

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра социологии и социальной работы

## **ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ К АЗАРТНЫМ ИГРАМ**

Выпускная квалификационная работа  
по направлению подготовки 39.03.01 Социология

Идентификационный код ВКР: 123

Екатеринбург 2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра социологии и социальной работы

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:  
Заведующая кафедрой СЦР  
\_\_\_\_\_ Л.Э. Панкратова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

## **ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ К АЗАРТНЫМ ИГРАМ**

Выпускная квалификационная работа  
По направлению подготовки 39.03.01 Социология

Идентификационный код ВКР: 123

Исполнитель:  
студентка группы СЦ-405

Е. А. Белых

Руководитель:  
доцент кафедры социологии  
и социальной работы,  
канд. социол. наук, доцент

Т. В. Пермякова

Нормоконтролер:  
ст. преподаватель кафедры  
социологии и социальной работы

В. С. Куимов

Екатеринбург 2019

## РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа выполнена на 66 страницах, содержит 44 источника литературы, а также 5 приложений на 43 страницах.

Ключевые слова: АЗАРТ, АЗАРТНАЯ ИГРА, ИГРА, ГЭМБЛИНГ, ДЕВИАНТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ИГОРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ИГОРНЫЙ БИЗНЕС, ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, МОЛОДЕЖЬ.

*Объектом* выпускной квалификационной работы являются азартные игры как особый тип игры.

*Предметом* дипломной работы является отношение молодежи к азартным играм.

*Цель* работы – осуществить теоретический и эмпирический анализ азартной игры и выявить отношение к ней молодежи Екатеринбурга.

Выпускная квалификационная работа посвящена анализу отношения молодежи Екатеринбурга к азартным играм. Во введении раскрыта актуальность темы, степень ее научной разработанности, определен объект и предмет бакалаврской работы, сформулированы цель и задачи, дана общая характеристика использованного в работе метода сбора эмпирической информации.

В первой главе «Теоретико-методологические основы изучения азартных игр» представлены теории изучения игры, выделены ее функции, сущностные характеристики и классификации; осуществлен анализ азартной игры как вида игры с позиции социологии и других наук.

Вторая глава – анализ результатов эмпирико-социологического изучения отношения молодых екатеринбуржцев к играм на деньги.

В заключении подведены итоги работы, сформулированы ключевые выводы, обозначены перспективы дальнейших исследований по данной теме.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ АЗАРТНЫХ ИГР.....	9
1.1. Игра как вид деятельности: сущность, функции, виды .....	9
1.2. Азартная игра как объект социологического анализа.....	17
2. ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ ЕКАТЕРИНБУРГА К АЗАРТНЫМ ИГРАМ: Э	
2.1. Интерес молодежи к азартным играм.....	33
2.2. Опыт игровой деятельности молодежи.....	45
2.3. Социальные последствия, факторы и потенциальная готовность к азартным играм.....	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	66
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	69
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – Программа исследования .....	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – Инструмент исследования.....	79
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 – Таблицы одномерного распределения.....	86
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 – Таблицы парного распределения .....	98
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 – Таблицы результатов кластерного анализа.....	116

## ВВЕДЕНИЕ

*Актуальность темы исследования.* Одной из основных форм деятельности человека является игра. Она сопровождает людей не только в детстве, но и идет с человек через всю жизнь. Детей игра социализирует, взрослым помогает отдохнуть и расслабиться. Игра обладает невероятной притягательностью: люди разных полов, возрастов и статусов вовлекаются в нее, а выход дается с трудом, потому что, отвлекаясь от игры, приходится вновь сталкиваться с рутинной повседневности.

Игры имеют огромное количество разновидностей. Одна из них – азартная игра. Данный тип игры вошел в жизнь человека еще в древние времена, но до сих пор не теряет своей актуальности. Ведь азартные игры выступают способами ухода от реальности и материального обогащения, средствами коммуникации и демонстрации статуса.

Игра, в частности азартная, обладает функцией психологической разрядки. Сам процесс игры отвлекает индивидов от проблем, погружая в другой мир. Конец игры сопровождается борьбой личности, которая стремится остаться в «идеальном мире», но также осознает необходимость вернуться в реальность. Отсутствие самоконтроля при азартной игре приводит к чрезмерному увлечению данной деятельностью, а позднее, к зависимости.

Зависимость от азартных игр, или гэмблинг является дисфункцией данного вида деятельности. Ее следствиями выступают различные проблемы: люди рискуют остаться без работы, близких людей, средств к существованию, вследствие чего к индивидам, увлеченным играми на деньги, может быть применена такая санкция как общественное порицание.

Отношение к азартным играм необходимо изучать у молодежи. Ведь молодежь занимает промежуточное положение между этапами детства и взрослости. Отношения между молодым поколением и обществом двойственны: молодежь, с одной стороны, социализируется в обществе, усваивая его нормы и ценности; с другой, является источником социальных

изменений, привнося в общество собственные ценности, нормы и модели поведения. Молодость характеризуется уходом от родительской опеки, которая ранее не давала возможности совершать социально неодобряемые поступки. Это, как правило, переходный этап в жизни, сопровождающийся становлением финансовой независимости. В основном, становясь самостоятельными, молодые люди и девушки становятся более уязвимыми в материальном плане: ухудшаются условия их жизни. В такой ситуации часть людей стремится улучшить свое положение различными путями, не всегда одобряемыми. Следовательно, некоторые молодые люди маргинальны и склонны к девиациям, таким как гэмблинг. Кроме того, молодежь чувствительна к мнению окружающих и податлива на различные провокации со стороны референтной группы, которой, как правило, выступают друзья, что, в свою очередь, может повлечь распространение в молодежной среде игр на деньги.

В нашей стране в 2006 году вступил в силу закон об ограничении игровой деятельности на территории РФ, согласно которому в России легально существует лишь 4 игорные зоны, а также лотереи, легальные тотализаторы и букмекерские конторы. Введение подобных ограничений не останавливает потенциальных игроков. Более того, введение данного закона формирует поле для незаконного игорного бизнеса. В свою очередь, еще одним последствием сильного увлечения азартными играми может быть не только общественное порицание, но и применение правовых санкций. Сказанное определяет актуальность темы и необходимость ее изучения.

*Степень научной разработанности проблемы.* Феномен игры интересовал мыслителей с древнейших времен и продолжает интересовать до сих пор. Игра как философская категория была объектом изучения И. Канта, Г. Гадамера, Ф. Шлейермахера, Й. Хейзинги, Ф. Шеллера и других крупных философов.

Среди современных российских ученых учение об играх развивают Л. М. Дмитриева, И. В. Швецов, В. А. Кадушина, Э. А. Кутас, А. М. Новиков В. Л. Шагин и др.

Касались азартных игр в своих работах К. Леви-Стросс, Э. Ч. Хьюз, Р. Кайуа, Р. Смит и Ф. Престон и др. Тем не менее, ни один ученый не дал полной характеристики данного вида деятельности.

Поскольку мы изучаем азартные игры в молодежной среде, обратимся к ученым, изучающим молодежь как особую социально-демографическую группу. Огромный вклад в отечественную социологию молодежи внес Р. В. Леньков: он дал характеристики данной социальной группы, а также выделил причины девиантного поведения в этой среде. О. И. Белый определил возрастные рамки молодежи по неоспоримым признакам. Британский социолог С. Фрис занимался рассмотрением признаков молодежной группы. Неоспоримый вклад в социологию молодежи внесли И. С. Кон, В. Т. Лисовский, Д. Л. Константиновский и др. социологи.

Признавая вклад ученых в социологию молодежи, в социологию девиантного поведения, мы считаем, что необходимо расширять область знаний об азартных играх. Молодежь города Екатеринбурга – та группа, которая поможет осуществить анализ отношения к играм на деньги.

*Объектом работы* являются азартные игры как особый тип игры.

*Предметом работы* является отношение молодежи к азартным играм.

*Цель работы* – осуществить теоретический и эмпирический анализ азартной игры и отношения к ней молодежи Екатеринбурга.

*Задачи дипломной работы:*

1. Рассмотреть игру как вид деятельности: ее сущность, функции и виды;
2. Осуществить социологический анализ азартной игры;
3. Выявить степень заинтересованности молодежи в играх на деньги;
4. Определить опыт игорной деятельности молодежи;
5. Выявить социальные последствия, факторы и потенциальную готовность молодежи к азартным играм.

*Эмпирической базой дипломной работы* выступили результаты социологического исследования, посвященного изучению отношения молодежи Екатеринбурга к азартным играм, проведенного автором бакалаврской работы. Объектом анкетного опроса выступило население города в возрасте от 18 до 34 лет. Выборочная совокупность составляет 200 респондентов и полностью воспроизводит структуру молодого населения столицы Урала.

*Практическая значимость работы.* Полученные в процессе выполнения выпускной квалификационной работы данные могут быть использованы в качестве материалов для проведения занятий по дисциплинам «Социология девиантного поведения» и «Социология молодежи». Результаты приведенной работы могут послужить базой для дальнейшего изучения азартных игр.



# 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ АЗАРТНЫХ ИГР

## 1.1. Игра как вид деятельности: сущность, функции, виды

Анализ азартных игр необходимо начать с понятия игры. Изучение научной литературы по данному вопросу свидетельствует, что игра рассматривается как один из видов человеческой деятельности. Под деятельностью понимается специфически человеческая форма активного отношения к окружающему миру, содержание которой составляет его целесообразное изменение и преобразование<sup>1</sup>.

Различают три основных формы деятельности человека: игру, учение и труд. Целью игры, в отличие от целей труда и учения, является сама осуществляемая «деятельность», а не ее результаты<sup>2</sup>.

Древние мыслители (Аристотель, Гераклит, Платон) и ученые эпохи Возрождения видят в игре исключительно воспитательное средство. Таким образом, воспитание – основная функция игры<sup>3</sup>.

Философы И. Кант, Г. Гадамер, Ф. Шлейермахер и К. Леви-Стросс пытаются выявить сущность игры. И. Кант отмечал, что игра вызывает «удовольствие от формы при эстетической оценке»<sup>4</sup>. В своей теории он не

---

<sup>1</sup> *Новая философская энциклопедия* [Электронный ресурс] // Институт Философии Российской Академии Наук. Режим доступа: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdfafd8c387c8ba2579b>

<sup>2</sup> *Деятельность человека и ее основные формы* [Электронный ресурс] // Грандарс.ру. Режим доступа: <http://www.grandars.ru/shkola/bezopasnost-zhiznedeyatelnosti/formy-deyatelnosti-cheloveka.html>

<sup>3</sup> *Новая философская энциклопедия* [Электронный ресурс] // Институт Философии Российской Академии Наук. Режим доступа: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdfafd8c387c8ba2579b>

<sup>4</sup> *Кант И.* Критика способности суждения [Электронный ресурс] // Либкинг. Режим доступа: <https://libking.ru/books/sci-/sci-philosophy/288321-52-immanuel-kant-kritika-sposobnosti-suzhdeniya.html#book>

оставляет без внимания азартную игру, в которой усматривает эстетический характер. Г. Гадамер описывает игру как движение, совершаемое ради процесса этого движения. Автор характеризует игру как бесцельное, непреднамеренное движение, производящееся без напряжения – «само собой»<sup>1</sup>. Также он отмечает, что игра привлекает игрока, вовлекает его и держит. Игра также характеризуется наличием «другого», площадки и правил. Субъект игры – игра, а сам игрок выступает зрителем. Так, Гадамер определил, что в процессе игры первостепенна именно сама игра, а не играющий. Кроме того, он указывает на структурные элементы игры: игрок, «другой», правила и площадка. Ф. Шлейермахер определяет игру как одну из форм нравственности, которая тесно связана с искусством и дружбой; как сферу «свободного общения»<sup>2</sup>, где человек имеет возможность оптимально реализовать свою индивидуальность. К. Леви-Стросс сравнивает жизнь с игрой в карты – неизвестно, какая выпадет карта. Таким образом, сущность игры, по мнению немецких философов, заключается в эстетическом характере, удовольствии, полном погружении в игру, бесцельности, непреднамеренности, отсутствии напряженности, общении и в реализации себя. Все эти характеристики явно противоречат таким формам деятельности как труд и учение, что позволяет назвать игру интересным объектом для изучения.

Существует также функциональный подход в рассмотрении теории игры. Й. Хейзинга, Л. Витгенштейн, Ф. Шеллер, Ф. Шлейермахер и К. Леви-Стросс выделили следующие функции игры: культурная социализация, формирование социальных групп, имитация жизни, свобода, развитие интеллектуальной деятельности, дифференциация игроков на победителей и побежденных, а также интеграция – образование союза между группами. Й. Хейзинга в работе «*Homo ludens*» (Человек играющий) доносит до нас идею

---

<sup>1</sup> Гадамер Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. С. 75-76.

<sup>2</sup> Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Институт Философии Российской Академии Наук. Режим доступа: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdffafd8c387c8ba2579b>

о том, что человека делает человеком включенность в игру. Особую значимость в игре ученый придает ее правилам. Он отмечает, что воспитание привычки к нарушению правил в игре приводит к пренебрежению социальными нормами. Таким образом, ученый подчеркивает социализирующую функцию игры<sup>1</sup>. К. Леви-Стросс упоминает, что уже в первобытные времена существовали азартные игры. Они проводились при совершении ритуала усыновления из-за смерти биологического родителя между двумя лагерями. В игре неоднократно недвусмысленно противопоставляются живые и мертвые, как если бы перед тем, как окончательно избавиться от умершего, живые предложили ему утешиться последней партией. Ученый подобным примером подчеркивает терапевтическую функцию игры<sup>2</sup>. При таком разнообразии функций игра выполняет важную роль в жизни разных социальных групп. Понимание феномена игры необходимо для изучения жизни общества.

Азартные игры могут быть рассмотрены с точки зрения институционального подхода. Американский социолог Э. Ч. Хьюз относит азартные игры и другие формы девиантного поведения к незаконоорожденным институтам (*bastard institutions*). Он отмечает, что незаконнорожденные институты – те социальные институты, которые действуют без поддержки закона по причине правового попустительства, а также как следствие невозможности удовлетворить потребность законными социальными институтами<sup>3</sup>.

Трактовка Хьюзом незаконнорожденного института игры, на наш взгляд, схожа с законом А. Тойнби Вызова и Ответа<sup>4</sup>. С этой позиции мы можем заключить, что институт азартных игр появился как ответ на чей-то вызов, то есть на чью-то просьбу в удовлетворении определенных потребностей.

---

<sup>1</sup> См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. М.: Прогресс – Традиция. 2011. С. 38-39.

<sup>2</sup> *Леви-Стросс К.* Первобытное мышление. СПб: Изд-во Ивана Либмаха, 1994. С. 139.

<sup>3</sup> *Хьюз Э.Ч.* Незаконнорожденные институты // *Личность. Культура. Общество.* 2009. № 50. С. 5

<sup>4</sup> *Тойнби А. Д.* Постигание истории. Закон Вызова и Ответа [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.avorhist.ru/publish/Toynbee104.htm>

Таким образом, феномен игры интересовал ученых на всем протяжении развития науки о человеке. Каждый ученый подошел к описанию характеристик игры объективно: никто ей не давал ни положительных, ни отрицательных оценок. Игра в понимании мыслителей существовала всегда. С древнейших времен до конца XX века ученые смогли выделить функции игры и ее сущностные характеристики. Не все рассмотренные теории посвящены целиком игре. Многие концепции игра сопровождает, находясь при этом на втором плане. Это подчеркивает, что без игры нашу жизнь трудно представить.

Идеи мыслителей прошлых периодов развивают современные ученые. Современные представления об игре как виде деятельности так или иначе основаны на положениях классиков. Ученые подчеркивают, что изучение игры необходимо, т. к. она является неотъемлемой частью политики, экономики, СМИ, военного дела и многих других сфер общественной жизни.

Л. М. Дмитриева усматривает функцию игры в приобретении необходимых навыков поведения, общения и обучения. Философ также выделяет сущностные характеристики игры: повторяемость, вариативность, сопричастность, независимость, компенсаторность, эстетичность, включенность<sup>1</sup>.

В. А. Кадушева на основе анализа литературы делает вывод, что такие виды деятельности как труд и игра тесно связаны друг с другом. Игра возникает в труде и к нему же готовит. Следовательно, игра обладает педагогическим эффектом: она создает предпосылки для реализации трудовой деятельности. Помимо функции подготовки к труду, В. А. Кадушева выделяет еще несколько функций: представление ценностей коллектива, предоставление информации о жизни общества, его основных организационных принципах и

---

<sup>1</sup> Дмитриева Л. М., Швецов И. В. Сущность и характеристики феномена игры [Электронный ресурс] // ОНВ. 2007. №3 (55). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-i-harakteristiki-fenomena-igry>

конфликтах, а также оказание помощи личности в определении ее места в структуре существующего социального порядка<sup>1</sup>.

Для более глубокого понимания игры как вида деятельности рассмотрим типологии игр. Э. А. Кутас, размышляя об игровой деятельности взрослых, выявил, что игра – сложный, междисциплинарный феномен, который не имеет четкого определения и классификации<sup>2</sup>. К его мнению присоединяется А. М. Новиков, который добавляет, что при определенных обстоятельствах можно изобрести игру, в которую никто никогда не играл. А. М. Новиков объясняет, что существуют игры, которые воспринимаются лишь в определенной ситуации; соответственно, они исчезают с уходом этой ситуации<sup>3</sup>. Приведенные мнения говорят о сложности изучаемого нами явления. Соглашаясь с ними, отметим, что игр может быть огромное количество, следовательно, создать для всех классификацию проблематично или даже невозможно. Одной из проблем типологии игр является сложность выделения оснований – часто приводятся виды игр без указания оснований.

Типологизировать игры пытались Т. А. Апинян, К. Гросс, А. Гомм, В. Разумовский, Р. Ван дер Козей, Е. И. Дробницкая и Э. В. Соколов и другие авторы.

Приведем несколько соответствующих нашей работе классификаций игр, которые раскрывают, к сожалению, далеко не все возможные виды игровой деятельности.

А. С. Кармин выделяет 6 оснований для классификации игр:

1. По содержанию игры можно подразделить на спортивные, военные, экономические и др.

---

<sup>1</sup> Кадушина В. А. Социальная значимость игры [Электронный ресурс] // Вестник СГТУ. 2009. №1 (42). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnaya-znachimost-igry>

<sup>2</sup> Кутас Э. А. Игровая деятельности взрослых // Актуальные психологические исследования. 2011. № ¾. С. 96.

<sup>3</sup> Новиков А. М. Введение в методологию игровой деятельности. М.: Эгвест. 2006. С. 25-26.

2. По форме игры можно выделить настольные игры, подвижные и театрализованные.

3. По целям игры могут подразделяться на развлекательные, познавательные и учебно-тренировочные.

4. По применяемым в них средствам и приспособлениям: вербальные, механические и компьютерные.

5. По числу игроков игры подразделяются на одиночные, парные и групповые.

6. По способам решения игровых задач игры могут быть интеллектуальными, подвижными, подражательными, ролевыми, «головокружительными» (карусели, аттракционы и пр.), азартными – «игры шанса»<sup>1</sup>.

Из данной классификации следует, что азартные игры – игры, посредством которых осуществляется решение определенных задач благодаря какому-то шансу, везению.

В качестве следующей классификации игр приведем типологию экономиста В. Л. Шагина.

1. По возможности предварительных договоренностей игры могут быть кооперативными и некооперативными. Кооперативными играми считаются те, относительно которых до начала принимаются соглашения между игроками о стратегиях игры. Соответственно, некооперативные характеризуются отсутствием соглашений между участниками.

2. По количеству стратегий он различает конечные и бесконечные игры. Автор отмечает, что в конечных играх количество стратегий каждого игрока конечно.

3. По наличию элементов случайности при выборе стратегий различают чистые и смешанные стратегии. Чистые стратегии построены на инструкциях, не использующих случайные числа.

---

<sup>1</sup> Кармин А. С. Культурология. СПб.: Изд-во «Лань». 2003. С. 607.

4. По свойствам функции выигрыша выделяются игры с нулевой суммой – игры, при которых сумма выигрышей игроков равна нулю; игры с ненулевой суммой – игры, в которых игроки могут как выиграть, так и проиграть. По этому же основанию автор выделяет антагонистические игры (в случае игры двух лиц) – выигрыш одного игрока равен проигрышу другого.

5. По правилам осуществления ходов: игроки могут делать ходы одновременно – такие игры называются статическими. Альтернативой являются динамические игры, в которых игроки выполняют ходы последовательно.

6. По информации, которой располагают игроки, выделяются: игры с полной информацией, игры с неполной информацией, игры с совершенной информацией, игры с несовершенной информацией. В играх с полной информацией каждый из игроков имеет полную информацию о платежных функциях каждого игрока. В играх с неполной информацией некоторые из игроков (по крайней мере один) не располагают полной информацией о платежных функциях других игроков. В играх с совершенной информацией каждый игрок при осуществлении своего хода знает всю предысторию развития игры. В играх с несовершенной информацией хотя бы один из игроков при осуществлении хода не располагает полным знанием всей предыстории развития игры<sup>1</sup>.

