**ӘОЖ 343.97**

***Османова Г.Ж.***

*Абай атындағы ҚазҰПУ, Тарих және құқық факультеті,*

*«Құқықтану» кафедрасының* қауым. профессор м.а.*, PhD*

*e-mail: gulaina.78@mail.ru*

***Osmanova G.Zh.***

*Abay Kazakh National Pedagogical University, Faculty of history and law associate Professor of the Department of «Jurisprudence», PhD*

*e-mail: gulaina.78@mail.ru*

**Құмар ойындардың таралу себептері және ерекшеліктері**

**\***

**Causes and features of the spread of gambling**

**Аңдатпа**

*Қазіргі таңда лудоманияның дамуынан анықталған қауіп факторлары ретінде тәуелділік, қызығушылық, жеңіл ақша табу сынды сипатталған тәуекел тобындағы адамдардың тәуелділігі, психологиялық ерекшеліктерін тізбектеуге болады.*

*Жасыратыны жоқ, ойынға тәуелділік ажырасу, төбелес, адам өлтіру және суицид сынды ауыр зардаптарға әкеледі. Бұл зардартар құмар ойындардың өзіне тән ерекше сипаты. Ақырында, ойынға тәуелділік құбылысы, өзекті, тәуелсіз, әлеуметтік және психологиялық проблема ретінде немесе оны шешу үшін қоғамдық-құқықтық, мемлекеттік шаралар қабылдау қажеттілігі тұрғысынан қарастырылады. Қазақстандағы ойынға тәуелділік (құмар ойындар) мәселесі соңғы жылдары оның ауқымына, қоғам тарапынан тиісті назар аударуды қажет етті. Осы зерттеуде көрсетілгендей, бұл мәселенің тамыры қоғамның экономикалық дамуындағы қиындықтарды ғана емес, сонымен бірге оның моральдық жағдайын, адамгершілігі мен мәдениетін көрсететін қоғамдық және әлеуметтік-мәдени сипатқа ие. Зерттеуде құмар ойындардың таралу себептері және ерекшеліктерінен басқа да маңызды тұстары да қарастырылды.*

*Зерттеу мақсаты ‒ құмар ойындардың таралу себептері және ерекшеліктерін қарастыру, талдау жасау.*

**Annotation**

*Currently, the identified risk factors for the development of ludomania can be listed as addiction, psychological characteristics of people in the described risk group, such as addiction, interest, easy money. It's no secret that addiction to the game leads to such serious consequences as divorce, fights, murder and suicide. These consequences are the specific nature of gambling itself. Finally, the phenomenon of game addiction is considered as an urgent, independent, social and psychological problem or from the point of view of the need to take public-legal, state measures to solve it. The problem of gambling addiction (gambling) in Kazakhstan in recent years has required due attention from society to its scale. As shown in this study, the roots of this problem are of a social and socio-cultural nature, reflecting not only the difficulties in the economic development of society, but also its moral state, morality and culture. The study also considered the reasons for the prevalence of gambling and other important points from the specifics.*

*The purpose of the study is to consider, analyze the causes and features of the prevalence of gambling.*

*Бұл зерттеу Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігінің Ғылым комитетімен қаржыландырылады (№ BR24992927 бағдарлама).*

Кіріспе. Барлық уақытта қоғам дамуының тарихи кезеңдерінің өзгеруі жаңа басқару жүйесінің қалыптасуымен және қарым-қатынастың жаңа тәсілдері мен құралдарын енгізумен қатар жүреді.

Кеңестік адамның менталитетінің сипаттамаларының бірі «оңай пайда табуға деген құштарлықтан» бас тарту болды, оның ішінде құмар ойындар жетекші орынға ие болды. Бұл құмарлық тәртіпті адамға лайық емес деп саналды. Бильярд бойынша чемпионаттарға және карточкаларға тыйым салынды, ресми түрде казино болмады.

