



Из плена игромании



Владимир Цыганков
Из плена игромании

Православное издательство "Сатись"

2006

Цыганков В. А.

Из плена игромании / В. А. Цыганков — Православное
издательство "Сатись", 2006

ISBN 5-7868-0051-2

Автор брошюры – Владимир Анатольевич Цыганков – руководит Школой трезвения в петербургской Свято-Троицкой Александро-Невской Лавре. В этой Школе оказывается действенная помощь тем, кто хочет преодолеть игровую зависимость. Брошюра адресована не только людям, пострадавшим от зависимости, но и их родственникам, близким; всем, кто понимает, какой страшной бедой стала игромания в наше время.

ISBN 5-7868-0051-2

© Цыганков В. А., 2006
© Православное издательство
"Сатись", 2006

Содержание

Иллюзорные игры	6
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Владимир Цыганков

Из плена игромании

По благословению

Митрополита Санкт-Петербургского и Ладозского

ВЛАДИМИРА

Иллюзорные игры

Игромания, лудомания (от латинского *ludus* – игра), гэмблинг (от английского *to gamble* – играть в азартные игры) – этими терминами именуют патологическую зависимость от различных игр.

Зависимость от игр... Думается, что это определение для игромании слишком либерально. Но мы им будем пользоваться тоже, хотя, конечно, слово «мания» гораздо точнее определяет страсть к играм и в переводе с греческого, согласно толковому словарю В.И. Даля, означает «*сумасшествие, помешательство, особенно на одном предмете, одностороннее, настойчивое, лютное*», а также «*пристрастие к чему-либо, вроде помешательства*». Впрочем, и слово «зависимость» наводит на неприятные выводы. По Далю, зависеть от чего-то или от кого-то означает «*быть под властью, под полным влиянием, быть в чьей-то воле*».

Какие виды игровой зависимости встречаются чаще всего?

Наиболее распространено «зависание» на компьютерах, игровых автоматах, казино (обычном и он-лайн), картах, лотереях. К довольно распространенному виду игромании также относится пристрастие к ставкам на скачках или спортивных состязаниях.

Как быстро развивается игромания?

Наш опыт помощи людям, зависимым от различного рода игр, говорит определенно: игромания может развиваться очень быстро. Серьезное втягивание в игру нередко происходит за несколько недель, а иногда даже часов.

Игромания, алкоголизм, наркомания, блудная страсть – понятия, стоящие в одном ряду. Механизмы формирования всех зависимостей одни и те же. Всех пристрастившихся людей объединяет стремление быстро и без особых усилий избавиться от терзающей душевной боли, психического напряжения. Иначе говоря, человек зависимый использует предмет своей страсти в качестве депрессанта, отключающего разум, заглушающего совесть, изменяющего ощущения и чувства.

Кто-то предпочитает отключиться от реальности, забыться, уйти в мир иллюзий с помощью наркотика, кто-то – с помощью алкоголя, кто-то – посредством игрового автомата, а кто-то – утопая в разврате. Когда пристрастие удовлетворено, наступает некоторое облегчение. На какое-то время состояние человека будто бы улучшается. Человеку кажется, что жизнь стала лучше, что отступило беспокойство, неуверенность, усталость, неудовлетворенность.

Через некоторое время иллюзии исчезают. В реальности оказывается, что трудности и проблемы никуда не делись, а только усугубились. Жизнь блекнет, теряет свой смысл. Человека вновь одолевают печаль, раздражительность, тревога, презрение к себе и разочарование. Он чувствует себя особенно несчастным, а ему хочется снова «чувствовать себя хорошо», причем в самое ближайшее время. И тут, конечно, человек обращается к своей любимой страсти, ведь простое и быстрое решение проблем уже опробовано – сбежать в мир иллюзий. Правда, последствия оказываются плачевными, поскольку происходит разрушение личности и внутрисемейных взаимоотношений, надвигается обнищание, разгораются конфликты на работе и т. д. и т. п.

Еще Аристотель установил, а И. Кант раскрыл тот факт, что игра противостоит практической деятельности. Игра – двойник обычной, «серьезной» жизни, отражение, имитация, искажение различных ее сторон. Нетождественность реальной жизни – сущностная черта игры. Эта нетождественность разнолика. Она может быть как полезной, так и вредной. Поговорим сначала о полезных видах игр.

К примеру, игра ребенка направлена на освоение культуры, закономерностей, норм, социальных отношений реальной серьезной жизни. Такое освоение начинается с предметов, с овладения общими схемами их использования, с уяснения их значений (погремушка – гремит,

пирамида – собирается, мозаика и кубики – составляются). Предметная игра характерна для раннего детства.

В возрасте 3–4 лет игра принимает форму игры-действия, когда ребенок осваивает практические процессы. Осваивая предмет, ребенок познает, что с его помощью можно сделать. Возникает режиссерская игра, предполагающая разнообразие действий с предметом. Сочиняются различные роли и приписываются предметам (например, ложка может выступать в роли самолета, пистолета, ковша экскаватора).

Взрослея, ребенок овладевает подвижными играми (прятки, пятнашки, классы, различные виды катания и т. п.) Они направлены на приобретение физических навыков, на психофизиологическую зарядку, на освоение этических основ коллективного общения и взаимодействия. Постепенно подвижные игры все отчетливее приобретают характер состязательности, что делает игру более увлекательной. В состязательных играх привлекает и элемент случайности. Случай, везение, удача не только не вредят игре, они вносят в нее оживление. Когда же случайность из элемента игры превращается в ее основу, утрачивается связь с реальными жизненными потребностями – перед нами так называемые иллюзорные, а точнее вредные виды игр.

Итак, существуют два вида игр, разделенных по единому основополагающему принципу (отношение к реальной жизни).

Первый вид – игры освоения, принятия действительности, культуры, правил повседневной жизни (хотя и в условной имитирующей форме).

Второй вид – иллюзорные игры, отдаляющие от обыденной действительности по искусственным правилам. В этих играх отчетливо просматриваются бегство играющего человека от реальности, отказ от нормальной человеческой активности, инициативы. Во всех иллюзорных играх полученные умения практически бесполезны в реальной жизни. В мире таких игр нет человеческой любви и тепла, нет личностного, духовного роста. Этот мир – суррогат, который парализует творческие силы личности, делает ее зависимой от ею же самой выбранной иллюзии, превращает жизнь в призрачное шоу.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.