На наш взгляд, рассмотрение экономической классификации игр вполне уместно при изучении азартных игр, потому что возможным результатом азартных игр являются проигрыши или выигрыши денежных средств (экономических благ).

Рассмотрим еще одну классификацию игр, автор которой – французский писатель, философ и социолог Р. Кайуа. Ученый сначала разделяет игры на две группы, которых подразделяет еще на две подгруппы:

1. Игры, в которых есть мимикрия и интерпретация:

---

<sup>1</sup> Шагин В. Л. Теория игр: учебник и практикум для академического бакалавриата. М.: Юрайт. 2016. С. 10-11.

1) Симуляция (*mimicry*). Симуляция или мимикрия (*mimicry*) означает вид игры, которая подразумевает имитацию, актерскую игру (в нее нужно войти, согласиться с этой временной иллюзией).

2) Головокружение (*ilinx*). Головокружение в переводе означает водяной круговорот. Цель данного типа игры состоит в попытке разрушить стабильность, возможно, испытать экстремальные ощущения. Примером могут послужить катание на аттракционах, горных лыжах и пр.

2. Игры, основанные на пари и азарте:

1) Соревнование (*agon*). Соревнование – борьба, основанная на равенстве шансов, воле к победе и желании признать свою исключительность. Любые спортивные состязания – пример таких игр.

2) Азарт (*alea*). Такая игра основана на случайности и риске.

Все эти игры Кайуа противопоставляет *agon*, потому что в соревнованиях игрок рассчитывает только на свои способности, в азартных играх успех не зависит от личных качеств игрока. «Здесь только судьба создает и творит победу»<sup>1</sup> – отмечает ученый. Также в данном типе игр отмечается существенная роль денег, в отличие от соревнований, которым тоже присущ азарт. Кайуа отмечает, что в азартной игре игроки обладают равными шансами на победу.

Таким образом, каждая из рассмотренных классификаций игр предполагает наличие азартной игры. Это говорит о широкой распространенности азартных игр и их значимости в жизни людей.

---

<sup>1</sup> Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ. 2007. С. 52-54.



## 1.2. Азартная игра как объект социологического анализа

Испокон веков считается, что по природе человек – борец. Как правило, это качество чаще приписывается мужчинам. Соревновательный дух всегда был присущ человеческому обществу, поэтому поиск элементов борьбы, волнующих кровь, будет осуществляться на всем протяжении существования общества. Одним из способов достижения этого с давних времен у всех народов являются азартные игры, как и в России<sup>1</sup>.

Азартная игра является объектом изучения ряда научных дисциплин. Рассмотрим основные подходы к их исследованию.

С точки зрения *психологии*, азартная игра – риск чем-то ценным с возможностью окончательного выигрыша<sup>2</sup>. Психологами доказано, что у многих людей формируется психологическая зависимость от азартных игр, которая получила название «лудомания». Эта зависимость признается психическим заболеванием<sup>3</sup>. В психологии существует 2 подхода к определению значения азартных игр, или гэмблинга для человека. Во-первых, азартная игра – разновидность человеческого поведения. Во-вторых, гэмблинг заключается в страсти к нему как к вредной привычке<sup>4</sup>. Таким образом, психологи дают негативную оценку азартным играм, делая акцент на риске, психологической зависимости и страсти.

*Юриспруденция* рассматривает азартные игры с точки зрения их соответствия или несоответствия правовым нормам, принятым в той или иной стране. В нашей стране, в частности, к азартным играм подход реализован в ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и

---

<sup>1</sup> *История* развития азартных игр в России [Электронный ресурс] // Вежливые люди. Информационно-новостной портал. Режим доступа: <http://vegchel.ru/index.php?newsid=28544>

<sup>2</sup> *Национальная психологическая энциклопедия* [Электронный ресурс] // Национальная энциклопедическая служба. Режим доступа: <https://vocabulary.ru/termin/azartnaja-igra.html>

<sup>3</sup> *Мнение психологов об азартных играх, их плюсы и минусы* [Электронный ресурс] // Медикалпланет. Режим доступа: [https://medicalplanet.su/psixologia/psixologi\\_ob\\_igrah.html](https://medicalplanet.su/psixologia/psixologi_ob_igrah.html)

<sup>4</sup> *Психология азарта* [Электронный ресурс] // Полезные советы для вас. Режим доступа: <http://pzforum.net/psixologiya-azarta.html>

проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». Из Федерального закона следует, что азартная игра – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой, либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры<sup>1</sup>. Правовой подход не дает оценки азартным играм, а лишь акцентирует внимание на риске (как и в психологии), на наличии участников и организатора, а также правил игры.

С позиции *социологии* азартные игры объясняются в работе Э. Деверо. Источники азартных игр он видит в противоречиях капитализма: с одной стороны, общество требует от индивида порядка, предсказуемости и эмоциональной нейтральности; с другой стороны, для того, чтобы достичь успеха необходимо идти на риск, эксперименты, быть предприимчивым. Выводы Э. Деверо согласуются с теорией аномии Р. Мертон, который отмечал несоответствие культурных целей в обществе институциональным средствам их достижения. Мертон выделил пять форм индивидуального приспособления: конформность, инновация, ритуализм, бегство и мятеж<sup>2</sup>. Инновация – та форма поведения, которая характеризует участие в азартных играх, т. к. при таком поведении внимание индивида акцентируется на цели, которая выражается, например, в достижении богатства или власти различными путями (не всегда законными и социально одобряемыми)<sup>3</sup>. Основной характеристикой азартных игр в подобных работах является то, что гэмблинг как средство достижения успеха в обществе не поощряется.

---

<sup>1</sup> О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2006 N 244-ФЗ (последняя редакция). [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/)

<sup>2</sup> Мертон Р. Социальная теория и социальная структура. М.: Хранитель. 2006. С. 255.

<sup>3</sup> Волкова В. Э., Стребков Д. О. Социология азартных игр: основные авторы и подходы // Экономическая социология. 2011. С. 100-101.

Также в одном из социологических словарей дается следующее определение термину «азартная игра». Азартная игра (gambling) – денежная ставка на результат игр или событий, предполагающая случайность или умение<sup>1</sup>. Данное определение можно дополнить дефиницией из другого справочного издания. Она гласит, что азартная игра – род игр, в которых выигрыш и проигрыш зависят главным образом от случая, везения и в гораздо меньшей степени от умения игрока<sup>2</sup>. Таким образом, в некоторых определениях азартные игры основаны на везении и на умениях игрока в равной степени, а в других – везение преобладает над умениями игрока.

На основании анализа азартных игр с позиции нескольких научных подходов, можно сформулировать общее определение этой деятельности для нашего исследования. Азартная игра – вид организованной по определенным правилам игровой деятельности, основанный на риске ценностями индивида, предполагающий как везение, так и умения участников.

Азартные игры, как и другие игры, очень разнообразны, что вызывает необходимость их классификации.

1. По месту проведения азартной игры можно выделить: домашние (игры дома, в поезде, в бане и пр.), игры в казино, игры в сети Интернет.
2. По способу и форме организации игровой деятельности: игры, осуществляемые посредством букмекерских контор, игры, осуществляемые посредством лотерей, игры, осуществляемые посредством тотализатора, настольные игры (карты, рулетка), игры на игровых автоматах.
3. По форме возможного выигрыша: игры с материальным выигрышем (деньги, квартира), игры с нематериальным выигрышем (честь).

В заключение рассмотрения видов азартных игр отметим, что каждый из них может осуществляться как законно, так и незаконно.

---

<sup>1</sup> *Большой* толковый социологический словарь. Азартная игра [Электронный ресурс]: Режим доступа: [https://gufo.me/dict/social\\_dict/Азартная\\_Игра](https://gufo.me/dict/social_dict/Азартная_Игра)

<sup>2</sup> *Азартные* игры [Электронный ресурс] // Slovar.cc. Режим доступа: <https://slovar.cc/enc/brokhauz-efron/1572596.html>

Достаточно важной характеристикой в изучении азартных игр является *мотивация* участников данного вида деятельности. Р. Смит и Ф. Престон на основе анализа литературы по экономике, социологии и психологии выделили 11 возможных мотивов азартного поведения<sup>1</sup>:

1. Мазохизм и самонаказание (неосознанное стремление к проигрышу).
2. Денежная выгода.
3. Игра, развлечение, отдых.
4. Освоение навыков (в некоторых обществах обучение азартным играм с детства является традиционным и социально допустимым).
5. Общение, коммуникабельность (Для игроков важны неформальные встречи с другими игроками, обмен идеями игры, демонстрация собственных навыков другим).
6. Престиж (посещение игорных заведений с целью демонстрации собственного богатства, социального статуса).
7. Уход от проблем, фрустрация (склонность к азартным играм связана с рутинной в повседневной жизни, проблемами и работой; азартное поведение выполняет компенсаторную функцию и снимают напряжение).
8. Самостоятельное принятие решений (многих игроков привлекает именно возможность самостоятельно принимать решения в процессе игры).
9. Вера в собственную удачу.
10. Скука, нехватка ощущений.
11. Любопытство и новый опыт.

Данные мотивы достаточно хаотично разбросаны по разным основаниям. Тем не менее они достаточно полно, на наш взгляд, характеризуют реальную картину.

Анализируя данную типологию мотивов, В. Э. Волкова и Д. О. Стребков, отмечают, что некоторые мотивы друг с другом пересекаются (уход от проблем

---

<sup>1</sup> *Smith R. W., Preston F. W. Vocabularies of Motives for Gambling Behavior // Sociological Perspectives. 1984. № 27 (3). P. 330. – Цит. по: Волкова В. Э., Стребков Д. О. Социология азартных игр: основные авторы и подходы // Экономическая социология. 2011. С. 95-96.*

и нехватка ощущений). Часть мотивов относится к начинающим игрокам (любопытство, новый опыт), которые не могут быть применены к опытным<sup>1</sup>.

В приведенных мотивах четко прослеживаются функции азартных игр: психологические (самонаказание, самостоятельность, удовольствие от новизны, уход от проблем); экономические (материальное обогащение); социальные (рекреация, получение новых знаний / навыков, коммуникация, престиж). Так, сфера азартных развлечений играет достаточно важную роль в жизни общества, но существуют и другие социальные институты, удовлетворяющие те же потребности, при этом не принося большой ущерб индивидам и их семьям. Например, психологические функции способна выполнять работа (институт труда) семья, брак; экономическую – труд; социальные – образование, потребление и др.

Насколько общество удовлетворяет данные потребности при помощи института азартных игр, выясним через положение дел в различных странах мира. Команда исследователей KeyToCasino проанализировала ситуацию с азартными играми в 225 странах методом анализа местных источников.

В 51 стране наземные казино (оффлайн) полностью запрещены. В 6 странах местным гражданам запрещено посещать казино – они открыты только для иностранных туристов. В 17 странах казино могут работать лишь в определенных городах или территориях – игорных зонах (как в России). Таким образом, остается 151 страна (67% от числа исследуемых), в которой разрешены наземные игорные заведения в любой зоне. Только 47% населения Земли могут свободно посещать казино в своих странах<sup>2</sup>.

Ситуация с онлайн-играми более сложная. Это связано с тем, что государственные контролирующие органы неоднозначно относятся к национальным и зарубежным операторам. Различные формы ограничений

---

<sup>1</sup> Волкова В. Э., Стребков Д. О. Социология азартных игр: основные авторы и подходы // Экономическая социология. 2011. С. 96.

<sup>2</sup> Анализ доступности азартных игр онлайн во всем мире [Электронный ресурс] // News Of Gambling. Режим доступа: <https://newsofgambling.com/analiz-dostupnosti-azartnyh-igr-online-vo-vsem-mire/>

накладываются на онлайн-казино в странах, где проживает около 56% населения Земли. В 39 странах азартные игры в сети Интернет полностью запрещены. В 32 странах местным операторам запретили открывать онлайн-казино, но зарубежные операторы продолжают принимать ставки. Очень часто зарубежные операторы принимают ставки, не обладая лицензией. Власти таких стран не хотят или не могут пресечь незаконный игорный бизнес. В 93 странах деятельность интернет-казино не запрещена и не требует обязательного получения лицензии от регулятора<sup>1</sup>.

Таким образом, более половины стран не имеют ограничений в отношении деятельности игорных заведений, как онлайн, так и оффлайн. Дать однозначную оценку такому положению дел невозможно. С одной стороны, может показаться, что чем больше игорных заведений функционирует, тем больше людей играет в азартные игры и становятся психически зависимыми. С другой стороны, запрет на ведение легального игорного бизнеса создает поле для нелегальной игорной деятельности, что является проблемой правоохранительных органов и института семьи. Чем больше существует игорных заведений, тем больше шансов включиться в эту сферу деятельности. Следовательно, больше шансов получить игровую зависимость или проиграть денежные средства. Поэтому, при зависимости одного из членов семьи, страдает вся семья.

Россия, согласно закону о государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр, является страной, где игорная деятельность ограничена. Однако нет запрета на букмекерские конторы, тотализаторы и лотереи. Также существуют игорные зоны, в которых можно вести игорный бизнес и, соответственно, играть: «Приморье» в Приморском крае, «Сибирская монета» в Алтайском крае, «Янтарная» в Калининградской

---

<sup>1</sup> *Анализ доступности азартных игр онлайн во всем мире [Электронный ресурс] // News Of Gambling. Режим доступа: <https://newsofgambling.com/analiz-dostupnosti-azartnyh-igr-online-vo-vsem-mire/>*

области и «Красная поляна» в Краснодарском крае. Перспективной игорной зоной является «Крым» в одноименной республике<sup>1</sup>.

Важным аспектом социологического изучения любого социального явления выступает отношение общества или определенной группы к нему. По результатам исследования Фонда общественное мнение, большая часть россиян (40%) против создания этой игорной зоны: «сама игральная зона – понятие резко отрицательное», «Крым – это наша здравница, люди приезжают отдыхать». Имеются и сторонники: 22% полагают, что Крыму нужно зарабатывать и, что в зоне отдыха каждый имеет право отдыхать так, как ему хочется<sup>2</sup>.

По данным Московской Городской думы на июнь 2009 года, доходы Москвы от налоговых поступлений с игорного бизнеса составляли 6 млрд рублей в год, а доходы Санкт-Петербурга – 3,5 млрд рублей<sup>3</sup>. В настоящее время от создающейся в Крыму игорной зоны ожидаются налоговые отчисления в размере 525 млрд рублей в год<sup>4</sup>. Следовательно, уровень жизни и в целом престиж региона вырастут.

Все же государство ограничило функционирование азартных игр на территории России, несмотря на огромные налоги, которые могут поступать от игорного бизнеса. Это, вероятно, связано с нищетой и самоубийствами, которые стали следствием больших проигрышей в азартные игры<sup>5</sup>.

Несмотря на успешное развитие игорного бизнеса и тех значимых функций, что он выполняет, существует ряд социальных последствий гэмблинга, которые, как правило, считаются их *дисфункциями*. Основной

---

<sup>1</sup> *Игорные* зоны [Электронный ресурс] // RGW. Режим доступа: <https://rgweek.com/ru/igornye-zony>

<sup>2</sup> *Игорные* зоны в Крыму и Сочи: отношение россиян [Электронный ресурс] // ФОМ. Режим доступа: <https://fom.ru/Kultura-i-dosug/11616>

<sup>3</sup> Волкова В. Э., Стребков Д. О. Социология азартных игр: основные авторы и подходы // Экономическая социология. 2011. С. 93.

<sup>4</sup> *Игорные* зоны [Электронный ресурс] // RGW. Режим доступа: <https://rgweek.com/ru/igornye-zony>

<sup>5</sup> Беляева В. Г. Азартные игры – проблема современного общества [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://storage.tusur.ru/files/36572/Экономики-1403\\_Азартные\\_игры\\_-\\_проблема\\_современного\\_общества.pdf](https://storage.tusur.ru/files/36572/Экономики-1403_Азартные_игры_-_проблема_современного_общества.pdf)

дисфункцией института азартных игр мы считаем психическую зависимость. Формирование этой тяжелой патологической зависимости проходит незаметно для окружающих. Вначале это похоже на безобидную попытку человека провести свободное время. Но постепенно игрок может перестать взаимодействовать с внешним миром, перенося все свое внимание лишь на игру. Он испытывает все более сильное желание сбежать от реальности, которая ему приносит дискомфорт. Происходит уменьшение всех свойственных человеку потребностей в угоду игре<sup>1</sup>.

Психическая зависимость от азартных игр включает себя следующие проблемы: во-первых, это финансовые разорения, банкротство, во-вторых, преступная деятельность, которую, в свою очередь, может сформировать банкротство, в-третьих, социальные проблемы могут выразиться в изоляции от общества вследствие фантазий и эйфории, в которую погружает игра<sup>2</sup>.

При помощи результатов исследования, которое было проведено в 2015 году ИОМ Анкетолог методом онлайн-опроса, мы представим, насколько подобные проблемы угрожают жителям России. Исследователи выделили следующие показатели отношения россиян к азартным играм: самооценка азартности, наличие чувства азарта в различных ситуациях и включенность в игры на деньги. Итоги исследования: 4% россиян назвали себя азартными, 28% – скорее азартными. Среди азартных людей (почти треть опрошенных) за последние 6 месяцев 44% испытывали чувство азарта при участии в споре или дискуссии, 38% – при участии в лотереях, розыгрышах, а 36% – в спортивных соревнованиях или при их просмотре. 19% респондентов сообщили о том, что за последнее полугодие играли на деньги в азартные игры и испытывали при этом чувство азарта. Чаще россияне играют в азартные игры на интерес: за последние 6 месяцев принимали участие в таких играх и испытывали чувство азарта 34% респондентов. Что касается людей, участвовавших в лотереях и

---

<sup>1</sup> *Негативные* последствия зависимости от азартных игр [Электронный ресурс] // mos.ru. Управа Академического района города Москвы. Режим доступа: <https://akademicheskyy.mos.ru/presscenter/news/detail/1420063.html>

<sup>2</sup> Там же.



розыгрышах призов, то 59% из них за последние 6 месяцев попытались счастья в тиражных числовых лотереях, 48% – в моментальных лотереях и розыгрышах, а еще 41% – в розыгрышах призов в социальных сетях. Таким образом, россияне дают волю азарту в споре, спорте и лотереях чаще, чем в играх на деньги<sup>1</sup>. Тем не менее, чувство азарта, на наш взгляд, в дальнейшем может привести к вышеуказанным последствиям.

Обратимся к статистике посещения игорных зон. Более 80% жителей России никогда не посещали игорные заведения. Среди мужчин посетителей азартных заведений больше, чем среди женщин. Их доля составляет почти четверть от числа ответивших мужчин. Доля женщин, посещавших казино, составляет 10% от числа ответивших<sup>2</sup>.

По данным игрового департамента ООО «Домейн» (оператора игровой зоны «Красная поляна»), более 60% посещений покерных турниров приходится на жителей 10 регионов России. Москва и Московская область заняли первое место по количеству посещений – 2136, что составляет 21% от общего количества посещений турниров по покеру. В рамках данного исследования было проанализировано 10 000 посещений казино игроками в покер из России во время проведения двух турниров по покеру. Остальные регионы приведены ниже в порядке убывания количества посещений:

- Краснодарский край – 1378 посещений;
- Санкт-Петербург и Ленинградская область – 675 посещений;
- Свердловская область – 408 посещений;
- Ростовская область – 341 посещение;
- Татарстан – 261 посещение;
- Новосибирская область – 256 посещений;
- Челябинская область – 254 посещения;

---

<sup>1</sup> *Россияне* дают волю азарту в споре, спорте и лотереях чаще, чем в играх на деньги [Электронный ресурс] // Anketolog.иом. Режим доступа: <https://iom.anketolog.ru/2015/06/23/rossiyane-dayut-volyu-azartu-v-spore-sporte-i-lotereyah-chashe-chem-v-igrah-na-den-gi>

<sup>2</sup> *Игорные* зоны в Крыму и Сочи: отношение россиян [Электронный ресурс] // ФОМ. Режим доступа: <https://fom.ru/Kultura-i-dosug/11616>

- Башкортостан – 167 посещений;
- Омская область – 143 посещения<sup>1</sup>.