Посткеңестік елдерде тек қоғамдық моральдық тұрғыдан ғана емес, сонымен қатар психиатрия үшін де жаңа проблема пайда болды. Бұл бір жағынан, ойын бизнесін заңдастыру және бақылаусыз дамыту, ал екінші жағынан ‒ адамның әлеуметтенуімен қатар жүретін алаңдаушылықтың жоғары деңгейі құмар ойындарға патологиялық бейімділіктің дамуын әлеуетті етті. Бүгінгі таңда «жеңіл пайдаға деген құштарлық» жалпыға ортақ, моральдық тұрғыдан рұқсат етілген қоғамдық мақұлдау тауып отыр.

Біздің елімізде ойын бизнесінің пайда болуы және одан әрі дамуы қоғамда екіұшты қабылданды. Хоббиі белгілі жастардың құмар ойындары және олардың пайда болуына, құқық бұзушылықтардың өсуіне, қоғамдық моральдың ыдырауына әкеледі.

Құмар ойындарды зерттеушілер тұрақты қоғамдағы ойыншылар арасында ойынға итермелейтін жетекші мотивтерді талдай отырып, келесілерді бөліп көрсетті:

* интеллекттің жаттығып қалуы;
* ойын барысы нәтижесінде туындайтын түсініксіз қозулар;
* «сәттілікті еңсеруге» әрекет ету және ақшалай ұтыс;
* зерігуді жою және сергіу қажеттілігі.

Тұрақсыз қоғам үшін жетекші себептер:

* қаржылық төлем қабілетсіздігін жеңуге және қарыздарды жоюға тырысу;
* эмоционалды және психологиялық проблемаларды жеңілдету қажеттілігі [1, 84-85 б. б.].

Лудомания және ойынға тәуелділіктен арылу жолдары туралы одан әрі талқылау үшін «ақша алудың әдісі» қалай жұмыс істейтінін, адам психикасының қандай тетіктері жаңадан келгендерді ойынға итермелейтінін білу керек. Қоғамның белсенді мүшесі бір мақсатымен және минималды қажеттіліктерімен қалайша «лудозомбиге» айналады. Алдымен, «құмар ойын» ұғымын талдайық. Ойын адам өмірінің бір бөлігі ретінде, адамзат қоғамының жұмыс істеу ерекшеліктерінің бірі ретінде. Лудоман онлайн-құмар ойындар индустриясының дамуының осы кезеңінде әділ ойын ретінде ойынға мүлдем қатысы жоқ процесті қабылдайтыны туралы сөйлесейік.

«Ойын - бұл адамның іс-әрекетінің мағыналы және нәтижесіз түрі, мұнда мотив нәтижеде емес, процестің өзінде жатыр». «Үлкен кеңес энциклопедиясынан» алынған бұл анықтама процестің нәтижеден маңыздылығы мен артықшылығы туралы айтады. Бірақ бұл құбылыс адам өмірінде қайдан пайда болды? Өйткені, бастапқыда шытырман оқиғалы homo sapiens тек өмір сүру және аз тамақтану мәселесімен айналысқан. Ойын бос уақыт пен бос ресурстар пайда болған сәтте пайда болған шығар. Адам барлық 24 сағатты өмір сүруге жұмсауға алаңдамады. Содан кейін бос уақытты немен өткізу керек? [2, 6 б.]. Бастапқыда бұл таңдаулылар үшін кейбір салттық әрекеттер ғана болды. Уақыт өте келе барлық адамдар өз қабілеттерін ойынға қолдана бастады. Енді құмар ойындардың тарихы қайдан шыққандығы туралы әңгіме. Құмар ойындар – ресурстарды қайта бөлу үшін имитациялық жекпе-жек. Ақыр соңында, бәрі де жеңіске жете бермейді, қарсыластың көз алдында алдында бір сермеу, және бәрі де, жағдайларға байланысты, мұнымен айналыса алмады. Кейбіреулері кішкентай, біреулері әлсіз болды. Балалар бутафорлық қару жасап, бір-бірімен соғысқан, содан кейін бұл жауынгерлердің фигуралары болды, олар кімде көп немесе жақсы болса жеңіске жеткен. Имитацияда күштердің қатынасы басқаша болуы мүмкін.