Можно сделать вывод, что игорная зона в Краснодарском крае не пустует, а, напротив, пользуется популярностью среди наших сограждан. Жители Свердловской области занимают четвертую позицию из десяти среди «регионов-любителей» покера, что свидетельствует о наличии части населения нашей области, проводящей свой досуг, играя в игры на деньги, причем, используя, на наш взгляд, элитарное времяпрепровождение. Относительно населения нашей области, 408 посещений турнира говорит о низкой включенности свердловчан в игру «покер», а также в посещение игорных зон. Рассмотрим состояние других игорных зон России. Губернатор Калининградской области А. Алиханов рассказал, что в игорной зоне «Янтарная» в Калининградской области повысится посещаемость за счет круизов и модернизации аэропорта<sup>2</sup>. Гендиректор АО «Корпорация развития Приморского края» И. Трофимов отметил, что к 2020 году посещаемость игорной зоны «Приморье» вырастет до 1,2 млн. человек в год. В связи с этим некоторые инвестиционные компании собираются вложить туда немалые деньги<sup>3</sup>. Игорная зона «Сибирская монета» не столь популярна, но достаточно перспективна. Зона начала активно развиваться с 2017 года. За этот год ее посетило 60 тысяч человек<sup>4</sup>. Стремительному развитию игорных зон, на наш взгляд, нельзя дать однозначной оценки. С одной стороны, пополняется государственная казна; с другой стороны, проигрыши огромных состояний и

---

<sup>1</sup> «Сочи Казино и Курорт»: аналитика посещаемости турниров по покеру [Электронный ресурс] // News of Gambling. Режим доступа: <https://newsofgambling.com/poseshchaemosti-turnirov-po-pokeru/>

<sup>2</sup> В игорной зоне «Янтарная» повысят посещаемость за счет круизов и модернизации аэропорта [Электронный ресурс] // Igorika.ru. Режим доступа: <https://www.igorika.ru/news/v-igornoj-zone-yantarnaya-povyshat-poseshchaemost-za-schet-kruizov-i-modernizacii-aeroporta>

<sup>3</sup> Посещаемость игорной зоны «Приморье» вырастет до 1,2 млн человек в год [Электронный ресурс] // Igorika.ru. Режим доступа: <https://www.igorika.ru/news/posesaemost-igornoj-zony-primore-vyrastet-do-12-mln-peoplek-v-god>

<sup>4</sup> Перспективы развития игорной зоны «Сибирская монета» [Электронный ресурс] // Igorika.ru. Режим доступа: <https://www.igorika.ru/articles/perspektivy-razvitiya-igornoj-zony-sibirskaya-moneta>

психологические зависимости от азартных игр может отрицательно сказаться, как на общем фоне страны, так и на самочувствии отдельных индивидов.

Наряду с законными игорными зонами существует ряд «игровых клубов», которые функционируют в нарушение закона. Наиболее часто встречающиеся виды незаконного игорного бизнеса – казино, букмекерские конторы, тотализаторы и отдельно работающие игровые автоматы<sup>1</sup>.

Незаконные казино в нашей стране чаще всего развиваются в сети Интернет. В соответствии с Федеральным Законом деятельность по организации и проведению азартных игр с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети Интернет, а также средств связи, в том числе подвижной, запрещена<sup>2</sup>.

Деятельность по проведению лотерей (и бирж) регулирует ФЗ от 11.11.2003 №138 «О лотереях». Согласно этому документу, проведение лотерей возможно при наличии специального разрешения или уведомления органов исполнительной власти<sup>3</sup>.

Третья форма организации игорного бизнеса, которое часто функционирует незаконно – букмекерские конторы и тотализаторы. ФЗ № 244 позволяет организацию букмекерских контор и тотализаторов вне игорных зон, при наличии лицензии от Федеральной налоговой службы, в игорных зонах необходимо получение разрешения. Процедура получения лицензии на организацию букмекерских контор и тотализаторов с принятием ФЗ №244 значительно усложнилась, что привело к поиску предпринимателями

---

<sup>1</sup> Вильчинский А. А. Незаконное предпринимательство в сфере организации азартных игр // Проблемы Науки. 2014. № 10. С. 1.

<sup>2</sup> О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2006 N 244-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/baabe5b69a3c031bfb8d485891bf8077d6809a94/)

<sup>3</sup> О лотереях: Федеральный закон от 11.11.2003 № 183-ФЗ. Статья 4 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_44970/79b12109570f546192345ade8f2b9a4a4c32c105/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_44970/79b12109570f546192345ade8f2b9a4a4c32c105/)

незаконных способов осуществления данной деятельности<sup>1</sup>. Таким образом, простому среднестатистическому россиянину при возникновении необходимости удовлетворить определенные потребности азартными играми достаточно сложно сделать это законно из-за функционирования нелегальных заведений. Это может привести к полицейской облаве, благодаря которой люди, искавшие утешение в гэмблинге, могут попасть на некоторое время в полицейский участок или камеру временного содержания. В свою очередь, это может привести к неврозу, потере времени, порче репутации и т. д.

ВЦИОМ сообщает, что несмотря на запрет игорных заведений, половина россиян указывает на то, что в их населенном пункте такие заведения продолжают работать. Каждый пятый респондент заявляет, что знает, где находятся игорные заведения (19%), и еще каждый третий слышал об их существовании (31%), но не знает, где именно они расположены (данный опрос был проведен в 2011 году – спустя 5 лет после принятия ФЗ)<sup>2</sup>.

Таким образом, свое существование продолжают незаконные игорные заведения. Принося большую прибыль бизнесменам, а также выполняя компенсаторную функцию для игроков, незаконное предпринимательство в сфере азартных игр наносит ущерб здоровью граждан и политике страны по вынесению игорных зон в приграничные регионы.

Подавляющее большинство россиян (94%), по результатам опроса ВЦИОМ, не играет в азартные игры. Те, у кого есть подобное увлечение, чаще всего сообщают, что делают ставки в карточных играх (4%). На игорные автоматы тратил деньги лишь 1% опрошенных, в казино и на скачках играли менее 1%<sup>3</sup>. Тем не менее, выявление потенциальной склонности к данному виду деятельности способно предусмотреть массовое погружение различных групп в данный вид девиантного поведения.

---

<sup>1</sup> Вильчинский А. А. Незаконное предпринимательство в сфере организации азартных игр // Проблемы Науки. 2014. № 10. С. 2.

<sup>2</sup> *Запрет игорных заведений: 2 года спустя* [Электронный ресурс] // ВЦИОМ. Режим доступа: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=1710>

<sup>3</sup> *Игорные зоны в России: за и против* [Электронный ресурс] // ВЦИОМ. Режим доступа: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=765>

Изучение отношения к азартным играм необходимо. Оно способно выявить склонность людей к возможной зависимости – сделать прогноз развития азартных игр в нашей стране. Молодежь – та социальная группа, которая «занимает промежуточное положение между этапами детства и взрослости»<sup>1</sup>. Отношения между молодежью и обществом двойственны: молодежь, с одной стороны, социализируется в обществе, усваивая его нормы и ценности; с другой, является источником социальных изменений, привнося в общество собственные ценности, нормы и модели поведения, в свою очередь, совершенствуясь под воздействием изменившихся условий<sup>2</sup>. Следствием маргинальности молодежи может выступать девиантное поведение, в том числе гэмблинг. Поэтому молодежь можно отнести к «группе риска» в области азартных игр.

«Молодежь – социально-демографическая группа, выделяемая на основе возрастных характеристик, особенностей социального положения и обусловленных теми или другими социально-психологическими свойствами, которые определяются общественным строем, культурой, закономерностями социализации, воспитания данного общества; современные возрастные границы от 14-16 до 25-30 лет, доля в составе населения до 20%»<sup>3</sup>. В современной литературе, как правило, молодежный возраст сдвигается на более высокую границу – 30-35 лет. Это связано с увеличением числа молодых людей, получающих высшее образование, с повышением возраста вступления в брак и рождения первого ребенка. В связи с этим современной молодежи характерна некая инфантильность, детскость или ребячество.

Возрастные границы молодежи до сих пор остаются спорным вопросом, поэтому возникает необходимость выделения других признаков молодежи. Социолог О. И. Белый отмечает, что началом молодости (концом детства)

---

<sup>1</sup> *Леньков Р. В.* Социология молодежи. М.: Юрайт, 2015. С. 56.

<sup>2</sup> *Там же.* С. 60.

<sup>3</sup> *Пределы роста: доклад Римского клуба / Д.Л. Медоуз, Дж. Рэндерс и др. М., 1991 – Цит. по: Белый О. И. Определение понятия «Молодежь» // Теория и практика общественного развития. 2012. №12 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-ponyatiya-molodezh>*

является момент, когда в организме человека завершаются физиологические и психические процессы, связанные с половой зрелостью (интервал от 12 до 16 лет), а также ряд социальных обстоятельств; а концом молодости – момент, когда молодой человек полностью вступает в положение взрослого, чему соответствует ряд условий: экономическая независимость, личная самостоятельность, самостоятельное распоряжение средствами, создание собственного очага, независимого от родительского<sup>1</sup>.

Английский ученый С. Фрис выделил иной признак молодежи. В целом, молодежь для Фриса – процесс перехода от детства к взрослости. Основными направлениями (признаками) этого процесса выступают: переход от зависимости к независимости, от безответственности к ответственности<sup>2</sup>.

В литературе выделяют следующие признаки положения молодежи: переходность положения, высокий уровень мобильности, высокая склонность к освоению новых социальных ролей, активный поиск своего места в жизни, склонность к вступлению в различные группы и движения<sup>3</sup>. Данные признаки четко и логично дополняют особенности, выделенные авторами выше. Именно в молодом возрасте в человеке формируются те черты, которые будут определять его личностные склонности.

Таким образом, молодежь – социальная группа, которая характеризуется пребыванием в процессе перехода к независимости, к ответственности; мобильностью, поиском себя; а также противоречивостью своего положения (принятие норм общества и внесение новых ценностей в него). Данные особенности молодого поколения нельзя толковать однозначно. Например, такой критерий определения молодежи как переход к независимости, с одной

---

<sup>1</sup> *Белый О. И.* Определение понятия «Молодежь» // Теория и практика общественного развития. 2012. № 12. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-ponyatiya-molodezh>

<sup>2</sup> *Frith S.* The Sociology of Youth. London: Open University Press, 1984. – Цит. по *Белый О. И.* Определение понятия «Молодежь» // Теория и практика общественного развития. 2012. №12 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-ponyatiya-molodezh>

<sup>3</sup> *Молодежь* как социальная группа. Обществознание [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://humanitar.ru/page/ch7.3>

стороны, заставляет молодых людей становиться ответственными, самостоятельными, но, в то же время, независимость дает возможности попробовать себя в новых областях, которые ранее были запрещены родителями (алкоголь, наркомания, гэмблинг, проституция и пр.). Получается, что молодежь вследствие своей маргинальности является важным объектом для социологического изучения.

Важным аспектом исследования молодежи наряду с ее личностными особенностями выступают досуговые практики. Как сообщает Фонд общественное мнение, более половины молодежи России более-менее регулярно в свободное время смотрит телевизор, причем с увеличением возраста доля такой молодежи увеличивается до 66%. Также весьма популярным времяпрепровождением молодежи выступают такие виды деятельности как походы в гости, прослушивание музыки, аудиокниг, просмотры фильмов и видео. Более трети молодежи нашей страны посвящает свободное время компьютеру, Интернету, чтению, детям и природе<sup>1</sup>. Таким образом, многие молодые люди и девушки свободное время проводят социально одобряемыми способами. Можно предположить, что склонностью к девиантному поведению обладает небольшая доля молодежи. Стоит отметить, что перед телевизором проводит время наиболее значимая доля молодых людей, где регулярно рекламируют лотереи. Сеть Интернет, как популярная площадка для времяпрепровождения молодежи, является транслятором рекламы онлайн-казино. Это способно спровоцировать гэмблинг среди молодежи.

Р. В. Леньков выделяет причины девиаций в молодежной среде<sup>2</sup>:

1. Противоречие между активно растущими, особенно в молодости, потребностями и легальными, социально одобряемыми средствами их удовлетворения;

---

<sup>1</sup> *Опрос молодежи: досуговые и Интернет-практики [Электронный ресурс] // ФОМ. Режим доступа: <https://fom.ru/Obraz-zhizni/13103#>*

<sup>2</sup> *Леньков Р. В. Социология молодежи. М.: Юрайт, 2015. С. 152*

2. Неравенство возможностей среди представителей различных социальных групп, особенно остро ощущаемое в молодости;
3. Статусное (а не только возрастное) неравенство между поколениями;
4. Репрессивные меры воспитания;
5. Необходимость в социальном признании и самоотверждении, связанная с поиском «своего пути» во взрослом мире;
6. Недостаточность социального опыта и, как следствие, попытка облегчить трудности вступления в различные социальные отношения при помощи так называемых раскрепощающих средств (сигарет, алкоголя, наркотиков).

Данные причины вполне можно сопоставить с выделенными ранее мотивами азартного поведения Р. Смита и Ф. Престона. Некоторые причины девиантного поведения также можно соотнести с характеристиками молодежи: противоречивость и поиск себя.

Таким образом, молодежь со свойственными ей личностными особенностями (мобильность, поиск себя, маргинальность, противоречивость), характерным времяпрепровождением (просмотр телевизора, Интернет-серфинг), а также с выделенными причинами молодежных девиаций подвержена влиянию различных факторов на вовлечение в азартную среду: друзья, реклама, деньги, статус и пр.

В данном исследовании рассмотрено отношение молодежи крупного города к азартным играм. Положительное отношение молодых людей и девушек к азартным играм может быть фактором, способствующим развитию склонности к игровой зависимости, которую, в свою очередь, мы выделили как дисфункцию института азартных игр. Поскольку молодежь – группа риска необходимо знать ее отношение к азартным играм, степень вовлеченности и заинтересованности. С этой целью было проведено эмпирическое исследование, результаты которого представлены в следующей главе.



## 2. ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ ЕКАТЕРИНБУРГА К АЗАРТНЫМ ИГРАМ: ЭМПИРИКО-СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

### 2.1. Интерес молодежи к азартным играм

Для выявления отношения к азартным играм молодежи как группы с особенными социально-психологическими свойствами в начале мая 2019 года было проведено эмпирическое исследование методом количественного опроса.

В анкетном опросе приняло участие 200 молодых екатеринбуржцев в возрасте от 18 до 34 лет. Распределение участников опроса по полу и возрасту воспроизводит структуру молодого совершеннолетнего населения Екатеринбурга по данным параметрам. Две трети респондентов имеют высшее или неоконченное высшее образование. Большинство не состоит в официальном браке (64%), из оставшейся трети молодых людей и девушек часть имеет официального брачного партнера, другая часть состоит в фактическом браке. Детей имеют менее одной пятой опрошенных. Материальное положение молодежи соответствует среднему («На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не можем», «На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не можем»). Таким образом, молодежь современного крупного города можно охарактеризовать стремлением к получению высшего образования, неспешностью в формировании семьи и рождении детей.

Игра является одним из способов проведения досуга, поэтому целесообразно рассмотреть досуговые практики современной молодежи крупного города, а также место игры среди этих практик (табл. 1). Абсолютное большинство опрошенных предпочитает проводить свободное время в социальных сетях и на развлекательных порталах. Почти половина ответивших предпочитает посещать торговые центры, кинотеатры и кафе. Многие респонденты занимаются спортом в свободное время, читают книги. Играть в

различные игры любит каждый четвертый опрошенный. Популярным досугом для одной пятой респондентов выступает Интернет-серфинг, для 15% – просмотр телевизора, а десятая часть опрошенных предпочитает времяпрепровождение, связанное с посещением выставок, музеев, театров.

Таблица 1

Предпочитаемые виды досуга (% от числа ответивших)

Виды досуга	%
Социальные сети, развлекательные порталы	63
Посещение ТЦ, кинотеатров, кафе	44
Спорт	38
Чтение книг	35
Игры	24
Серфинг в Интернете	21
Просмотр ТВ	15
Шопинг	11
Посещение выставок, музеев, театров	9
Прогулки	2
Воспитание ребенка	1
Итого:	260*

\* Здесь и далее сумма ответов превышает 100%, поскольку респонденты могли выбрать более одного варианта ответа

Таким образом, современная молодежь, попавшая в поле нашего исследования, имеет достаточно узкую сферу досуга. Век информационных технологий дает о себе знать: абсолютное большинство молодежи проводит свободное время в Интернете. Стоит отметить, что в структуре молодежного досуга, на наш взгляд, значимое место занимают игры, а значит, заинтересованность молодежи в данной форме деятельности есть. Игры, в свою очередь, могут быть и в сети Интернет, а также азартными вне сети. Стоит отметить, что респонденты, занимающиеся в свободное время спортом, зачастую имеют брачного партнера и ребенка (приложение 4, табл. 22 и 26). Среди молодежи, которая проводит досуг, играя в игры, в 3 раза больше мужчин, чем женщин (приложении 4, табл. 11). В дальнейшем будет определено, какова доля среди этих игроков азартных и играют ли они в игры на деньги.

Практически любая игра предполагает соревновательность, а значит, определенные личностные качества играющих, которые мы можем определить, как азартность. В целом, азартными себя считают чуть более трети респондентов (35%). Напомним, азарт – это эмоция, связанная с сильной возбужденностью и предвосхищением успеха. Следовательно, если человек чувствует в себе эту эмоцию, он склонен проявить ее в различных ситуациях, в том числе и в играх на деньги. Самооценка степени азарта, таким образом, помогла сделать вывод о том, что треть молодежи в какой-то степени склонна к азартным играм. Данная характеристика была изучена посредством вопроса о поведении во время споров или дискуссий. Предполагалось, что более активные участники споров будут более азартными игроками и в целом оценят свою азартность высоко. Однако данная взаимосвязь получилась незначимой (приложение 4, табл. 31).

Выявление интереса к различной информации об азартных играх – одна из задач исследования. Проявление интереса – одна из первых ступеней в принятии решения совершить определенный поступок. В данном случае из высокой заинтересованности молодежи в азартных играх может последовать действие,

т. е. игра. Результаты изучения интереса к информации об азартных играх получились следующими: три четверти опрошенной молодежи вообще не искали информацию об азартных играх, 13% искали информацию о ставках на исход различных событий (возможно, и делали ставки через Интернет), 5% искали информацию о карточных играх, 4% – о лотереях, остальные – о законодательстве, регулирующем игорную<sup>1</sup> деятельность и об игорных заведениях (табл. 2).

---

<sup>1</sup> Здесь и далее деятельность, связанную с азартными играми, будем называть игорной, в отличии от игровой деятельности, которая связана с любой игрой.

Характеристика интереса к информации об азартных играх  
(% от числа ответивших)

Интерес к информации	%
Не искали информацию об азартных играх вообще	75
Искали информацию о ставках на спорт / политику и пр.	13
Искали информацию о карточных играх	5
Искали информацию о лотереях	4
Искали информацию о законодательстве в области азартных игр	2
Искали информацию о деятельности игорных заведений	1
Итого:	100

Исследование показало, что мужчины ищут информацию об азартных играх гораздо больше, чем женщины: им интереснее информация об игорных заведениях, ставках, карточных играх и законодательстве. Что касается молодых женщин, им чуть более интересна информация о лотереях (табл. 3).

Таблица 3

Характеристика интереса к информации об азартных играх в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Характеристика интереса к информации об азартных играх	Пол	
	Мужчины	Женщины
Искали информацию о ставках на спорт / политику и пр.	25	9
Искали информацию о карточных играх	13	9
Искали информацию о деятельности игорных заведений	9	1
Искали информацию о законодательстве в области азартных игр	7	2
Искали информацию о лотереях	7	10
Не искали информацию об азартных играх вообще	39	70
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,337, Вероятность ошибки (значимость): 0,002

Такое распределение поиска информации об игровой индустрии по полу можно связать с возможным стремлением мужчин зарабатывать денег больше, чем женщины – они ищут сведения о дополнительных заработках, наталкиваются на сайты букмекерских контор, начинают проявлять интерес к такой информации и продолжают искать. Таким образом, мужчины становятся более просвещенными в плане законодательства в этой области, игорных заведений и букмекерских контор / тотализаторов. Лотереи чуть более

привлекают девушек: это более пассивный способ участия в азартных играх, более легкий и доступный, не требующий специфических навыков, как, например, ставки или игры в карты (игра на везение, а не на умение). Женщинам, в свою очередь, азартные игры менее интересны в виду традиционного распределения ролей (женщина в семье – не добытчик). В целом, можно сказать, что молодежи практически не интересна различная информация об игорной деятельности. На наш взгляд, существует два варианта причин низкой заинтересованности в поиске информации: во-первых, большая часть современной молодежи крупного города не заинтересована в азартных играх вообще; во-вторых, молодежи не требуется искать информацию об игорной деятельности, потому что она и так хорошо осведомлена об азартных играх.

Несмотря на отсутствие в большинстве случаев поиска информации об азартных играх, большинство респондентов знает основные формы и организации их проведения (табл. 4).