Содан кейін, жалқаулық пен аз күш жұмсау арқылы көбірек алуға деген ұмтылысқа негізделген адам ойының эволюциясы, олардың нәтижесіне бәс тігу мүмкіндігімен жекпе-жектерге еліктеуге арналған құрылғыларды ойлап тапты. Осыдан кейін құмарлық пайда болды. Өйткені адам физикалық күш арқылы ресурстарды екіден, ең көбі үш адамнан тартып алып, шаршамай, ондаған адамды жеңе алады. Міне, адамның ойы толығымен материалдық құндылықтарды қайта бөлуге арналған басқа құрылғыларды ойлап тауып, бейімделуге айналды. Қызығушылық ойынының немесе құмар ойынның пайда болуымен постулаттар шетке итерілді, бұл ойында нәтиже емес, процесс маңызды болды.

А. Лохвицкий дұрыс атап өткендей, «бай боламын деген үміт бірнеше сағат адамдарды азғырады; еңбек өмірі, байлықты құрудың адал тәсілі қалады; олардан мыңдаған адамдар бұзылады». Тіпті құмар ойындардан ауытқитын меншік принципінің өзі: көп ұзамай байлық кездейсоқтықтың нәтижесі болса, ол адамгершілік мағынасын жоғалтады» [3, 315 б.].

Р.А. Севостьяновтың айтуынша, құмар ойындар тиімді өнімді жасамайды, тұлғалардың моральдық немесе физикалық дамуға ықпал етпейді. Құмар ойындарға қатысатын адамдар біртіндеп жоғалады оның әлеуметтік маңыздылығы, қоғамнан алшақтау және өзіңнің жабық ойын әлемі еніп кетеді. [4, 75 б.].

Қазақстан Республикасы қоғамды адамға құрылған бизнестен қорғау немесе азаматтардың тәуекелді ойын-сауық құқығын қанағаттандыру сынды дилемманы ұзақ уақыт бойы шеше алмады. Бұл дилеммада елде болып жатқан қоғамдық қарым-қатынас капитализациясы басым болды. Капиталистік Батыс моделіне сәйкес азаматтар өздерінің өмірлік жетістіктері үшін жауапкершілікті өз мойнына алды [5, 7 б.].

Нәтижесінде: 1) ойын бизнесін ұйымдастырушылардың қызметінің және құқықтық жағдайының ерекшеліктеріне байланысты; 2) ойын бизнесін ұйымдастырушы мен қатысушылар арасында туындайтын ойын және (немесе) бәс тігу кезінде құмар ойындар және (немесе) бәс тігу; 3) ойын бизнесіе ұйымдастырушылар мен құзіретті органдар арасында туындайтын құқықтық қатынастарды реттейтін «Ойын бизнесі туралы» ҚР Заңы 2007 жылдан бастап қолданысқа енді [6]. Бірақ ол қоғамдағы ойынға тәуелділік мәселелерін толықтай шешкен жоқ. Түзетулер лудомания әлеуметтік ауруға айналмас үшін жасалуы керек. Бұл мәселелерді шешу қалай ұсынылады? Әрине заңға тиісті енгізілетін өзгерістердің мақсаты азаматтарды және ең алдымен өскелең ұрпақты лудоманиядан қорғау, одан азаматтарға, олардың туыстары мен жақындарына жағымсыз салдардың алдын алу болып табылады. Бүгінгі күні ойынға тәуелділік мәселесі жеке отбасының немесе ойыншының өзі үшін проблема болуды тоқтатты. Ол жалпыхалықтық сипатқа ие бола бастады. Елдің ұлттық қауіпсіздігіне қауіп төндіреді деп айтуға болады.