Таблица 4

Известные респондентам формы и организации проведения азартных игр  
(% от числа ответивших)

Формы и организации азартных игр	%
Лотереи	87
Букмекерские конторы	84
Карточные игры	83
Казино	81
Игровые автоматы	80
Онлайн-казино	79
Тотализаторы	47
Итого:	544*

Наименее известной формой проведения азартных игр для молодежи выступают тотализаторы. Причиной этому служит то, что, как правило, тотализаторы по своим функциям схожи с букмекерскими конторами, а, в свою очередь, вторая форма проведения азартных игр более популярна в российском обществе. Что касается западного общества, там делают ставки с помощью

тотализаторов на скачках и прочих подобных мероприятиях (в основном на тех, где задействованы животные). Также в структуру букмекерских контор уже может входить и тотализатор. Данные факты подчеркивают нераспространенность этой формы азартных игр в России, в том числе и среди молодежи. Остальные формы и организации проведения азартных игр в России молодежи в большинстве известны, ведь по телевизору, который предпочитает смотреть большинство молодежи Екатеринбурга в свободное время, постоянно рекламируют лотереи (самый распространенный вид азартных игр по результатам нашего исследования); букмекерские конторы можно встретить на улицах города, также букмекерские конторы выступают официальными спонсорами футбольных и других спортивных клубов; карточные игры известны всем с детства и выступают способом проведения досуга в наши дни особенно в местах отсутствия Интернета; казино ранее, до вступления в силу Федерального закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», часто встречались на улицах города и наверняка часть современной молодежи их застала, кроме того, все еще периодически попадают новости о ликвидации незаконных казино; игровые автоматы или «однорукие бандиты» известны молодежи в виду их повсеместной установки; а онлайн-казино постоянно рекламируются в сети Интернет на сайтах с видеоконтентом.

Знание о законодательстве, регулирующем игорную деятельность в России, так же, как и поиск информации об азартных играх, характеризует в некоторой степени интерес к азартным играм. В Российской Федерации игорная деятельность ограничена специальными игорными зонами, букмекерскими конторами, тотализаторами и лотереями. Об этом знает 72% молодежи Екатеринбурга. Почти десятая часть думает, что в нашей стране полностью запрещена игорная деятельность, а 3% полагает, что она абсолютно свободна. Остальные респонденты затруднились ответить на вопрос о законодательстве (Рис. 1).

Рис. 1. Мнение о положении дел в России в соответствии с законодательством в области азартных игр (% от числа ответивших)

тветы на данный вопрос логичны и ожидаемы: данный закон принят относительно давно, в СМИ ранее часто публиковалась сведения о закрытии нелегальных казино и до сих пор встречаются подобная информация. Тем не менее, 9% опрошенных полагает, что азартные игры полностью запрещены – это можно связать с тем, что термин «азартная игра» для среднестатистического человека скорее негативный, он связан с девиацией, крупными проигрышами и т. д., а государство должно ограничивать людей от «негативизма», как, возможно, считают граждане, путем полной изоляции, как это сделали бы в тоталитарном государстве.

Ограничению игровой деятельности молодые екатеринбуржцы старались не давать оценки: по большей части их мнение было нейтральным (табл. 5).

Таблица 5

Степень согласия с Федеральным законом "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ  
(% от числа ответивших)

Степень согласия	%
Полностью согласны	16
Скорее согласны	17
Относятся нейтрально	40
Скорее не согласны	4
Совершенно не согласны	6
Затруднились ответить	18
Итого:	100

При анализе выяснилось, что с законодательством более остальных согласны те респонденты, которые полагают, что игорная деятельность запрещена в нашей стране (приложение 4 табл. 34). Напрашивается вывод, что часть молодежи желает видеть игорный бизнес полностью запрещенным. Женщинам было сложнее дать оценку Федеральному закону. Это скорее также связано с незначительным интересом девушек к азартным играм в целом: они в основном не искали никакой информации об азартных играх. Что касается мужчин, их мнения разделились, но все же 40% согласны с ним, либо скорее согласны, а 14% – нет (табл. 6).

Таблица 6

Степень согласия с Федеральным законом "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ в зависимости от пола (в % по столбцу)

Степень согласия	Пол	
	Мужчины	Женщины
Полностью согласны	16	16
Скорее согласны	24	11
Относятся нейтрально	34	44
Скорее не согласны	4	4
Совершенно не согласны	10	1
Затруднились ответить	11	24
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,308, Вероятность ошибки (значимость): 0,002



Согласие с законом можно обосновать «вымирианием» незаконных казино, что свидетельствует о надлежащем качестве работы и исполнения данного ФЗ гражданами и органами правопорядка. Небольшая доля респондентов, которая не согласна с законом, возможно, не желает ограничивать игорную деятельность и бизнес, на ней основанный. Можно предположить, что причина несогласия с законом в том, что данная отрасль коррумпирована, т. е. существует «крыша» в лице сотрудников полиции («оборотней»), которые защищают незаконные формы проведения азартных игр (в частности, казино). Существование таких последствий являются проблемами для молодежи, в частности. Ведь существование нелегального бизнеса может направить молодое поколение в русло тех сфер деятельности, которое получает доход незаконными способами.

Более трети респондентов в качестве последствий действия № 224 ФЗ называют развитие нелегального игорного бизнеса, что вполне ожидаемо, ведь ограничение игорного бизнеса государством – поле для нелегального предпринимательства. Каждый пятый опрошенный считает, что данный закон ведет к игровой зависимости (табл. 7).

Таблица 7

Предполагаемые последствия от введения и действия 224 ФЗ  
(% от числа ответивших)

Последствия	%
Развитие нелегального игорного бизнеса	37
Игровая зависимость	22
Частичная вовлеченность населения в азартные игры	20
Развитие легального игорного бизнеса	16
Массовое погружение населения в азартные игры	11
Развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр	10
Затруднились ответить	29
Итого:	143*

Чрезмерное увлечение азартными играми в данном контексте может выступить запретным плодом, который, как правило, манит. «Ограничивая игорную деятельность, государство получает ее большее распространение» – логика данных категорий молодежи. То же касается и 11% опрошенных,

которые выбрали ответ «массовое погружение населения в азартные игры». Развитие легального игорного бизнеса как следствие функционирования указанного закона отметили 16% молодежи. Данное последствие вполне закономерно и ожидаемо как государством, так и гражданами, это цель данного закона. Также десятая часть ответивших упомянула, что закон развивает самоконтроль у людей относительно азартных игр, что, собственно, также является его возможной целью. Стоит отметить, что девушки чаще отмечали более критичные последствия (массовое погружение населения в азартные игры, развитие нелегального игорного бизнеса). Молодые люди указывали на более «мягкие» и положительные последствия введения и действия данного закона (развитие легального игорного бизнеса, частичная вовлеченность населения в азартные игры, развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр) (Рис. 2). Возможно, более критичное восприятие женщинами ограничивающего игорную деятельность закона связано с их более сильным



Рис. 2. Предполагаемые последствия от введения и действия № 224 ФЗ в зависимости от пола (% от числа ответивших)

ак

им образом, четверть молодежи (в большинстве случаев молодых людей) любит играть в разные игры. Треть респондентов считает себя азартными, но разного рода информация об азартных играх молодежи, как правило, не интересна, но небольшой интерес все-таки проявляют мужчины. Тем не менее, екатеринбуржцам хорошо известны все формы и организации по проведению азартных игр. Самой неизвестной формой игр на деньги выступил тотализатор. Большинство молодежи знает о том, каким образом законодательство регулирует игорную деятельность в нашей стране, но оценить его было достаточно сложно, особенно женщинам, мужчины в основном давали положительную оценку данному ФЗ. Мнения о последствиях данного законодательства у молодых людей и девушек разделились: девушки указывали негативные последствия (массовое погружение населения в азартные игры и развитие нелегального игорного бизнеса), а молодые люди обратили внимание на более положительные последствия (развитие легального игорного бизнеса, частичная вовлеченность населения в азартные игры, развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр).

Гипотеза о том, что игорная деятельность занимает периферийное положение в структуре досуга молодежи, подтвердилась. Действительно, молодые люди и девушки сегодня предпочитают проводить свободное время в социальных сетях, на развлекательных порталах, в торговых центрах, кинотеатрах, кафе и т. д. Мы предполагали, что в виду низкой включенности молодежи в игорную деятельность молодые люди и девушки плохо осведомлены о законодательстве, ее регулирующем, но в ходе анализа результатов эмпирического исследования данная гипотеза не подтвердилась. Также мы предполагали, что молодежь оценит данный ФЗ положительно из-за солидарности с общественным мнением, но, оказалось, что дать оценку законодательству в большинстве случаев достаточно сложно.

Интерес к азартным играм молодежь Екатеринбурга проявляет в малой степени. Как правило, мужчины более осведомлены о данном виде деятельности.



## 2.2. Опыт игровой деятельности молодежи

Одна из задач исследования была направлена на выявление степени включенности молодежи в игорную деятельность.

Более трети молодежи отметили, что никогда не играли в азартные игры. Столь большое число не вовлеченных в игры на деньги можно объяснить тем, что не вся современная молодежь застала расцвет игорного бизнеса, который пришелся на 2005 год. Далее последовал 2006 год, переломный для азартных игр, благодаря которому треть молодежи так и не опробовала игровые автоматы и не посетила игровые клубы. Тем не менее, 40% опрошенных пытали удачу в лотерее, каждый четвертый – в ставках, каждый пятый – в картах на деньги и на нелегальных игровых автоматах, 10% – в казино (табл. 8).

Таблица 8

Виды опробованных азартных игр (% от числа ответивших)

Виды азартных игр	%
Лотереи	40
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	28
Карты на деньги	22
Игровые автоматы	21
Казино	10
Ничего не пробовали	36
Итого:	156*

Популярность лотерей можно объяснить их постоянной рекламой и продажей билетов в большом количестве мест. Букмекерские конторы сейчас, на наш взгляд, набирают популярность за счет того, что ставки можно делать онлайн посредством гаджетов; также наше общество обладает развитыми СМИ, что дает молодежи шансы быть в курсе различных событий, а значит, и делать ставки на их развитие. Игры в карты на деньги молодежь интересуют в меньшей степени, это скорее отклик из прошлого. Игровые автоматы сегодня – незаконная форма проведения азартных игр, но она популярна среди четверти молодых людей Екатеринбурга. Это можно объяснить доступностью, привлекательностью и повсеместной установкой «одноруких бандитов». Четко

прослеживается связь между полом респондента и видом опробованных азартных игр: «мужской» формой организации игр на деньги можно назвать ставки через букмекеров или тотализаторы, «женской» – лотереи (табл. 9).

Таблица 9

Виды опробованных азартных игр в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Виды опробованных азартных игр	Пол	
	Мужчины	Женщины
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	24	11
Лотереи	22	30
Карты на деньги	15	12
Игровые автоматы	15	12
Казино	7	5
Ничего не опробовали	17	31
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,244, Вероятность ошибки (значимость): 0,002

Напомним, женщины также немного чаще искали информацию о лотереях, чем мужчины, а мужчины гораздо чаще женщин смотрели информацию о ставках. По классификации азартных игр лотереи относятся к играм на везение, а ставки к играм на умение. Следовательно, появилось еще одно доказательство, что девушки более пассивны в игровой индустрии, чем молодые люди. Активность юношей также можно объяснить поиском дополнительных заработков. В ходе анализа также выяснилось, что среди людей, имеющих детей, более чем в два раза чаще встречается молодежь, играющая на игровых автоматах, чем среди тех, кто детей не имеет. Игроков в лотереи среди родителей тоже больше (табл. 10). Данный феномен также можно объяснить пассивностью данных типов азартных игр. Ведь с появлением ребенка, как правило, свободного времени становится меньше, некогда изучать техники игры в карты, изучать принципы ставок и пр. Гораздо проще попытаться удачи на автомате или через лотерею. Не секрет, что игровые автоматы встречаются в торговых центрах. Предполагаем, что молодые отцы «навещают» их, когда ходят за покупками. Вполне вероятен тот факт, что респонденты приняли за игровой автомат «Хватайку» – автомат по захвату мягких игрушек

(по сути, та же азартная игра). Поэтому, возможно, что родителей к данному устройству привлек ребенок.

Таблица 10

Виды опробованных азартных игр в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Виды опробованных азартных игр	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Лотереи	36	23
Игровые автоматы	24	11
Карты на деньги	12	14
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	12	19
Казино	7	6
Ничего не опробовали	10	26
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,225, Вероятность ошибки (значимость): 0,008

Молодежь в достаточной степени включена в азартные игры: ей опробованы такие виды азартных игр как лотереи, ставки, карты, игровые автоматы и казино. Появляется вопрос, что ее привлекает к этой деятельности. Основным мотивом, побуждающим к играм на деньги, молодежь Екатеринбурга считает любопытство (рис. 3). Из этого можно сделать вывод, что большинство молодежи испытывало удачу в азартных играх один раз или чуть более. Ведь, как правило, когда любопытство удовлетворяется, интерес пропадает. Более четверти респондентов играли в игры на деньги в качестве досуга, четверть – из-за потребности в деньгах (в надежде что-то выиграть). Любопытство – черта, присущая именно молодому поколению, она характеризует его как людей, вырвавшихся из-под родительской опеки, стремящихся испробовать различные виды деятельности, особенно те, которые были запрещены ранее. Как правило, это разные формы девиантного поведения, в частности, гэмблинг.

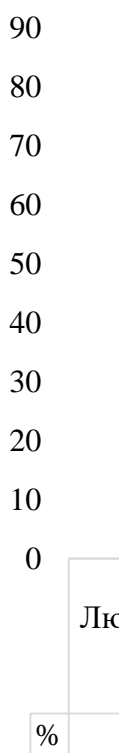


Рис. 3. Мотивы к азартным играм  
(% от числа ответивших)\*

Причины того или иного поведения не всегда зависят полностью от человека, который совершает определенное действие, особенно в молодежной среде, где высоко влияние референтной группы. Рассмотрим партнеров молодых екатеринбуржцев по играм на деньги. В большинстве случаев молодежь предпочитает играть в азартные игры самостоятельно (46%), а также с друзьями, товарищами и знакомыми (44%). Как мы уже выявили, наиболее популярная форма азартных игр – лотереи. А эта игра предполагает единичного участника. Другой крупной группой выступает молодежь, чьим напарником был друг, товарищ или знакомый. Можно сделать вывод, что друзья выступают значимыми другими для молодежи, и к мнению друзей данная группа будет прислушиваться чаще, чем к мнению родственников и членов семьи, с которыми молодежь играет на деньги только в 9% случаев. К данным 9% в основном относятся женщины (табл. 11). Скорее у девушек связь с родственниками, с членами семьи, с родителями более тесная, чем у молодых людей. Возможно, женщины, находясь в родительских семьях, играли в лотерею вместе с родителями, а также играли самостоятельно и с друзьями.



Мужчины более всего предпочитают играть самостоятельно (это, как правило, ставки и лотереи), а также в компании друзей они могли играть в карты, на игровых автоматах и посещать казино.

Таблица 11

Популярные напарники по азартным играм у молодежи в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Популярные напарники по азартным играм	Пол	
	Мужчины	Женщины
Друзья / товарищи / знакомые	44	43
Родственники / члены семьи	3	17
Коллеги	1	0
Играли самостоятельно	51	40
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,253, Вероятность ошибки (значимость): 0,042

Молодежь по результатам исследования целесообразно разделить на 3 группы:

- играющие в азартные игры (16%) (разность всей совокупности респондентов и суммы двух последующих категорий),
- не играющие в азартные игры (36%) (приложение 3, табл. 10),
- ранее игравшие в азартные игры, но прекратившие (48%) (приложение 3, табл. 13).

Так как наиболее многочисленной группой является третья, логично выявить причины отказа молодежи от азартных игр (табл. 11). Из таблицы мы видим, что самой часто выбираемой причиной стало появление более увлекательного времяпрепровождения. Не удивительно, сегодня существует огромное количество различных форм проведения досуга, но, как показал вопрос о свободном времени, не все респонденты пользуются этими возможностями (табл. 1). Таким образом, почти половина молодых екатеринбуржцев «променяла» азартные игры на популярные сегодня социальные сети, просмотр фильмов и спорт.

Причины отказа от азартных игр молодежи, которая ранее в них играла  
(% от числа ответивших)

Причины	%
Появилось более увлекательное времяпрепровождение	43
Азартные игры создавали финансовые трудности	10
Азартные игры отнимали время	8
Азартные игры нервировали	8
Пропал интерес	8
Осознание себя зависимыми	5
Отсутствие выигрыша	5
Мошенничество	2
Затруднились ответить	23
Итого:	111*

Почти четверть респондентов затруднилась выбрать причину отказа от азартных игр, что свидетельствует тоже скорее об отсутствии рефлексии, о молодости, когда человек не «замораживается» о причинах своего поведения. В основном «более увлекательное времяпрепровождение» указывали те респонденты, которые либо не состоят в браке, либо состоят в фактическом браке. Молодежь, имеющая официального брачного партнера, в равной степени указывала все причины. Также каждый четвертый опрошенный, состоящий в фактическом браке, отмечал финансовые трудности причиной отказа от азартных игр (приложение 4 табл. 18).

Вернемся к группе молодежи, которая играет в азартные игры по сей день. Рассмотрим частоту их игр на деньги (табл. 12).

Таблица 12

Частота игр в азартные игры (% от числа ответивших)

Частота	%
Каждый день	4
2-4 раза в неделю	9
1 раз в неделю	9
1 раз в две недели	6
1 раз в месяц	16
1 раз в три-четыре месяца	16
1 раз в полгода	16
1 раз в год	22
Итого:	100

Каждый пятый игрок играет в азартные игры 1 раз в год. Частота игр обратно пропорциональна доле играющих: чем чаще случаются игры, тем меньше игроков среди молодежи. Азартные игры – тот способ проведения досуга, который сопровождается риском, следовательно, молодежь опасается слишком часто этим заниматься. Тем не менее, существуют молодые игроки, которые играют достаточно часто. Анализ показал, что мужчины играют чаще, чем женщины (приложение 4 табл. 14). Распределение по возрасту продемонстрировало, что более старшие возрастные категории имели опыт игровой деятельности в основном в прошлом, а почти треть молодежи в возрасте 18-19 лет играет несколько раз в неделю (приложение 4 табл. 15). Возможно, какая-то часть молодежи проходит через данную ступень, а позднее перестает играть, потому что, как мы выяснили, находит более увлекательное времяпрепровождение и удовлетворяет любопытство.

Может показаться, что основная часть респондентов, отказавшихся от азартных игр, заменила их на другой досуг, потому что проигрывала, но в более половины случаев молодые люди и девушки выигрывали в азартные игры (табл. 13). С другой стороны, и проигрывала почти половина. Это дает право подтвердить факт непредсказуемости результатов азартных игр.

Таблица 13

Наиболее частый результат азартных игр (% от числа ответивших)

Результаты	%
Выигрыши	6
Чаще выигрыши, чем проигрыши	47
Чаще проигрыши, чем выигрыши	34
Проигрыши	13
Итого:	100

Распределение по возрасту показало, что младшие возрастные категории выигрывают чаще (табл. 14). Напомним, что молодежь более старших возрастов (начиная уже с 20 лет) играла в основном раньше, тогда как ребята 18-19 лет играют сейчас. Смеем предположить, что сейчас выиграть в азартные

игры проще, чем раньше, либо современная молодежь более просвещена в играх на умение (карты, автоматы, ставки) и обладают склонностью к ним.

Таблица 14

Наиболее частый результат азартных игр в зависимости от возраста  
(в % по столбцу)

Наиболее частый результат азартных игр	Возраст			
	18-19	20-24	25-29	30-34
Выигрыши	30	9	8	0
Чаще выигрыши, чем проигрыши	50	43	51	45
Чаще проигрыши, чем выигрыши	10	43	24	40
Проигрыши	10	4	16	16
Итого:	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,224, Вероятность ошибки (значимость): 0,024

Также получилось, что неженатые/незамужние респонденты выигрывают в азартные игры чаще женатых/замужних. Бездетная молодежь выигрывает чаще, чем молодые люди с детьми (приложение 4 табл. 19, 25). Возможно, семья отнимает у человека много времени, становится некогда сосредоточиться на игре.

Возможной мотивацией к игровой деятельности выступает чувство интереса и ощущение веселья в процессе игры. Респондентам было предложено вспомнить впечатления от процесса азартных игр. Большинство молодежи отметило, что процесс азартных игр интересный и веселый. Каждый четвертый игрок или бывший игрок посчитал, что игры никаких эмоций не вызывают (табл. 15).

Таблица 15

Впечатления от процесса азартных игр (% от числа ответивших)

Впечатления	%
Всегда очень интересно и весело	13
В большинстве случаев интересно и весело	49
Не вызывает эмоций	24
В большинстве случаев неинтересно и скучно	8
Всегда скучно и неинтересно	0
Затруднились ответить	6
Итого:	100

Игра – всегда что-то веселое, что ассоциируется с детством, друзьями, компьютером (приложение 3 табл. 3). Изначально тяжело дать ей такую характеристику как «скучно и неинтересно». Мужчины, как мы выяснили, более азартные игроки, оценивали процесс азартных игр как более веселый и интересным, нежели женщины (приложение 4 табл. 6). Уровень образования тоже оказывает влияние на впечатление респондентов об азартных играх: чем ниже уровень образования молодого екатеринбуржца, тем процесс игр он считает более веселым и интересным (приложение 4 табл. 17). На наш взгляд, это можно связать с возрастом молодого человека или девушки. Ведь, как показало исследование, чаще играет молодежь 18-19 лет, что говорит о наличии образования не выше среднего профессионального. Также более веселыми и интересными азартные игры считает молодежь, не имеющая детей (приложение 4 табл. 24). Это тоже связано с возрастом игровой активности, которым выступает 18-19 лет. В этом возрасте у молодежи очень редко имеются дети, о чем свидетельствуют результаты данного исследования (приложение 4 табл. 32).

Чтобы выявить реальное отношение молодежи к азартным играм, в ходе исследования респондентам, имеющим опыт игровой деятельности, было предложено оценить факт своего пребывания в данной индустрии (табл. 16).

Таблица 16

Оценка своего пребывания в индустрии азартных игр  
(% от числа ответивших)

Самооценка	%
Очень нравится чувствовать себя частью игрового сообщества	13
Чувствуют себя не совсем комфортно в игровом сообществе	13
Не нравится быть частью игрового сообщества	25
Затруднились ответить	49
Итого:	100

Данный вопрос затруднил почти половину респондентов. Возможно, он не сработал, либо молодежи было сложно рефлексировать по данному вопросу. Тем не менее, основной части ответивших не нравится быть частью игрового сообщества. Это мы можем связать с негативной оценкой азартных игр в целом,

из-за признания увлечения ими девиантным поведением. Особенно не нравится чувствовать себя частью игровой индустрии тем опрошенным, кто имеет детей (приложение 4 табл. 23). Это, как правило, молодежь старше 25 лет, которая, вероятно, способна оценить негативные последствия увлечения азартными играми и то, как это может сказаться на последующем поколении, а также на психологической и финансовой ситуации их собственной семьи.

Как мы и предполагали перед проведением эмпирического исследования, степень включенности молодежи в азартные игры невысокая скорее из-за незначительной доли участия в играх на деньги российского общества в целом. Основными формами включения молодежи в индустрию игр выступают покупки лотерейных билетов и ставки на исход различных событий у букмекера. Опыт игровой деятельности имеет 64% опрошенной молодежи, а в данный момент в азартные игры включено лишь 16% молодых екатеринбуржцев. Как правило, это лица 18-19-летнего возраста, не имеющие детей и высшего образования, чаще это юноши. Эти ребята считают азартные игры интересным и веселым времяпрепровождением. Привлекает молодых людей и девушек к играм на деньги любопытство. Более взрослая и опытная молодежь прекратила участие в азартных играх по причине появления более увлекательного времяпрепровождения.

### 2.3. Социальные последствия, факторы и потенциальная готовность к азартным играм

Дисфункцией азартных игр выступает игровая зависимость. Задачи исследования требовали выявить отношение молодежи к ней, а также дать оценку этому явлению. Бытует мнение, что зависимость от игр присуща только компьютерным играм. Данная позиция поддерживается 13% респондентов. Большинство опрошенной молодежи (64%) полагает, что игровая зависимость

существует одинаково для компьютерных и азартных игр. А почти четверть молодых екатеринбуржцев считает, что зависимым человек может быть только от игр на деньги (приложение 3, табл. 18).

Таким образом, по мнению молодежи Екатеринбурга, игровая зависимость от азартных игр существует. Мужчины более склонны думать, что зависимость характерна больше для азартных игр, чем для компьютерных скорее из-за того, что больше в них играют (табл. 17).

Таблица 17

Мнение о существовании игровой зависимости в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Мнение о существовании игровой зависимости	Пол	
	Мужчины	Женщины
Игровая зависимость может быть только в компьютерных играх	6	1
Допускают наличие зависимости от азартных игр, но думают, что зависимость больше характерна для компьютерных игр	8	10
Игровая зависимость существует одинаково для компьютерных и азартных игр	49	77
Допускают наличие зависимости от компьютерных игр, но думают, что зависимость больше характерна для азартных игр	27	10
Игровая зависимость может быть только от азартных игр	9	3
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,333, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Данную позицию молодых людей можно связать с особенностями проведения их досуга: они чаще женщин играют в различные игры и взаимодействуют с Интернетом, поэтому они отстаивают свой способ проведения свободного времени, учитывая только его положительные стороны.

Игровая зависимость – проблема современного общества. Она выступает следствием чрезмерного увлечения играми на деньги. Отношение большинства опрошенных к чрезмерному увлечению азартными играми отрицательное (70%), а четверть относится этому нейтрально, также 1% респондентов выразил положительное отношение (приложение 3 табл. 19). Как правило, чрезмерное увлечение играми – негативное явление в обществе, что призывает людей оценивать его отрицательно, возможно, они связывают это увлечение с инфантильностью. Пол влияет на отношение увлечению азартными играми

(табл. 18). Женщины более чувствительны, сильнее переживают за других, следовательно, и относятся к чрезмерному увлечению играми на деньги более негативно.

Таблица 18

Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Отношение	Пол	
	Мужчины	Женщины
Положительно	2	0
Нейтрально	35	16
Отрицательно	59	80
Затруднились ответить	3	4
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,248, Вероятность ошибки (значимость): 0,006

Выявить причину негативного отношения к данному увлечению мы смогли через оценку молодежью возможных негативных последствий чрезмерного увлечения азартными играми (табл. 19).

Таблица 19

Последствия чрезмерного увлечения азартными играми  
(% от числа ответивших)

Последствия	%
Финансовые проблемы	93
Нарушение психического или физического здоровья	67
Конфликты в семье	67
Потеря близких	14
Испорченная карьера	13
Нет негативных последствий	1
Затруднились ответить	2
Итого:	256*

Таким образом, молодежь переживает в большинстве случаев за финансовые трудности, с которыми могут столкнуться они сами или их близкие, за нарушение здоровья и конфликты между членами семьи. Любые игры на деньги требуют финансовых вложений, которые далеко не всегда окупаются. Бывают ситуации, когда человек проигрывает слишком много, вплоть до «последней нитки». Молодые горожане это понимают и осознают.



Следствием финансовых проблем выступают конфликты в семьях. При формировании семейного бюджета скорее всего не учитываются затраты на увлечение азартными играми, играющему члену семьи приходится брать средства из финансов, отложенных на определенные траты, что вызывает недовольства других членов семьи, отсюда конфликты. Нарушение здоровья – тоже следствие финансовых проблем: при постоянном беспокойстве от нехватки средств, семейных конфликтов может ухудшиться психическое состояние человека.

Стоит напомнить, что зависимость от азартных игр – дисфункция данного вида деятельности. Если он до сих пор продолжает свое существование, значит, данная проблема выражена не столь явно и масштабно. Следовательно, в азартные игры можно играть периодически, не становясь при этом зависимыми. Мы выявили реакцию на обычное вовлечение в азартные игры разных по значимости людей для респондентов шкалой социальной дистанции (приложение 3 табл. 21-28). Как правило, чем ближе человек приходится девушке или молодому человеку, тем он более негативно будет расценивать его нахождение в игровом сообществе. Этот факт еще раз подчеркивает, что общество придает негативную окраску азартным играм, и молодежь, скорее всего опасается последствий, с которыми можно столкнуться, играя в игры на деньги и чрезмерно ими увлекаясь. Девушки и в данных вопросах проявили себя более сентиментальными, чем молодые люди. Их реакция на вовлечение в азартные игры друга, брата/сестры, ребенка будет более негативной, чем мужская (приложение 4 табл. 3, 7, 13). Это можно объяснить свойственной женщинам заботой о ближнем.

Одна из задач исследования – определить факторы, влияющие на включенность молодых людей и девушек в азартные игры. Мы предполагали, что молодежь начнет играть в игры на деньги при вовлечении их друзьями в эту сферу. Ведь друзья для молодежи – значимая группа. Вследствие это была замерена реакция респондентов на предложение друзей сыграть в азартные игры (табл. 20).



Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры  
(% от числа ответивших)

Реакция	%
С удовольствием примут участие в игре	22
Примут участие в игре, но без удовольствия	11
Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	19
Без сомнений откажутся	40
Затруднились ответить	10
Итого:	100

Вопрос достаточно сложный, он просит представить себя в ситуации, в которой, возможно, респондент никогда не окажется, и принять определенное решение. Поэтому неудивительно, что каждый десятый затруднился ответить на вопрос. Тем не менее, большая часть опрошенной молодежи отказала бы друзьям в компании в играх на деньги. Возможно, молодежь действительно столь отрицательно относится к азартным играм и считает себя достаточно сильной, чтобы удержаться даже при всеобщем веселье друзей, а также переживает за вышеуказанные негативные последствия. Каждый пятый молодой горожанин отметил, что, напротив, принял бы участие в игре с удовольствием. Оставшиеся респонденты разделились на тех, кто откажется и при этом им будет неловко и на тех, кто согласится сыграть, но не будет при этом испытывать удовольствие. Эти две группы молодежи, которые, возможно, находятся под значительным влиянием друзей, скорее всего боятся их потерять. Как уже было выявлено, пол оказывает влияние на отношение к азартным играм. Молодые люди относятся в целом к данной сфере лояльнее девушек. Мужчины также с большей вероятностью примут участие в азартных играх при приглашении друзей (приложение 4 табл. 5) Также, как правило, согласятся поиграть с друзьями те респонденты, которые играют относительно остальных довольно часто (приложение 4 табл. 33). Чем чаще молодежь играет в азартные игры, тем вероятнее она согласится и при приглашении друзей. Значимое распределение также получилось относительно видов опробованных азартных игр (приложение 4, табл. 35). Игроки в карты, посетители казино, игроки на

автоматах и любители ставок в более половины случаев приняли бы участие в азартных играх при приглашении друзей. Что касается лотерей, как правило, это вид азартных игр, предполагающий единичного участника, скорее покупатели лотерейных билетов сохраняют свои привычки относительно вида и способа игры.

Часть молодежи готова принять участие в азартных играх по приглашению друзей. А какие факторы еще могут оказать влияние на молодых людей и девушек для привлечения в игорную практику? (табл. 21).

Таблица 21

Причины, по которым молодежь согласилась бы играть в игры на деньги  
(% от числа ответивших)

Причины	%
Ни за что бы не стали играть в игры на деньги	35
Приглашение друзей / знакомых	27
Наличие "лишних денег"	27
Потребность в деньгах	18
Нехватка "острых" ощущений	17
Затруднились ответить	11
Итого:	133*

Фигурируют причины «приглашение друзей» и «наличие «лишних денег». Доли респондентов, выбравших «приглашение друзей», а также согласившихся принять участие в азартной игре по приглашению друзей достаточно близки – 22 и 27%. Друзья, как было уже отмечено, значимая группа для молодежи. Каждый четвертый допустил, что при наличии лишних денег сыграл бы в азартные игры. Потребность в деньгах как причину, побуждающую к азартным играм, выбирала молодежь с невысоким уровнем дохода. Среди высокодоходной молодежи чаще встречаются ответы «приглашение друзей» и «наличие лишних денег» (приложение 4 табл. 30). Скорее всего, молодежь с низким уровнем дохода видит в азартных играх средство для получения денежной прибыли. Можно предположить, что в сложные финансовые времена данная категория молодых людей и девушек прибегнет к играм на деньги, чтобы подзаработать. Но учитывают ли они

риски, которые могут понести в случае проигрыша? Что касается более обеспеченной молодежи, ее друзья, скорее всего, тоже обеспеченные, а, возможно, имеют еще более высокий уровень дохода. Следовательно, молодые горожане присоединятся к референтной группе в игре на деньги из-за боязни показаться бедными в финансовом плане.

Для выявления потенциальной готовности молодежи сыграть в азартные игры респондентам было предложено определить свое поведение при повсеместной установке игровых автоматов по Екатеринбургу. Большинство не стало бы на них играть (табл. 22).

Таблица 22

Поведение молодежи при абстрактной ситуации повсеместной установки по Екатеринбургу игровых автоматов (*% от числа ответивших*)

Тип поведения	%
Ни в коем случае не стали бы на них играть	73
Играли бы время от времени	15
Не играли бы на них, но хотели бы сыграть	13
Итого:	100

На игровых автоматах не стали бы вероятнее всего играть те горожане, которые:

- не играют в азартные игры вообще,
- негативно к ним относятся,
- играют в игры на деньги, но предпочитают другие формы их организации (лотереи, букмекерские конторы, казино и пр.)

Мы видим также небольшую долю респондентов, которые не стали бы играть на автоматах, но они бы их манили. Эту категорию молодежи можно отнести к группе риска. Возможно, эти молодые люди и девушки однажды сорвутся и сыграют.

Таким образом, отношение молодежи к азартным играм скорее отрицательное: игры на деньги обладают негативными последствиями. Самыми часто указываемыми негативным последствием стали финансовые трудности, за ними последовали конфликты в семье и ухудшение здоровья. Чрезмерному

увлечению азартными играми молодежь также дала негативную оценку. Большинство опрошенных не примет участие в игре даже при приглашении друзей, но треть мужчин сыграет с удовольствием. Вторым фактором вовлеченности молодежи в азартные игры выступил «наличие лишних денег» у высокодоходных групп; у низкодоходных групп – «потребность в деньгах». Молодые люди и девушки негативно бы оценили вовлечение близких в азартные игры и равнодушно бы отнеслись к увлечению играми на деньги незнакомого человека. Потенциально молодежь скорее не готова играть в азартные, даже, если некоторые их формы будут территориально доступны.

Одним из аспектов изучения азартных игр и их чрезмерного увлечения горожанами является трансформация данной проблемы в будущем. Для определения масштабов увлечения играми на деньги в перспективе целесообразно выявить группу риска (молодежь, которая потенциально склонна к чрезмерному увлечению азартными играми).

При помощи программного обеспечения IBM SPSS Statistics 25 мы выявили несколько кластеров молодежи по критерию отношения к азартным играм. Основными признаками, по которым выделялись кластеры, являются участие в играх на деньги (бывшие участники и текущие участники), реакция на вовлечение в азартные игры ребенка и родителя, а также потенциальная готовность к играм на деньги (приложение 5, табл. 1).

Таким образом, мы обнаружили 3 группы респондентов с условными названиями:

1 – «Опытные негативщики» (респонденты, которые играли в азартные игры ранее, но не играют сейчас; их реакция на вовлечение в игры на деньги ребенка и родителя будет негативной, а при приглашении друга сыграть в азартную игру они откажутся). Этот кластер оказался самым многочисленным (приложение 5, табл. 2).

2 – «Опытные эгоисты» (респонденты, которые играли в азартные игры ранее, но не играют сейчас, при приглашении друзей играть они не будут, но им нет дела до вовлечения в азартные игры ребенка и родителя).

3 – «Равнодушные игроки» (респонденты, которые играют в азартные игры, не прочь поиграть при приглашении друга, а также равнодушные к вовлечению в игры на деньги ребенка и родителя).

Женщины по численности превышают мужчин в группе «Опытных негативщиков», а мужчины, в свою очередь, преобладают в кластере «Равнодушных игроков» (табл. 23).

Таблица 23

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от пола  
(в % по строке)

Пол	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	«Равнодушные игроки»	
Женский	84	14	2	100
Мужской	75	7	18	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,269, Вероятность ошибки (значимость): 0,022

Девушки более сентиментальны, им свойственны переживания за себя, но, как выяснилось, за вовлечение ребенка или родителя в азартные игры больше переживают мужчины, попавшие в данную классификацию. Можно сделать вывод, что мужчины более склонны к вовлечению в игры на деньги.

Выяснилось, что среди «равнодушных игроков» и «опытных эгоистов» больше тех респондентов, которые предпочитают проводить свободное время, играя в разные игры (табл. 24).

Таблица 24

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от игрового времяпрепровождения  
(в % по строке)

Игровое времяпрепровождение	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	«Равнодушные игроки»	
Играют	61	18	21	100
Не играют	86	8	6	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,278, Вероятность ошибки (значимость): 0,017

«Равнодушные игроки» в целом любят делать то, что им нравится – играть. Остальные категории по большей части предпочитают играм другое

временипрепровождения. Это связано с более азартной натурой данных респондентов.

Также среди более нейтрально и положительно относящихся к азартным играм респондентов («опытные эгоисты» и «равнодушные игроки») больше тех, кто проводит время в сети Интернет, чем тех, кто не проводит (табл. 25).

Таблица 25

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от временипрепровождения в сети Интернет  
(в % по строке)

Серфинг в Интернете	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	«Равнодушные игроки»	
Проводят	60	10	30	100
Не проводят	84	11	6	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,312, Вероятность ошибки (значимость): 0,006

Это также можно объяснить более игровым, общественно неодобряемым времяпрепровождением, характеризующимся не всегда «полезным» досугом азартной молодежи.

Представители кластеров, более спокойно относящиеся к азартным играм («опытные эгоисты» и «равнодушные игроки») характеризуются также наличием большого опыта ставок на различные события (в букмекерских конторах или в тотализаторе) и посещением казино (приложение 5, табл. 6 и 7). Это логично дополняет другие характеристики кластера «равнодушных игроков».

Данные распределения позволяют сделать вывод о том, что категория «равнодушных игроков» хоть и обладает небольшой численностью, но большинство молодежи, входящих в нее имеет опыт ставок, казино, в большинстве проводит досуг в Интернете и играя в разные игры. Это позволяет охарактеризовать этих молодых людей как занимающихся социально неодобряемым досугом, развлекающихся на деньги и не беспокоящихся о своих близких. Возможно, они являются достаточно везучими в азартных играх и того же желают своим родным, поэтому, вероятно, не желают отказываться от данного вида досуга. Это позволяет отнести «Равнодушных игроков» к группе



риска относительно азартных игр. Ведь их положительное отношение к играм на деньги может спровоцировать крупные проигрыши в будущем, что может привести к разорению их семей.

Таким образом, гипотеза (Группа риска – наиболее склонная к чрезмерному увлечению азартными играми молодежь. Можно предположить следующие ее характеристики: женатые мужчины с детьми приблизительно 27-34 лет, с уровнем образования средним и ниже и средним уровнем дохода, пытающиеся посредством азартных игр уйти от рутины повседневной жизни) не нашла подтверждения в виду отсутствия значимых корреляций с большинством переменных, обозначающих социально-демографические характеристики.

При этом обнаружилось, что наиболее склонная к чрезмерному увлечению азартными играми молодежь – респонденты, играющие в азартные игры, готовые принять приглашение друзей, а также равнодушные к вовлечению в игры на деньги ребенка и родителя. В большинстве случаев это мужчины, проводящие свободное время, играя в игры и в Интернете, у которых был опыт ставок и игры в казино. Данная категория молодежи составляет небольшую долю – 6% опрошенных молодых людей и девушек, что позволяет уверенно заключить о малой включенности и чрезмерном увлечении азартными играми в будущем, а также о необходимости изучения глубинных мотивов и результатов игр на деньги у группы риска.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный теоретический и эмпирический анализ позволяет сделать следующие выводы.

Сущность игры как формы деятельности заключается в эстетике, бесцельности и удовольствии. Функции игровой деятельности разнообразны: она помогает социализироваться в конкретной социальной группе, дифференцироваться от других групп, а также развиваться и общаться. Различные классификации игр подтвердили, что азартные игры занимают значительное место в жизни общества.

Азартную игру с позиции социологии можно определить, как вид организованной по определенным правилам игровой деятельности, основанный на риске ценностями индивида и предполагающий как везение, так и умения участников. Выяснилось, что эта деятельность имеет различные формы и организации, часть из которых существует законно, а часть законом запрещена. В ходе мониторинга различных ресурсов удалось выявить, что игорный бизнес – деятельность очень прибыльная, исходя из того, что налоги с нее исчисляются миллиардами рублей в нашей стране. Данный факт позволил сделать вывод о том, что большое количество человек включено в азартные игры и оставляет крупные суммы бизнесменам игорной сферы.

Результаты проведенного эмпирического исследования свидетельствуют о том, что игорная деятельность занимает периферийное положение в структуре досуга молодежи. Несмотря на то, что интересуется азартными играми небольшая доля респондентов, почти все формы организации игр на деньги известны молодым людям и девушкам. Менее известной формой азартных игр является тотализатор. Молодежь несмотря на невысокий интерес к играм на деньги, осведомлена о законодательстве в области игорной деятельности достаточно хорошо, но дать ему оценку затрудняется. Как правило, мужчины проявляют больший интерес к законодательству, регулирующему игорную деятельность, и к другой информации об азартных

играх. Юноши видят последствия введения и действия этого законодательства положительными, а девушки настроены более негативно.

Степень включенности молодежи в азартные игры составляет 64%. Остальные опрошенные екатеринбуржцы не имеют опыта в играх на деньги вообще. Основными формами включения молодежи в сферу азартных игр выступают покупки лотерейных билетов у женщин и ставки на исход различных событий у мужчин. Основным мотивом включенности в игры на деньги у молодежи является любопытство. Почти половина опрошенной молодежи имеет опыт игорного времяпрепровождения, но отказалась от данного вида деятельности по большей части из-за нахождения более увлекательного способа проведения свободного времени. Исследовательский интерес представляла также частота игр на деньги у молодежи: чаще, как правило, играют молодые люди в возрасте 18-19 лет, более старшие возрастные группы имеют прошлый опыт этой деятельности. Можно предположить, что 18-19-летние ребята тоже вскоре покинут данную область развлечений, т. к. удовлетворят свое любопытство. В то же время молодые ребята выигрывают в игры на деньги чаще, чем более старшие категории молодежи. Данный факт может свидетельствовать о том, что молодежь 18-19 лет будет продолжать играть в азартные игры.