Бұл жөнінде «енді бастауыш сынып оқушылары өздерінің алғашқы ставкаларын жасай бастағандығы туралы және бұрын бұл ойын автоматтары, ал қазір бәрі онлайн. Жоғары сыныпқа дейінгі жаста ойынға тәуелділік күшейеді. Ал студенттік шақта мұндай қарқын алып, 20 жасында жастар тәжірибесі бар ойыншыларға айналады. Кейіннен бұл тәуелділік суицидке, ажырасуға, алкоголизмге әкелетіндігін атады [7].

Қазақстандағы отбасылардың жартысына жуығы, яғни 40%-ы осы себепті ойынға тәуелділікке байланысты болатынын көреміз.

Қауіпсіздік Кеңесінің отырысында сөз сөйлеген Қазақстан Президенті Қасым-Жомарт Тоқаев азаматтардың жекелеген санаттары үшін құмар ойындарға қатысты шектеулерді күшейтуді тапсырған болатын. Ол, басқалармен қатар, құқық қорғау органдарының назарын халықтың құмар ойындарға тәуелділігімен байланысты қылмыстың өсуіне аударған болатын [8].

Деректерге сәйкес, «Кибернадзор» ақпараттық жүйесіне онлайн-казино қызметінің белгілері бар 8 284 материал енгізілді, оның ішінде мазмұнын зерделеу қорытындысы бойынша 4 459 сайт бұғатталды. Тиісті ведомствоның мәліметінше, бүгінде Министрліктің чат-ботына онлайн-казино мен заңсыз букмекерлердің қызметі туралы 100-ден астам өтініш келіп түскен. Министрлік заңсыз желілік ресурстардың ұйымдастырушылары мен бенефициарлары болып табылатын Қазақстан азаматтарына қатысты құқықтық бағалау, зерделеу және тексеру жүргізу үшін материалдарды құқықтық тәртіп органдарына беретіндігін жеткізді [9].

Кез-келген патологиялық тәуелділік адамның өмірін, денсаулығын қандай-да бір жолмен бұзады. Лудомания, зерттелген сайын, әртүрлі зерттеушілердің пікірінше, емдеу өте қиын психикалық тәуелділіктерге жатады.

Лудомания ерекшеліктері:

‒ мансаптың жойылуына, кәсіби беделінің жоғалуына әкеледі. Тәуелділікке байланысты лудоман жұмысын жіберіп алады немесе мүлдем тастайды, кәсіби міндеттерін нашар орындайды, жобалардың мерзімін бұзады;

‒ күрделі қаржылық проблемалар туындайды. Тәуелді ойыншылар барлық жинақтарын жұмсайды, қарызға батады, мүлікті сатады, кейде тіпті баспанасынан айырылады;

‒ отбасы мен әлеуметтік байланыстары бұзылады. Лудоман қарым-қатынас шеңберін күрт шектейді, отбасына әрең уақыт бөледі, достары мен таныстарына қарыз алады және ақша бермейді, бұл олармен қарым-қатынасты бұзады;

‒ депрессия және физикалық денсаулық (инфаркт, жүйке бұзылуы, стресс).

Ең ауыр зардаптар:

‒ лудоман жасай бастайтын құқық бұзушылықтар (ұрлық, ұрлық және т.б.);

‒ суицид әрекеттері ‒ науқастардың 40%-ы өз-өзіне қол жұмсауға тырысады [10]. Жоғарыда айтылғандармен қатар, Интернет желісінің кең таралуы Интернет желісінің көптеген пайдаланушылары үшін жаңа мүмкіндіктер бергенімен, людомандарға қатысты бұл тәуелділікке қарсы істердің жағдайын одан әрі ушықтыруға ықпал еткенін атап өткен жөн.

Егер адамдардың көпшілігі құмар ойынға қатысса бұл эпизодтық ойын-сауық, толқуды бастан кешіру, кейбір адамдар бұл процеске тартылады, бақылауды жоғалтады. Нәтижесінде көзі болатын құмар ойын, ойыншының өзі үшін ғана емес, оның отбасы үшін де қиындықтар тудырады.