Молодежь негативно относится к чрезмерному увлечению азартными играми, потому что понимает ее отрицательные последствия (финансовые трудности, конфликты в семье и нарушение здоровья). Как правило, девушки более негативно относятся к вовлечению в азартные игры разных по значимости для себя людей в виду своей сентиментальности.

Существует небольшая вероятность того, что молодые люди и девушки могут начать играть в азартные игры при вовлечении их друзьями в эту сферу. Часть обеспеченных молодых екатеринбуржцев также сыграли бы, если у них бы нашлись «лишние» деньги. Менее обеспеченная молодежь, наоборот, прибегла бы к азартным играм в случае надобности денежных средств, рассматривая азартные игры больше не как развлечение, а как источник дохода.

Таким образом, риск распространения азартных игр существует среди молодежи 18-19 лет. С возрастом, вероятно, появится другое увлекательное времяпрепровождение. Более старшие возрастные категории, как правило, уже удовлетворили любопытство и перешли на другие виды деятельности.

Далее изучать роль азартных игр в обществе целесообразно методом интервью с игроками. Ведь группой риска можно посчитать небольшую долю опрошенной молодежи, как правило, это мужчины, имеющие опыт ставок, посещения казино, проводящие досуг в Интернете и играя в различные игры. Анализ качественного исследования даст более глубинное понимание о мотивации азартных игр, их значимости и последствиях.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2006 N 244-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64924](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924)*
2. *О лотереях: Федеральный закон от 11.11.2003 № 183-ФЗ. [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_44970](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_44970)*
3. *База данных показателей муниципальных образований: Свердловская область [Электронный ресурс] // Федеральная служба государственной статистики. Режим доступа: <http://www.gks.ru/dbscripts/munst/munst65/DBInet.cgi>*
4. *Волкова В. Э. Социология азартных игр: основные авторы и подходы / В. Э. Волкова, Д. О. Стребков // Экономическая социология. 2011. № 4. С. 93-111.*
5. *Гадамер Х. Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики / Х. Г. Гадамер / Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. Москва: Прогресс, 1988. 704 с.*
6. *Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. Москва: ОГИ. 2007. 304 с.*
7. *Кармин А. С. Культурология: учебник для вузов / А. С. Кармин. 2-е изд., Санкт-Петербург: Лань. 2003. 928 с.*
8. *Кутас Э. А. Игровая деятельности взрослых / Э. А. Кутас // Философия и социальные науки: научный журнал. 2011. № ¾. С. 94-98.*

9. *Леви-Стросс К.* Первобытное мышление / К. Леви-Стросс. Москва: Республика, 1994. 384 с.
10. *Леньков Р. В.* Социология молодежи: учебник для академического бакалавриата / Р. В. Ленков. Москва: Юрайт, 2015. 416 с.
11. *Мертон Р.* Социальная теория и социальная структура: монография / Р. Мертон. Москва: Хранитель. 2006. 873 с.
12. *Новиков А. М.* Введение в методологию игровой деятельности: брошюра / А. М. Новиков. Москва: Эгвест. 2006. 48 с.
13. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий: монография / Й. Хейзинга. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха. 2011. 416 с.
14. *Хьюз Э. Ч.* Незаконнорожденные институты / Э. Ч. Хьюз // Личность. Культура. Общество. № 50. 2009. С. 55-61.
15. *Шагин В. Л.* Теория игр: учебник и практикум для академического бакалавриата / В. Л. Шагин. Москва: Юрайт. 2015. 223 с.
16. «Сочи Казино и Курорт»: аналитика посещаемости турниров по покеру [Электронный ресурс] // News of Gambling. Режим доступа: <https://newsofgambling.com/poseshchaemosti-turnirov-po-pokeru/>
17. *Азартная игра* [Электронный ресурс] // Большой толковый социологический словарь. Режим доступа: [https://gufo.me/dict/social\\_dict/Азартная\\_Игра](https://gufo.me/dict/social_dict/Азартная_Игра)
18. *Азартные игры* [Электронный ресурс] // Slovar.cc. Режим доступа: <https://slovar.cc/enc/brokhauz-efron/1572596.html>
19. *Анализ доступности азартных игр онлайн во всем мире* [Электронный ресурс] // News Of Gambling. Режим доступа: <https://newsofgambling.com/analiz-dostupnosti-azartnyh-igr-online-vo-vsem-mire/>
20. *Белый О. И.* Определение понятия «Молодежь» [Электронный ресурс] // Теория и практика общественного развития. 2012. №12. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-ponyatiya-molodezh>
21. *Беляева В. Г.* Азартные игры – проблема современного общества [Электронный ресурс]: Режим доступа:

[https://storage.tusur.ru/files/36572/Экономики-1403\\_Азартные\\_игры\\_-\\_проблема\\_современного\\_общества.pdf](https://storage.tusur.ru/files/36572/Экономики-1403_Азартные_игры_-_проблема_современного_общества.pdf)

22. *В игорной зоне «Янтарная» повысят посещаемость за счет круизов и модернизации аэропорта* [Электронный ресурс] // Igorka.ru. Режим доступа: <https://www.igorka.ru/news/v-igornoj-zone-yantarnaya-povysyat-poseschaemost-zaschet-kruizov-i-modernizacii-aeroporta>

23. *Вильчинский А. А. Незаконное предпринимательство в сфере организации азартных игр* [Электронный ресурс] / А. А. Вильчинский // Проблемы Науки. 2014. №10. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nezakonnoe-predprinimatelstvo-v-sfere-organizatsii-azartnyh-igr>

24. *Деятельность человека и ее основные формы* [Электронный ресурс] // Грандарс.ру. Режим доступа: <http://www.grandars.ru/shkola/bezopasnost-zhiznedeyatelnosti/formy-deyatelnosti-cheloveka.html>

25. *Дмитриева Л. М. Сущность и характеристики феномена игры* [Электронный ресурс] / Л. М Дмитриева, И. В. Швецов // ОНВ. 2007. №3 (55). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-i-harakteristiki-fenomena-igry>

26. *Запрет игорных заведений: 2 года спустя* [Электронный ресурс] // ВЦИОМ. Режим доступа: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=1710>

27. *Кант. И. Критика способности суждения* [Электронный ресурс] // Либкинг. Режим доступа: <https://libking.ru/books/sci-/sci-philosophy/288321-52-immanuil-kant-kritika-sposobnosti-suzhdeniya.html#book>

28. *Игорные зоны* [Электронный ресурс] // RGW. Режим доступа: <https://rgweek.com/ru/igornye-zony>

29. *Игорные зоны в Крыму и Сочи: отношение россиян* [Электронный ресурс] // ФОМ. Режим доступа: <https://fom.ru/Kultura-i-dosug/11616>

30. *Игорные зоны в России: за и против* [Электронный ресурс] // ВЦИОМ. Режим доступа: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=765>

31. *История* развития азартных игр в России [Электронный ресурс] // Вежливые люди. Информационно-новостной портал. Режим доступа: <http://vegchel.ru/index.php?newsid=28544>
32. *Кадушина В. А.* Социальная значимость игры [Электронный ресурс] / В. А. Кадушина // Вестник СГТУ. 2009. № 1 (42). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnaya-znachimost-igry>
33. *Мнение* психологов об азартных играх, их плюсы и минусы [Электронный ресурс] // Медикалпланет. Режим доступа: [https://medicalplanet.su/psixologia/psixologi\\_ob\\_igrah.html](https://medicalplanet.su/psixologia/psixologi_ob_igrah.html)
34. *Молодежь* как социальная группа. Обществознание. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://humanitar.ru/page/ch7.3>
35. *Национальная* психологическая энциклопедия [Электронный ресурс] // Национальная энциклопедическая служба. Режим доступа: <https://vocabulary.ru/termin/azartnaja-igra.html>
36. *Национальная* философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Национальная энциклопедическая служба. Режим доступа: <http://terme.ru/termin/dejatelnost.html#item-29261>
37. *Негативные* последствия зависимости от азартных игр [Электронный ресурс] // mos.ru. Управа Академического района города Москвы. Режим доступа: <https://akademicheskyy.mos.ru/presscenter/news/detail/1420063.html>
38. *Новая* философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Институт Философии Российской Академии Наук. Режим доступа: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdffa fd8c387c8ba2579b>
39. *Опрос* молодежи: досуговые и Интернет-практики [Электронный ресурс] // ФОМ. Режим доступа: <https://fom.ru/Obraz-zhizni/13103#>
40. *Перспективы* развития игровой зоны «Сибирская монета» [Электронный ресурс] // Igorka.ru. Режим доступа: <https://www.igorka.ru/articles/perspektivy-razvitiya-igornoy-zony-sibirskaya-moneta>



41. *Посещаемость* игровой зоны «Приморье» вырастет до 1,2 млн человек в год [Электронный ресурс] // Igorika.ru. Режим доступа: <https://www.igorika.ru/news/posesaemost-igornoj-zony-primore-vyrastet-do-12-mln-peoplek-v-god>

42. *Психология азарта* [Электронный ресурс] // Полезные советы для вас. Режим доступа: <http://pzforum.net/psixologiya-azarta.html>

43. *Россияне* дают волю азарту в споре, спорте и лотереях чаще, чем в играх на деньги [Электронный ресурс] // Anketolog.иом. Режим доступа: <https://iom.anketolog.ru/2015/06/23/rossiyane-dayut-volyu-azartu-v-spore-sporte-i-lotereyah-chashe-chem-v-igrah-na-den-gi>

44. *Тойнби А. Д.* Постигание истории. Закон Вызова и Ответа [Электронный ресурс] / А. Д. Тойнби. Режим доступа: <http://www.avorhist.ru/publish/Toynbee104.htm>

## ПРОГРАММА СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

**Проблемная ситуация**

Будущее любого общества зависит от деятельности молодого поколения. Ведь именно молодежь склонна к введению инноваций, познанию и внедрению новшеств в различные сферы общественной жизни. Развиваясь, становясь старше, люди, как правило, осуществляют восходящую вертикальную мобильность: попадают во властные структуры, становятся начальниками, родителями и т. д. Новое социальное положение требует соответствовать определенным требованиям: быть умным, сдержанным, подавать пример подрастающему поколению и пр. Таким образом, изучая молодежь, мы можем выявить те факторы, которые могут положительно или отрицательно повлиять на их будущую жизнедеятельность в обществе.

Проблема изучения молодежи заключается в том, что она занимает промежуточное положение между этапами детства и взрослости. Отношения между молодым поколением и обществом двойственны: молодежь, с одной стороны, социализируется в обществе, усваивая его нормы и ценности; с другой, является источником социальных изменений, привнося в общество собственные ценности, нормы и модели поведения. Следовательно, некоторые молодые люди маргинальны и склонны к девиациям.

Социологам необходимо изучать молодежь в том числе и на предмет увлечения, отношения и потенциальной склонности к азартным играм. Увлечение азартными играми, особенно в юном возрасте, может негативно повлиять на формирование личности.

В нашей стране с 2006 года вступил в силу закон об ограничении игровой деятельности на территории РФ, согласно которому в России легально существует лишь 4 игорные зоны, а также лотереи, легальные тотализаторы и букмекерские конторы. Введение подобных ограничений не останавливает потенциальных игроков. Более того, введение данного закона формирует поле для незаконного игорного бизнеса. В свою очередь, еще одним последствием сильного увлечения азартными играми может быть не только общественное порицание, но и применение правовых санкций.

Таким образом, предполагается рассмотреть отношение молодежи крупного города к азартным играм. Положительное отношение молодых людей и девушек к азартным играм может быть фактором, способствующим развитию склонности к игровой зависимости.

Изучение отношения к азартным играм, как правило, не столь популярно в нашей стране. Мы считаем это большим полем для социологического анализа. Ведь увлеченность азартными играми может быть большой проблемой для института семьи и брака, для

некоторых институтов экономики и политики (в случае существования игорного бизнеса в теневом секторе экономики). Азарт рушит семьи, лишает людей работы, оставляет без крыши над головой, в итоге, заставляет скатываться на самую низшую ступень в социальной иерархии. Ведь азарт как эмоция, особенно в играх, толкает людей на бездумные и опасные поступки. Он лишает человека способности мыслить адекватно во имя заветной цели, добиться которой можно, поставив на кон все то, чего индивид смог добиться.

Результаты эмпирического исследования могут обнаружить реальную степень увлеченности молодежи азартными играми, что, возможно, поможет спрогнозировать дальнейшее развитие игорного бизнеса, а также определить, насколько будущее поколение будет соответствовать возложенным на него надеждам.

**Объект:** молодежь города Екатеринбурга (18-34 лет).

**Предмет:** отношение молодежи города Екатеринбурга к азартным играм.

**Цель:** выявить отношение молодежи к азартным играм.

**Задачи:**

1. Выявить степень включенности молодежи в азартные игры.
2. Выяснить степень заинтересованности молодежи в игорной деятельности.
3. Определить уровень информированности и оценку законодательства в сфере азартных игр.
4. Выявить отношение молодежи к игровой зависимости.
5. Определить факторы, влияющие на включенность молодых людей и девушек в азартные игры.
6. Представить типологию молодежи по критерию отношения к азартным играм и на ее основе определить характеристики группы риска.

**Эмпирическая интерпретация**

Показатель	Индикаторы	Тип шкалы	Вопросы
Включенность молодежи в азартные игры	1. Опыт игры на деньги.	Номинальная	10
	2. Формы участия в азартных играх.	Номинальная	10
	3. Мотивация азартных игр.	Номинальная	11
	4. Игровое окружение молодежи.	Номинальная	12
	5. Частота игровой деятельности.	Метрическая	13
	6. Самооценка участия в азартных играх.	Номинальная	17
Степень заинтересованности молодежи в азартных играх	1. Поиск информации по теме.	Номинальная	5
	2. Наличие чувства азарта.	Номинальная, порядковая	2, 4
	3. Осведомленность о существующих формах и организациях азартных игр.	Номинальная	6
Осведомленность и оценка законодательства в области регулирования игровой деятельности	1. Осведомленность о государственном регулировании игровой деятельности.	Номинальная	7
	2. Оценка законодательства о государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр.	Порядковая, номинальная	8, 9
Отношение молодежи к игровой зависимости	1. Осведомленность о последствиях игровой зависимости.	Номинальная	20
	2. Оценка игровой зависимости.	Порядковая, номинальная	18, 19
Склонность молодежи к азартным играм	1. Терпимость к азартным игрокам среди разных по значимости для индивида людей.	Номинальная	21-28
	2. Готовность к участию в играх на деньги.	Порядковая	29, 31
	3. Факторы, оказывающие влияние на готовность к участию в азартных играх.	Номинальная	30

**Гипотезы:**

1. Степень включенности молодежи в азартные игры невысокая в виду незначительной доли участия в играх на деньги российского общества в целом. Основными формами включения молодежи в индустрию игр выступают покупки лотерейных билетов и ставки на исход различных событий у букмекера.

2. Игровая деятельность занимает периферийное положение в структуре досуга молодежи. Небольшой интерес к азартным играм можно объяснить разнообразием других досуговых практик: просмотр телевизора, посещение гостей, прослушивание музыки, аудиокниг, прогулки, компьютер, чтение и пр.

3. Молодежь в виду невысокой включенности в игры на деньги плохо осведомлена о законодательстве в области игровой деятельности, но дает ему

положительную оценку, так как солидарна с общественным мнением в целом по вопросам гэмблинга.

4. Молодежь негативно относится к игровой зависимости, потому что понимает ее отрицательные последствия.

5. Молодые люди и девушки скорее всего начнут играть в азартные игры при вовлечении их друзьями в эту сферу, ведь для молодежи самым значимым мнением выступает мнение референтной группы, а именно друзей.

6. Группа риска – наиболее склонная к чрезмерному увлечению азартными играми молодежь. Можно предположить следующие ее характеристики: женатые мужчины с детьми приблизительно 27-34 лет, с уровнем образования средним и ниже и средним уровнем дохода, пытающиеся посредством азартных игр уйти от рутины повседневной жизни.

### **Обоснование выборочной совокупности**

Для данного эмпирического исследования целесообразно использовать квотную выборку. Она позволит сформировать пропорционально точную выборочную совокупность.

Структура генеральной совокупности объекта нашего исследования представлена в таблице ниже.

Таблица 2

Половозрастное распределение молодежи г. Екатеринбург<sup>1</sup>

Возраст	Всего	Женщины	Мужчины
18-19	30692	14980	15712
20-24	80207	39254	40953
25-29	135002	72714	62288
30-34	152847	80109	72738
Всего	398748	207057	191691

Зная фактическое количество каждой половозрастной группы генеральной совокупности, вычисляем долю, которая составляет каждая квотная группа (Таблица 3). После чего воспроизводим структуру выборочной совокупности в генеральную при условии, что нам необходимо опросить 200 человек (Таблица 4).

Таблица 3

Доля каждой квотной группы, %

Возраст	Женщины	Мужчины	Всего
18-19	4	4	8
20-24	10	10	20
25-29	18	16	34
30-34	20	18	38
Всего	52	48	100

<sup>1</sup> База данных показателей муниципальных образований: Свердловская область [Электронный ресурс] // Федеральная служба государственной статистики. Режим доступа: <http://www.gks.ru/dbscripts/munst/munst65/DBInet.cgi>

Таблица 4

## Количество респондентов в половозрастной структуре

Возраст	Женщины	Мужчины	Всего
18-19	8	8	16
20-24	20	21	41
25-29	36	31	67
30-34	40	36	76
Всего	104	96	200

Таким образом, структура выборочной совокупности в точности воспроизводит генеральную совокупность по необходимым для исследования признакам – полу и возрасту.

## ИНСТРУМЕНТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра социологии и социальной работы

### АНКЕТА МОЛОДОГО ГОРОЖАНИНА

Уважаемые молодые екатеринбуржцы!

Просим Вас принять участие в социологическом исследовании, посвященном отношению молодежи к азартным играм. Под азартной игрой мы понимаем вид организованной по определенным правилам деятельности, в которой играющий человек рискует своими материальными ценностями, а также демонстрирует свои умения или везение.

Данное исследование поможет выявить степень влияния азартных игр на будущую жизнедеятельность общества.

Мы гарантируем полную анонимность полученных от Вас данных. Вся информация будет обрабатываться в обобщенном виде.

#### Правила заполнения анкеты

Внимательно прочитайте вопрос и предложенные варианты ответа. Выберите и обведите кружком цифру того варианта, который более всего соответствует Вашему мнению. Если ни один из предложенных вариантов Вас не устраивает, напишите свой ответ в специально оставленном месте.

Благодарим за участие в опросе!