Ойынға тәуелділіктің салдары химиялық тәуелділік ауруларына ұқсас. Кез-келген құмар ойыншылардың деградациясы, оның жеке басының ыдырауы басталады. Отбасы, қоршаған орта, шығармашылығы, спорт және бұрынғы барлық өмірлік құндылықтар екінші рольге ауысады, содан кейін өмірдегі рөлі автоматқа, картаға жол береді. Құмар ойындардың әлеуметтік салдары нашақорлық пен маскүнемдікке қарағанда ауыр. Бұл қылмыс, жоғалған жұмыс, тастанды отбасылар. Шынайы өмірге деген қызығушылықты жоғалту, тұрмыстық мәселелерден аулақ болу.

Тұжырымдай келе, құмар ойындар проблемасы азаматтардың өз проблемасы болуды тоқтатты, ол жалпыұлттық сипатқа ие болды және елдің ұлттық қауіпсіздігіне қауіп төндіре бастады. Мұндай жағдайда ең алдымен, жазаны қатайту сөзсіз екендігі нақты.

Әлбетте, ұқсас өзгерістерге әкелетін жағдайларды атап айтқанда, отбасындағы тұлғааралық қатынастардың сипаты, отбасы мен некеге қанағаттану, жақындық дәрежесі және басқа да бірқатар факторлар өзін қажет ететін осындай құрылымдар ойыншының отбасындағы жағдайға мұқият назар аударуды және талдау және бағалау кезінде қосымша ғылыми зерттеуді қажет етеді.

Еліміздегі лудоманияның алдын алу және оған қарсы іс-қимыл шеңберінде Қазақстандықтардың қырағылығы мен ынтымақтастығы заңсыз ойын бизнесімен күрес жөніндегі табысты жұмыстың маңызды элементі және кепілі болып табылады.

**Әдебиеттер тізімі**

1 Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография. — Днепропетровск: Пороги, 2006.-196 c.

2 Устинов А. «Лудомания. Путь к свободе от игровой зависимости». 2020.-60 с.

3 Лохвицкий А. Курс русского уголовного права. – С.-Пб: Издательство Шрейера, 1871. – 714 с.

4. Севостьянов Р.А. Вопросы уголовно-правовой защиты общественной нравственности от незаконного игорного бизнеса//Бизнес в законе. Экономико-юридический журнал. – 2008. – № 2. – С. 177.

5 Кюри Х. Уголовное право и преступность. Тенденции развития в Центральной и Восточной Европе. Фрайбург, 2003. С. 9

6 Ойын бизнесі туралы Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 12 қаңтардағы N 219 Заңы. [Электронды ресурс]. Қолжетімділік: <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/Z070000219_> (өтініш берілген күн: 03.08.2024)

7 Закон против лудомании: игорный бизнес в РК заставят играть по новым правилам. [Электронды ресурс]. Қолжетімділік: <https://www.zakon.kz/pravo/6431638-zakon-protiv-ludomanii-igornyy-biznes-v-rk-zastavyat-igrat-po-novym-pravilam.html> (өтініш берілген күн: 03.08.2024)

8 Лудомания в РК стала "угрозой нацбезопасности". Что предпринимает государство? [Электронды ресурс]. Қолжетімділік: <https://informburo.kz/cards/ludomaniya-v-rk-stala-ugrozoi-nacbezopasnosti-cto-predprinimaet-gosudarstvo>(өтініш берілген күн: 03.08.2024)

9 Онлайн-казино с принаками заблокировали в Казахстане 2023 году. [Электронды ресурс]. Қолжетімділік: <https://kz.kursiv.media/2024-01-31/dmnv-onlajn-kazino-blok/>(өтініш берілген күн: 08.08.2024)

10 «Возникали мысли о самоубийстве». Как ставки доводят игроманов до ручки. [Электронный источник]. URL: https://ria.ru/20180702/1523678754.html (дата обращения: 28.08.2024).