Екатеринбург 2019

**1. Как Вы обычно проводите свое свободное время?** (Можете выбрать до трех вариантов ответа)

- 1) Читаю книги
- 2) Посещаю ТЦ, кинотеатры, кафе
- 3) Занимаюсь спортом
- 4) Посещаю выставки, музеи, театры
- 5) Играю в различные игры
- 6) Хожу по магазинам ради удовольствия
- 7) Занимаюсь серфингом в Интернете
- 8) Смотрю телевизор
- 9) «Сижу» в социальных сетях / на развлекательных порталах
- 10) Другое \_\_\_\_\_

**2. Как Вы чаще всего себя ведете во время споров / дискуссий?**

- 1) Активно отстаиваю свою позицию
- 2) Высказываю свою позицию, но стараюсь активно не спорить
- 3) Стараюсь как можно скорее закончить дискуссию, даже если придется согласиться с соперником
- 4) Стараюсь не вступать в спор вообще
- 5) Затрудняюсь ответить

**3. Подберите, пожалуйста, наиболее подходящую ассоциацию к слову «игра».**

(Возможен один вариант ответа)

- 1) Друзья
- 2) Компьютер
- 3) Детство
- 4) Животные
- 5) Деньги
- 6) Отношения людей
- 7) Карты
- 8) Спорт
- 9) Театр
- 10) Другое \_\_\_\_\_

**4. В целом, по жизни, как бы Вы определили степень Вашей азартности?**

- 1) Я совершенно не азартный человек
- 2) Я скорее не азартный человек
- 3) Я скорее азартный человек
- 4) Я очень азартный человек
- 5) Затрудняюсь ответить

**5. Как бы Вы охарактеризовали свой интерес к информации об азартных играх?** (Если есть необходимость, можете выбрать несколько вариантов ответа)

- 1) Я искал(а) информацию о деятельности игорных заведений
- 2) Я искал(а) информацию о законодательстве в области азартных игр
- 3) Я искал(а) информацию о ставках на спорт / политику и пр.
- 4) Я искал(а) информацию о лотереях
- 5) Я искал(а) информацию о карточных играх
- 6) Я не искал(а) информацию об азартных играх вообще



**6. Какие формы и организации проведения азартных игр Вам известны?**  
(Выберите все известные Вам виды)

- 1) Лотереи
- 2) Тотализаторы
- 3) Букмекерские конторы
- 4) Игровые автоматы
- 5) Карточные игры
- 6) Казино
- 7) Онлайн-казино
- 8) Никакие из перечисленных
- 9) Другое \_\_\_\_\_

**7. Какое из приведенных ниже суждений отражает положение дел в России в соответствии с законодательством в сфере игровой деятельности?**

- 1) В России каждый гражданин имеет право организовать бизнес, связанный с организацией и проведением азартных игр и, соответственно, играть
- 2) В России игровая деятельность ограничена специальными игорными зонами, букмекерскими конторами, тотализаторами и лотереями
- 3) В России полностью запрещена игровая деятельность
- 4) Затрудняюсь ответить

**8. Насколько Вы согласны с данным законодательством?**

- 1) Полностью согласен(сна)
- 2) Скорее согласен(сна)
- 3) Отношусь нейтрально
- 4) Скорее не согласен(сна)
- 5) Совершенно не согласен(сна)
- 6) Затрудняюсь ответить

**9. Какие, на Ваш взгляд, существуют (могут существовать) последствия от введения и действия такого законодательства?** (Можете выбрать до двух вариантов ответа)

- 1) Массовое погружение населения в азартные игры
- 2) Развитие легального игорного бизнеса
- 3) Частичная вовлеченность населения в азартные игры
- 4) Развитие нелегального игорного бизнеса
- 5) Развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр
- 6) Игровая зависимость
- 7) Другое \_
- 8) Затрудняюсь ответить \_\_\_\_\_

**10. Какими из перечисленных видов деятельности Вы когда-либо занимались?** (Можно выбрать любое число ответов)

- 1) Играл(а) в карты на деньги
- 2) Делал(а) ставки на исход политических / спортивных и пр. событий
- 3) Играл(а) на игровом автомате
- 4) Бывал(а) в казино
- 5) Покупал(а) лотерейный(е) билет(ы)
- 6) Играл(а) в онлайн-казино
- 7) Ничем из перечисленного (Переход к вопросу 18)

- 11. Что Вас побудило этим заняться? (Можно выбрать до трех ответов)**
- 1) Захотелось испытать «острые» ощущения
  - 2) Появилась потребность в деньгах
  - 3) Потребность в отдыхе / развлечениях
  - 4) Потребность общения с определенными людьми
  - 5) Любопытство
  - 6) Стремление продемонстрировать окружающим свой статус
  - 7) Другое \_\_\_\_\_
- 12. Кто чаще всего Ваш напарник (был напарником) по азартной игре?**
- 1) Друг / товарищ / знакомый
  - 2) Родственник / член семьи
  - 3) Коллега
  - 4) Я играл(а) самостоятельно
  - 5) Другое \_\_\_\_\_
- 13. Как часто Вы играете в азартные игры (в том числе лотереи, тотализаторы и др.)?**
- 1) Каждый день (*Переход к вопросу 15*)
  - 2) 2-4 раза в неделю (*Переход к вопросу 15*)
  - 3) 1 раз в неделю (*Переход к вопросу 15*)
  - 4) 1 раз в две недели (*Переход к вопросу 15*)
  - 5) 1 раз в месяц (*Переход к вопросу 15*)
  - 6) 1 раз в три-четыре месяца (*Переход к вопросу 15*)
  - 7) 1 раз в полгода (*Переход к вопросу 15*)
  - 8) 1 раз в год (*Переход к вопросу 15*)
  - 9) Играл(а) раньше
- 14. Почему Вы перестали играть в азартные игры? (Можете выбрать до двух вариантов ответа)**
- 1) Азартные игры отнимали у меня время
  - 2) Я нашел(шла) более увлекательное времяпрепровождение
  - 3) Азартные игры меня нервировали
  - 4) Азартные игры создавали финансовые трудности
  - 5) Я начал(а) осознавать, что становлюсь зависимым(ой)
  - 6) Другое \_\_\_\_\_
  - 7) Затрудняюсь ответить
- 15. Каким чаще всего у Вас был результат игр (одной игры)?**
- 1) Я выигрывал(а)
  - 2) Я чаще выигрывал(а), чем проигрывал(а)
  - 3) Я чаще проигрывал(а), чем выигрывал(а)
  - 4) Я проигрывал(а)

**16. Опишите, пожалуйста, Ваши впечатления от процесса азартных игр?**  
(Если сейчас не играете, то опишите прошлый опыт)

- 1) Это всегда очень интересно и весело
- 2) Это в большинстве случаев интересно и весело
- 3) Это, как правило, не вызывает у меня ни положительных, ни отрицательных эмоций
- 4) В большинстве случаев играть неинтересно и скучно
- 5) Это всегда скучно и неинтересно
- 6) Затрудняюсь ответить

**17. В целом, как Вы оцениваете Ваше пребывание в индустрии азартных игр?**  
(Если сейчас не играете, то опишите прошлый опыт)

- 1) Мне очень нравится чувствовать себя частью игрового сообщества
- 2) Я чувствую себя не совсем комфортно в игровом сообществе
- 3) Мне не нравится быть частью игрового сообщества
- 4) Затрудняюсь ответить

**18. Сегодня игровую зависимость часто связывают с компьютерными играми. Но есть мнение, что она может проявляться и в азартных играх. Какой позиции придерживаетесь Вы?**

- 1) Игровая зависимость может быть только в компьютерных играх
- 2) Я допускаю наличие зависимости от азартных игр, но все-таки зависимость больше характерна для компьютерных игр
- 3) Игровая зависимость существует одинаково для компьютерных и для азартных игр
- 4) Я допускаю наличие зависимости от компьютерных игр, но все-таки зависимость больше характерна для азартных игр
- 5) Игровая зависимость может быть только от азартных игр

**19. Как Вы относитесь к чрезмерному увлечению азартными играми?**

- 1) Положительно
- 2) Нейтрально
- 3) Отрицательно
- 4) Затрудняюсь ответить

**20. Какими, на Ваш взгляд, могут быть последствия чрезмерного увлечения азартными играми? (Можно выбрать до трех вариантов ответа)**

- 1) Финансовые проблемы
- 2) Нарушение психического или физического здоровья
- 3) Потеря близких
- 4) Конфликты в семье
- 5) Испорченная карьера
- 6) Не вижу никаких негативных последствий
- 7) Другое \_\_\_\_\_
- 8) Затрудняюсь ответить

**Какой будет Ваша реакция, если Вы узнаете, что в азартные игры играет...**  
*(Отметьте один вариант ответа в каждой строке)*

<b>Игрок</b>	<b>Буду рад(а) за него</b>	<b>Равнодушно</b>	<b>Негативно</b>	<b>Затрудняюсь ответить</b>
<b>21.</b> Иностранец	1	2	3	4
<b>22.</b> Гражданин России	1	2	3	4
<b>23.</b> Житель Екатеринбурга	1	2	3	4
<b>24.</b> Ваш знакомый / коллега	1	2	3	4
<b>25.</b> Ваш друг	1	2	3	4
<b>26.</b> Ваш брат / сестра	1	2	3	4
<b>27.</b> Ваш родитель	1	2	3	4
<b>28.</b> Ваш ребенок	1	2	3	4

**29. Представьте ситуацию, что компания Ваших товарищей предложила Вам развлечься игрой на деньги ради всеобщего веселья, какова Ваша реакция?**

- 1) С удовольствием поиграю
- 2) Приму участие в игре, но без удовольствия
- 3) Скорее откажусь, но буду чувствовать себя не очень комфортно
- 4) Без сомнений откажусь
- 5) Затрудняюсь ответить

**30. Укажите причины, по которым Вы бы согласились играть на деньги?**

*(Можно выбрать до трех вариантов ответа)*

- 1) Нехватка «острых» ощущений
- 2) Потребность в деньгах
- 3) Реклама в сети Интернет и других источниках
- 4) Приглашение друзей / знакомых
- 5) Наличие «лишних денег»
- 6) Другое \_\_\_\_\_
- 7) Я бы ни за что не стал(а) играть в игры на деньги
- 8) Затрудняюсь ответить

**31. Представьте ситуацию, что в Екатеринбурге повсюду стоят игровые автоматы. Как бы Вы себя повели в этом случае?**

- 1) Играл(а) бы на них довольно часто
- 2) Играл(а) бы время от времени
- 3) Не играл(а) бы на них, но мне бы этого хотелось
- 4) Ни в коем случае не играл(а) бы

*Ответьте, пожалуйста, на несколько вопросов о себе*

- 32. Укажите Ваш пол.**
- 1) Мужской
  - 2) Женский
- 33. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст.**
- 1) 18-19
  - 2) 20-24
  - 3) 25-29
  - 4) 30-34
- 34. Укажите, пожалуйста, Ваш уровень образования.**
- 1) Основное среднее или ниже (9 классов или ниже)
  - 2) Среднее общее (школа)
  - 3) Начальное профессиональное (ПТУ, ПУ)
  - 4) Среднее профессиональное (техникум, колледж)
  - 5) Незаконченное высшее (обучение в вузе свыше 3 курсов без получения диплома)
  - 6) Высшее (есть диплом специалиста / бакалавра / магистра)
- 35. Укажите Ваше семейное положение.**
- 1) Состою в официальном браке
  - 2) Не женат / не замужем
  - 3) Состою в незарегистрированном (гражданском) браке
  - 4) Вдовец / вдова
  - 5) Разведен(а)
- 36. У Вас есть ребенок (дети)?**
- 1) Да
  - 2) Нет
- 37. Какое высказывание точнее всего описывает материальное положение Вашей семьи?**
- 1) Денег не хватает даже на питание
  - 2) На питание денег хватает, но одежду и обувь купить не можем
  - 3) На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не можем
  - 4) На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не можем
  - 5) На автомобиль денег хватает, но квартиру или дом купить не можем
  - 6) Можем позволить любые приобретения, в том числе дом или квартиру

*Благодарим Вас за участие в анкетировании!*

## ТАБЛИЦЫ ОДНОМЕРНОГО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ

Таблица 1

Предпочитаемые виды досуга (% от числа ответивших)

Виды досуга	%
Социальные сети, развлекательные порталы	63
Посещение ТЦ, кинотеатров, кафе	44
Спорт	38
Чтение книг	35
Игры	24
Серфинг в Интернете	21
Просмотр ТВ	15
Шопинг	11
Посещение выставок, музеев, театров	9
Прогулки	2
Воспитание ребенка	1
Итого:	260

Таблица 2

Поведение во время споров / дискуссий (% от числа ответивших)

Поведение	%
Активно отстаивают свою позицию	35
Высказывают свою позицию, но стараются активно не спорить	51
Стараются как можно скорее закончить дискуссию, даже если придется согласиться с соперником	3
Стараются не вступать в спор вообще	9
Затруднились ответить	3
Итого:	100

Таблица 3

Наиболее подходящая ассоциация со словом "игра"  
(% от числа ответивших)

Ассоциации	%
Компьютер	26
Друзья	25
Детство	22
Спорт	11
Отношения людей, жизнь	7
Карты	6
Деньги	2
Настольные игры	2
Животные	1
Театр	1
Итого:	100

Таблица 4

Самооценка собственной азартности (степени азарта)  
(% от числа ответивших)

Степень азартности	%
Совершенно не азартные	17
Скорее не азартные	48
Скорее азартные	30
Очень азартные	5
Затруднились ответить	1
Итого:	100

Таблица 5

Характеристика интереса к информации об азартных играх  
(% от числа ответивших)

Интерес к информации	%
Не искали информацию об азартных играх вообще	75
Искали информацию о ставках на спорт / политику и пр.	13
Искали информацию о карточных играх	5
Искали информацию о лотереях	4
Искали информацию о законодательстве в области азартных игр	2
Искали информацию о деятельности игорных заведений	1
Итого:	100

Таблица 6

Известные респондентам формы и организации проведения азартных игр  
(% от числа ответивших)

Формы и организации азартных игр	%
Лотереи	87
Букмекерские конторы	84
Карточные игры	83
Казино	81
Игровые автоматы	80
Онлайн-казино	79
Тотализаторы	47
Никакие из перечисленных	5
Итого:	544

Таблица 7

Мнение о положении дел в России в соответствии с законодательством в области азартных игр  
(% от числа ответивших)

Позиции	%
В России каждый гражданин имеет право организовать свой бизнес, связанный с организацией и проведением азартных игр и, соответственно, играть	3
В России игорная деятельность ограничена специальными игорными зонами, букмекерскими конторами, тотализаторами и лотереями	72
В России полностью запрещена игорная деятельность	9
Затруднились ответить	17
Итого ответивших:	100

Таблица 8

Степень согласия с Федеральным законом "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ  
(% от числа ответивших)

Степень согласия	%
Полностью согласны	16
Скорее согласны	17
Относятся нейтрально	40
Скорее не согласны	4
Совершенно не согласны	6
Затруднились ответить	18
Итого:	100



Таблица 9

Предполагаемые последствия от введения и действия 224 ФЗ  
(% от числа ответивших)

Значения	%
Развитие нелегального игорного бизнеса	37
Игровая зависимость	22
Частичная вовлеченность населения в азартные игры	20
Развитие легального игорного бизнеса	16
Массовое погружение населения в азартные игры	11
Развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр	10
Затруднились ответить	29
Итого:	143

Таблица 10

Виды опробованных азартных игр (% от числа ответивших)

Виды азартных игр	%
Лотереи	40
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	28
Карты на деньги	22
Игровые автоматы	21
Казино	10
Онлайн-казино	0
Ничего не пробовали	36
Итого:	156

Таблица 11

Побуждающие мотивы к азартным играм (% от числа ответивших)

Факторы	%
Любопытство	78
Потребность в отдыхе / развлечениях	27
Потребность в деньгах	25
Желание испытать "острые" ощущения	14
Потребность общения с определенными людьми	5
Стремление продемонстрировать окружающим свой статус	2
Итого:	150

Таблица 12

Популярные партнеры по азартным играм у молодежи  
(% от числа ответивших)

Партнеры	%
Играли самостоятельно	46
Друзья / товарищи / знакомые	44
Родственники / члены семьи	9
Коллеги	1
Итого ответивших:	100

Таблица 13

Частота игр в азартные игры (% от числа ответивших)

Частота	%
Каждый день	2
2-4 раза в неделю	5
1 раз в неделю	5
1 раз в две недели	3
1 раз в месяц	9
1 раз в три-четыре месяца	9
1 раз в полгода	9
1 раз в год	12
Ранее играли, сейчас не играют	48
Итого:	100

Таблица 14

Причины отказа от азартных игр молодежи, которая ранее в них играла  
(% от числа ответивших)

Причины	%
Появилось более увлекательное времяпрепровождение	43
Азартные игры создавали финансовые трудности	10
Азартные игры отнимали время	8
Азартные игры нервировали	8
Пропал интерес	8
Осознание себя зависимыми	5
Отсутствие выигрыша	5
Мошенничество	2
Затруднились ответить	23
Итого:	111

Таблица 15

## Наиболее частый результат азартных игр (% от числа ответивших)

Результаты	%
Выигрыши	6
Чаще выигрыши, чем проигрыши	47
Чаще проигрыши, чем выигрыши	34
Проигрыши	13
Итого:	100

Таблица 16

## Впечатления от процесса азартных игр (% от числа ответивших)

Впечатления	%
Всегда очень интересно и весело	13
В большинстве случаев интересно и весело	49
Не вызывает эмоций	24
В большинстве случаев неинтересно и скучно	8
Затруднились ответить	6
Итого:	100

Таблица 17

Оценка своего пребывания в индустрии азартных игр  
(% от числа ответивших)

Самооценка	%
Очень нравится чувствовать себя частью игрового сообщества	13
Чувствуют себя не совсем комфортно в игровом сообществе	13
Не нравится быть частью игрового сообщества	25
Затруднились ответить	49
Итого:	100

Таблица 18

## Мнение о существовании игровой зависимости (% от числа ответивших)

Мнение	%
Игровая зависимость может быть только в компьютерных играх	4
Допускают наличие зависимости от азартных игр, но думают, что зависимость больше характерна для компьютерных игр	9
Игровая зависимость существует одинаково для компьютерных и азартных игр	64
Допускают наличие зависимости от компьютерных игр, но думают, что зависимость больше характерна для азартных игр	18
Игровая зависимость может быть только от азартных игр	6
Итого:	100

Таблица 19

Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми  
(% от числа ответивших)

Отношение	%
Положительное	1
Нейтральное	26
Отрицательное	70
Затруднились ответить	4
Итого ответивших:	100

Таблица 20

Последствия чрезмерного увлечения азартными играми  
(% от числа ответивших)

Последствия	%
Финансовые проблемы	93
Нарушение психического или физического здоровья	67
Конфликты в семье	67
Потеря близких	14
Испорченная карьера	13
Нет негативных последствий	1
Затруднились ответить	2
Итого:	256

Таблица 21

Реакция на вовлечение в азартные игры иностранца  
(% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	4
Равнодушие	83
Негатив	7
Затруднились ответить	7
Итого ответивших:	100

Таблица 22

Реакция на вовлечение в азартные игры гражданина России  
(% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	2
Равнодушие	81
Негатив	13
Затруднились ответить	5
Итого:	100

Таблица 23

Реакция на вовлечение в азартные игры жителя Екатеринбурга  
(% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	1
Равнодушие	81
Негатив	13
Затруднились ответить	6
Итого:	100

Таблица 24

Реакция на вовлечение в азартные игры знакомого / коллеги  
(% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	2
Равнодушие	56
Негатив	36
Затруднились ответить	7
Итого:	100

Таблица 25

Реакция на вовлечение в азартные игры друга (% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	6
Равнодушие	22
Негатив	63
Затруднились ответить	10
Итого:	100

Таблица 26

Реакция на вовлечение в азартные игры брата / сестры  
(% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	4
Равнодушие	13
Негатив	78
Затруднились ответить	6
Итого:	100

Таблица 27

Реакция на вовлечение в азартные игры родителя (% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	2
Равнодушие	12
Негатив	82
Затруднились ответить	5
Итого:	100

Таблица 28

Реакция на вовлечение в азартные игры ребенка (% от числа ответивших)

Эмоция	%
Радость	3
Равнодушие	9
Негатив	84
Затруднились ответить	5
Итого:	100

Таблица 29

Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры  
(% от числа ответивших)

Реакция	%
С удовольствием примут участие в игре	22
Примут участие в игре, но без удовольствия	11
Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	19
Без сомнений откажутся	40
Затруднились ответить	10
Итого:	100

Таблица 30

Причины, по которым молодежь согласилась бы играть в игры на деньги  
(% от числа ответивших)

Причины	%
Ни за что бы не стали играть в игры на деньги	35
Приглашение друзей / знакомых	27
Наличие "лишних денег"	27
Потребность в деньгах	18
Нехватка "острых" ощущений	17
Затруднились ответить	11
Итого:	133

Таблица 31

Поведение молодежи при абстрактной ситуации повсеместной установки по Екатеринбургу  
игровых автоматов (% от числа ответивших)

Тип поведения	%
Ни в коем случае не стали бы на них играть	73
Играли бы время от времени	15
Не играли бы на них, но хотели бы сыграть	13
Итого:	100

Таблица 32

Пол (% от числа ответивших)

Пол	%
Мужской	48
Женский	52
Итого:	100

Таблица 33

Возраст (% от числа ответивших)

Возраст	%
18-19	8
20-24	20
25-29	34
30-34	39
Итого:	100

Таблица 34

Уровень образования (*% от числа ответивших*)

Уровень образования	%
Среднее общее	18
Начальное профессиональное	2
Среднее профессиональное	15
Незаконченное высшее	35
Высшее	31
Итого:	100

Таблица 35

Семейное положение (*% от числа ответивших*)

Семейное положение	%
Не женаты / не замужем	64
Состоят в официальном браке	21
Состоят в незарегистрированном браке	12
Разведенные	4
Вдовы	1
Итого:	100

Таблица 36

Наличие детей (*% от числа ответивших*)

Наличие детей	%
Нет ребенка / детей	84
Есть ребенок / дети	17
Итого:	100

Таблица 37

Материальное положение семьи (*% от числа ответивших*)

Материальное положение	%
Денег не хватает даже на питание	1
На питание денег хватает, но одежду и обувь купить не могут	5
На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не могут	36
На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не могут	36
На автомобиль денег хватает, но квартиру или дом купить не могут	15
Могут позволить себе любые приобретения, в том числе дом или квартиру	8
Итого:	100



Частота игр в азартные игры (% от числа ответивших)

Частота	%
Каждый день	4
2-4 раза в неделю	9
1 раз в неделю	9
1 раз в две недели	6
1 раз в месяц	16
1 раз в три-четыре месяца	16
1 раз в полгода	16
1 раз в год	22
Итого:	100

## ТАБЛИЦЫ ПАРНОГО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ

Таблица 1

Характеристика интереса к информации об азартных играх в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Характеристика интереса к информации об азартных играх	Пол	
	Мужчины	Женщины
Искали информацию о ставках на спорт / политику и пр.	25	9
Искали информацию о карточных играх	13	9
Искали информацию о деятельности игорных заведений	9	1
Искали информацию о законодательстве в области азартных игр	7	2
Искали информацию о лотереях	7	10
Не искали информацию об азартных играх вообще	39	70
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,337, Вероятность ошибки (значимость): 0,002

Таблица 2

Мнение о существовании игровой зависимости в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Мнение о существовании игровой зависимости	Пол	
	Мужчины	Женщины
Игровая зависимость может быть только в компьютерных играх	6	1
Допускают наличие зависимости от азартных игр, но думают, что зависимость больше характерна для компьютерных игр	8	10
Игровая зависимость существует одинаково для компьютерных и азартных игр	49	77
Допускают наличие зависимости от компьютерных игр, но думают, что зависимость больше характерна для азартных игр	27	10
Игровая зависимость может быть только от азартных игр	9	3
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,333, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 3

Реакция на вовлечение в азартные игры друга в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Реакция на вовлечение в азартные игры друга	Пол	
	Мужчины	Женщины
Радость	11	1
Равнодушие	28	15
Негатив	48	76
Затруднились ответить	13	8
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,319, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 4

Степень согласия с Федеральным законом "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ в зависимости от пола (в % по столбцу)

Степень согласия	Пол	
	Мужчины	Женщины
Полностью согласны	16	16
Скорее согласны	24	11
Относятся нейтрально	34	44
Скорее не согласны	4	4
Совершенно не согласны	10	1
Затруднились ответить	11	24
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,308, Вероятность ошибки (значимость): 0,002

Таблица 5

Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры в зависимости от пола (в % по столбцу)

Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры	Пол	
	Мужчины	Женщины
С удовольствием примут участие в игре	32	12
Примут участие в игре, но без удовольствия	9	12
Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	11	25
Без сомнений откажутся	38	41
Затруднились ответить	9	11
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,278, Вероятность ошибки (значимость): 0,004

Таблица 6

Впечатления от процесса азартных игр в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Впечатления от процесса азартных игр	Пол	
	Мужчины	Женщины
Всегда очень интересно и весело	18	7
В большинстве случаев интересно и весело	51	47
Не вызывает эмоций	18	32
В большинстве случаев неинтересно и скучно	4	12
Всегда скучно и неинтересно	0	0
Затруднились ответить	9	3
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,272, Вероятность ошибки (значимость): 0,050

Таблица 7

Реакция на вовлечение в азартные игры брата / сестры  
В зависимости от пола респондента (в % по столбцу)

Реакция на вовлечение в азартные игры брата / сестры	Пол	
	Мужчины	Женщины
Радость	7	0
Равнодушие	17	10
Негатив	68	87
Затруднились ответить	8	4
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,259, Вероятность ошибки (значимость): 0,004

Таблица 8

Предполагаемые последствия от введения и действия № 224 ФЗ в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Предполагаемые последствия от введения и действия № 224 ФЗ	Пол	
	Мужчины	Женщины
Развитие нелегального игорного бизнеса	24	27
Частичная вовлеченность населения в азартные игры	17	10
Развитие легального игорного бизнеса	15	6
Игровая зависимость	15	16
Развитие самоконтроля у людей относительно азартных игр	10	4
Массовое погружение населения в азартные игры	4	10
Затруднились ответить	15	25
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,257, Вероятность ошибки (значимость): 0,004

Таблица 9

Популярные напарники по азартным играм у молодежи в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Популярные напарники по азартным играм у молодежи	Пол	
	Мужчины	Женщины
Друзья / товарищи / знакомые	44	43
Родственники / члены семьи	3	17
Коллеги	1	0
Играли самостоятельно	51	40
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,253, Вероятность ошибки (значимость): 0,042

Таблица 10

Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми	Пол	
	Мужчины	Женщины
Положительно	2	0
Нейтрально	35	16
Отрицательно	59	80
Затруднились ответить	3	4
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,248, Вероятность ошибки (значимость): 0,006

Таблица 11

Предпочитаемые виды досуга в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Предпочитаемые виды досуга	Пол	
	Мужчины	Женщины
Социальные сети, развлекательные порталы	24	24
Спорт	16	13
Посещение ТЦ, кинотеатров, кафе	15	19
Игры	14	5
Чтение книг	12	15
Серфинг в Интернете	11	5
Просмотр ТВ	5	6
Посещение выставок, музеев, театров	2	4
Шопинг	2	6
Прогулки	0	1
Воспитание ребенка	0	1
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,245, Вероятность ошибки (значимость): 0,001

Таблица 12

Виды опробованных азартных игр в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Виды опробованных азартных игр	Пол	
	Мужчины	Женщины
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	24	11
Лотереи	22	30
Карты на деньги	15	12
Игровые автоматы	15	12
Казино	7	5
Ничего не опробовали	17	31
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,244, Вероятность ошибки (значимость): 0,002

Таблица 13

Реакция на вовлечение в азартные игры ребенка в зависимости от пола  
(в % по столбцу)

Реакция на вовлечение в азартные игры ребенка	Пол	
	Мужчины	Женщины
Радость	5	0
Равнодушие	10	8
Негатив	77	89
Затруднились ответить	7	3
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,208, Вероятность ошибки (значимость): 0,034

Таблица 14

Частота игр в азартные игры в зависимости о пола (в % по столбцу)

Частота игр в азартные игры	Пол	
	Мужчины	Женщины
Каждый день	4	0
2-4 раза в неделю	6	3
1 раз в неделю	7	2
1 раз в две недели	1	5
1 раз в месяц	9	8
1 раз в три-четыре месяца	13	3
1 раз в полгода	6	12
1 раз в год	10	13
Ранее играли, сейчас не играют	43	53
Итого:	100	100

Коэффициент Эта (зависимая кол. в столбцах) [0..1]: 0,329, Вероятность ошибки (значимость): 0,079

Таблица 15

Частота игр в азартные игры в зависимости от возраста  
(в % по столбцу)

Частота игр в азартные игры	Возраст			
	18-19	20-24	25-29	30-34
Каждый день	10	4	3	0
2-4 раза в неделю	20	4	3	3
1 раз в неделю	0	4	3	7
1 раз в две недели	10	0	5	2
1 раз в месяц	10	9	5	10
1 раз в три-четыре месяца	20	13	3	9
1 раз в полгода	0	13	8	9
1 раз в год	10	9	22	7
Ранее играли, сейчас не играют	20	43	49	53
Итого:	100	100	100	100

Коэффициент Пирсона [-1..1]: 0,186, Вероятность ошибки (значимость): 0,038

Таблица 16

Наиболее частый результат азартных игр в зависимости от возраста  
(в % по столбцу)

Наиболее частый результат азартных игр	Возраст			
	18-19	20-24	25-29	30-34
Выигрыши	30	9	8	0
Чаще выигрыши, чем проигрыши	50	43	51	45
Чаще проигрыши, чем выигрыши	10	43	24	40
Проигрыши	10	4	16	16
Итого:	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,224, Вероятность ошибки (значимость): 0,024

Таблица 17

Впечатления от процесса азартных игр в зависимости от уровня образования  
(в % по столбцу)

Впечатления от процесса азартных игр	Уровень образования				
	Среднее общее	Начальное профессиональное	Среднее профессиональное	Незаконченное высшее	Высшее
Всегда очень интересно и весело	33	33	10	9	5
В большинстве случаев интересно и весело	57	0	40	53	49
Не вызывает эмоций	10	0	30	33	21
В большинстве случаев неинтересно и скучно	0	33	10	2	15
Всегда скучно и неинтересно	0	0	0	0	0
Затруднились ответить	0	33	10	2	10
Итого:	100	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,257, Вероятность ошибки (значимость): 0,006



Таблица 18

Причины отказа от азартных игр молодежи, которая ранее в них играла,  
в зависимости от семейного положения (в % по столбцу)

Причины отказа от азартных игр молодежи, которая ранее в них играла	Семейное положение			
	Состоят в официальном браке	Не женаты / не замужем	Состоят в незарегистрированном браке	Разведенные
Появилось более увлекательное времяпрепровождение	18	42	45	100
Осознание себя зависимыми	18	0	0	0
Отсутствие выигрыша	18	0	0	0
Пропал интерес	18	5	0	0
Азартные игры нервировали	12	5	9	0
Затруднились ответить	12	29	9	0
Азартные игры отнимали время	6	8	9	0
Азартные игры создавали финансовые трудности	0	8	27	0
Мошенничество	0	3	0	0
Итого:	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,424, Вероятность ошибки (значимость): 0,047

Таблица 19

Наиболее частый результат азартных игр в зависимости от семейного положения  
(в % по столбцу)

Наиболее частый результат азартных игр	Семейное положение				
	Состоят в официальном браке	Не женаты / не замужем	Состоят в незарегистрированном браке	Вдовы	Разведенные
Выигрыши	4	9	0	0	0
Чаще выигрыши, чем проигрыши	39	53	44	0	0
Чаще проигрыши, чем выигрыши	39	25	50	0	100
Проигрыши	18	13	6	100	0
Итого:	100	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,243, Вероятность ошибки (значимость): 0,030

Таблица 20

Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми в зависимости от семейного положения (в % по строке)

Семейное положение	Отношение к чрезмерному увлечению азартными играми				
	Положительно	Нейтрально	Отрицательно	Затруднились ответить	Итого:
Состоят в официальном браке	0	20	76	5	100
Не женаты / не замужем	2	30	66	2	100
Состоят в незарегистрированном браке	0	22	74	4	100
Вдовы	0	0	0	100	100
Разведенные	0	0	100	0	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,241, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 21

Реакция на вовлечение в азартные игры родителя в зависимости от семейного положения (в % по строке)

Семейное положение	Реакция на вовлечение в азартные игры родителя				
	Радость	Равнодушие	Негатив	Затруднились ответить	Итого:
Состоят в официальном браке	0	20	76	5	100
Не женаты / не замужем	2	10	85	3	100
Состоят в незарегистрированном браке	4	9	74	13	100
Вдовы	0	0	0	100	100
Разведенные	0	0	100	0	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,222, Вероятность ошибки (значимость): 0,003

Таблица 22

Предпочитаемые виды досуга в зависимости от семейного положения  
(в % по столбцу)

Предпочитаемые виды досуга	Семейное положение				
	Состоят в официальном браке	Не женаты / не замужем	Состоят в незарегистрированном браке	Вдовы	Разведенные
Спорт	25	12	11	0	23
Социальные сети, развлекательные порталы	18	27	21	0	23
Чтение книг	16	13	8	50	18
Просмотр ТВ	10	4	7	0	5
Посещение ТЦ, кинотеатров, кафе	8	20	21	0	5
Игры	7	10	8	0	9
Серфинг в Интернете	6	7	13	50	14
Шопинг	3	4	5	0	5
Посещение выставок, музеев, театров	2	4	5	0	0
Прогулки	2	0	0	0	0
Воспитание ребенка	2	0	0	0	0
Итого:	100	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,166, Вероятность ошибки (значимость): 0,036

Таблица 23

Оценка своего пребывания в индустрии азартных игр в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Оценка своего пребывания в индустрии азартных игр	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Очень нравится чувствовать себя частью игрового сообщества	4	15
Чувствуют себя не совсем комфортно в игровом сообществе	4	16
Не нравится быть частью игрового сообщества	48	19
Затруднились ответить	44	50
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,306, Вероятность ошибки (значимость): 0,007

Таблица 24

Впечатления от процесса азартных игр в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Впечатления от процесса азартных игр	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Всегда очень интересно и весело	11	13
В большинстве случаев интересно и весело	33	53
Не вызывает эмоций	26	24
В большинстве случаев неинтересно и скучно	11	7
Всегда скучно и неинтересно	0	0
Затруднились ответить	19	3
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,287, Вероятность ошибки (значимость): 0,032

Таблица 25

Наиболее частый результат азартных игр в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Наиболее частый результат азартных игр	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Выигрыши	0	8
Чаще выигрыши, чем проигрыши	30	51
Чаще проигрыши, чем выигрыши	48	30
Проигрыши	22	11
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,258, Вероятность ошибки (значимость): 0,036

Таблица 26

Предпочитаемые виды досуга в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Предпочитаемые виды досуга	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Спорт	24	13
Социальные сети, развлекательные порталы	20	25
Чтение книг	18	13
Серфинг в Интернете	10	8
Посещение ТЦ, кинотеатров, кафе	8	19
Игры	5	10
Просмотр ТВ	5	6
Посещение выставок, музеев, театров	2	3
Шопинг	2	4
Прогулки	2	0
Воспитание ребенка	2	0
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,250, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 27

Виды опробованных азартных игр в зависимости от наличия детей  
(в % по столбцу)

Виды опробованных азартных игр	Наличие детей	
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей
Лотереи	36	23
Игровые автоматы	24	11
Карты на деньги	12	14
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	12	19
Казино	7	6
Ничего не опробовали	10	26
Итого:	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,225, Вероятность ошибки (значимость): 0,008

Таблица 28

Реакция на вовлечение в азартные игры ребенка в зависимости от материального положения семьи (в % по строке)

Материальное положение семьи	Реакция на вовлечение в азартные игры ребенка				
	Радость	Равнодушие	Негатив	Затруднились ответить	Итого:
Денег не хватает даже на питание	100	0	0	0	100
На питание денег хватает, но одежду и обувь купить не могут	0	22	78	0	100
На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не могут	1	8	86	4	100
На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не могут	0	9	83	9	100
На автомобиль денег хватает, но квартиру или дом купить не могут	7	7	83	3	100
Могут позволить себе любые приобретения, в том числе дом или квартиру	6	6	88	0	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,288, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 29

Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры в зависимости от материального положения семьи (в % по строке)

Материальное положение семьи	Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры					
	С удовольствием примут участие в игре	Примут участие в игре, но без удовольствия	Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	Без сомнений откажутся	Затруднились ответить	Итого:
Денег не хватает даже на питание	0	0	0	0	100	100
На питание денег хватает, но одежду и обувь купить не могут	22	0	56	22	0	100
На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не могут	21	14	24	32	8	100
На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не могут	19	7	11	47	16	100
На автомобиль денег хватает, но квартиру или дом купить не могут	33	17	7	40	3	100
Могут позволить себе любые приобретения, в том числе дом или квартиру	19	6	31	38	6	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,213, Вероятность ошибки (значимость): 0,017

Причины, по которым молодежь согласилась бы играть в игры на деньги в зависимости от материального положения семьи (в % по столбцу)

Причины, по которым молодежь согласилась бы играть в игры на деньги	Материальное положение семьи					
	Денег не хватает даже на питание	На питание денег хватает, но одежду и обувь купить не могут	На одежду и обувь денег хватает, но крупную бытовую технику купить не могут	На бытовую технику денег хватает, но автомобиль купить не могут	На автомобиль денег хватает, но квартиру или дом купить не могут	Могут позволить себе любые приобретения, в том числе дом или квартиру
Нехватка "острых" ощущений	0	20	17	10	12	0
Потребность в деньгах	0	50	17	11	10	0
Реклама в сети Интернет и других источниках	0	0	0	0	0	0
Приглашение друзей / знакомых	0	10	19	21	27	18
Наличие "лишних денег"	0	0	22	21	15	29
Ни за что бы не стали играть в игры на деньги	0	20	21	33	24	29
Затруднились ответить	100	0	6	5	12	24
Итого:	100	100	100	100	100	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,187, Вероятность ошибки (значимость): 0,007

Таблица 31

Самооценка собственной азартности (степени азарта) в зависимости от поведения во время споров / дискуссий (в % по строке)

Поведение во время споров / дискуссий	Самооценка собственной азартности (степени азарта)					Итого:
	Совершенно не азартные	Скорее не азартные	Скорее азартные	Очень азартные	Затруднились ответить	
Активно отстаивают свою позицию	14	39	36	7	3	100
Высказывают свою позицию, но стараются активно не спорить	16	53	29	2	0	100
Стараются как можно скорее закончить дискуссию, даже если придется согласиться с соперником	40	60	0	0	0	100
Стараются не вступать в спор вообще	22	56	11	11	0	100
Затруднились ответить	17	33	33	17	0	100

Коэффициент Гамма [-1..+1]: -0,216, Вероятность ошибки (значимость): 0,160

Таблица 32

Наличие детей в зависимости от возраста  
(в % по строке)

Возраст	Наличие детей		Итого:
	Есть ребенок / дети	Нет ребенка / детей	
18-19	6	94	100
20-24	0	100	100
25-29	13	87	100
30-34	30	70	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,313, Вероятность ошибки (значимость): 0,000



Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры в зависимости от частоты игр в азартные игры  
(в % по строке)

Частота игр в азартные игры	Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры					
	С удовольствием примут участие в игре	Примут участие в игре, но без удовольствия	Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	Без сомнений откажутся	Затруднились ответить	Итого
Каждый день	67	0	0	0	33	100
2-4 раза в неделю	67	0	0	33	0	100
1 раз в неделю	67	17	17	0	0	100
1 раз в две недели	50	0	25	0	25	100
1 раз в месяц	45	0	18	18	18	100
1 раз в три-четыре месяца	36	36	0	27	0	100
1 раз в полгода	36	0	9	45	9	100
1 раз в год	40	0	0	40	20	100
Ранее играли, сейчас не играют	15	15	34	26	10	100
Итого:	31	11	20	27	11	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,321, Вероятность ошибки (значимость): 0,012

Таблица 34

Степень согласия с Федеральным законом "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ в зависимости от мнения о положении дел в России в соответствии с законодательством в области азартных игр (в % по строке)

Мнение о положении дел в России в соответствии с законодательством в области азартных игр	Отношение к Федеральному закону "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ						
	Полностью согласны	Скорее согласны	Относятся нейтрально	Скорее не согласны	Совершенно не согласны	Затруднились ответить	Итого:
В России полностью запрещена игорная деятельность	41	6	29	6	12	6	100
В России каждый гражданин имеет право организовать свой бизнес, связанный с организацией и проведением азартных игр и, соответственно, играть	17	0	33	0	33	17	100
В России игорная деятельность ограничена специальными игорными зонами, букмекерскими конторами, тотализаторами и лотереями	17	23	47	5	3	6	100
Затруднились ответить	0	0	15	0	6	79	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,455, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

Таблица 35

Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры в зависимости от видов опробованных азартных игр (в % по строке)

Виды опробованных азартных игр	Предположительная реакция на предложение друзей сыграть в азартные игры					
	С удовольствием примут участие в игре	Примут участие в игре, но без удовольствия	Скорее откажутся, но будут чувствовать себя не очень комфортно	Без сомнений откажутся	Затруднились ответить	Итого:
Карты на деньги	56	16	7	14	7	100
Казино	53	5	21	5	16	100
Игровые автоматы	48	10	7	21	14	100
Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	43	13	16	18	11	100
Лотереи	29	11	22	28	10	100
Ничего не опробовали	4	10	15	63	8	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,251, Вероятность ошибки (значимость): 0,000

ТАБЛИЦЫ РЕЗУЛЬТАТОВ КЛАСТЕРНОГО АНАЛИЗА

Таблица 1

Конечные центры кластеров\*

Переменные, определяющие принадлежность к кластеру	Кластеры		
	1	2	3
Опыт игр	0,51	0,82	0,00
Реакция на вовлечение в аи родителя	1,00	0,09	0,09
Реакция на вовлечение в аи ребенка	0,99	0,18	0,36
Поиграть или не поиграть	0,54	1,00	0,00

\* Классификация произведена методом кластеризации к-средними.

Таблица 2

Число наблюдений в каждом кластере

Кластер	«Опытные негативщики»	84
	«Опытные эгоисты»	11
	«Равнодушные игроки»	11
Валидные		106
Пропущенные		94

Таблица 3

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от пола  
(в % по строке)

Пол	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	«Равнодушные игроки»	
Женский	84	14	2	100
Мужской	75	7	18	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,269, Вероятность ошибки (значимость): 0,022

Таблица 4

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от игрового  
временипрепровождения  
(в % по строке)

Игровое времяпрепровождение	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	«Равнодушные игроки»	
Играют	61	18	21	100
Не играют	86	8	6	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,278, Вероятность ошибки (значимость): 0,017

Таблица 5

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от  
временипрепровождения в сети Интернет  
(в % по строке)

Серфинг в Интернете	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытны е эгоисты»	«Равнодушны е игроки»	
Проводят	60	10	30	100
Не проводят	84	11	6	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,312, Вероятность ошибки (значимость): 0,006

Таблица 6

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от опыта ставок на  
различные события  
(в % по строке)

Ставки на исход спортивных / политических и пр. событий	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытны е эгоисты»	«Равнодушны е игроки»	
Делали	65	15	20	100
Не делали	90	7	3	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,314, Вероятность ошибки (значимость): 0,005

Таблица 7

Группа по критерию отношения к азартным играм в зависимости от опыта посещения  
казино  
(в % по строке)

Казино	Кластеры			Итого:
	«Опытные негативщики»	«Опытные эгоисты»	Равнодушные игроки»	
Посещали	50	25	25	100
Не посещали	84	8	8	100

Коэффициент Крамера [0..1]: 0,304, Вероятность ошибки (значимость): 0,007