

## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ОБЗОРЫ

В. Э. Волкова, Д. О. Стребков

# Социология азартных игр: основные авторы и подходы<sup>1</sup>



**ВОЛКОВА Валерия Эдуардовна** — студентка 1-го курса магистратуры факультета социологии НИУ ВШЭ (Москва, Россия).

**Email:** [valery.mono@gmail.com](mailto:valery.mono@gmail.com)



**СТРЕБКОВ Денис Олегович** — кандидат социологических наук, доцент кафедры экономической социологии НИУ ВШЭ (Москва, Россия).

**Email:** [strebkov@nm.ru](mailto:strebkov@nm.ru)

*В данной работе представлен обзор литературы, посвящённой азартным играм. Статья сфокусирована на демонстрации их роли в жизни отдельных индивидов и общества в целом, в ней приведены различные классификации мотивов и типологии игроков, а также рассмотрены социальные и культурные предпосылки развития и распространения азартных игр в современных обществах. Большое внимание уделено теме государственного регулирования игорного бизнеса в разных странах, что приобретает особую значимость в свете вступившего в 2009 г. в действие федерального закона о прекращении игорной деятельности на территории РФ.*

**Ключевые слова:** азартные игры; азартное поведение; типы игроков; рискованная деятельность; государственное регулирование игорного бизнеса.

Азартные игры существуют в культуре человечества с древнейших времён. Их следы можно обнаружить даже в самых архаичных обществах. В разных странах эти занятия развивались неодинаково. Даже сейчас в одних государствах азартные игры широко распространены, а в других на них наложены серьёзные ограничения, вплоть до полного запрета. Отношение населения и властей к такому роду деятельности и к этой форме досуга зависит от многих культурных, экономических и политических факторов.

Летом 2009 г. в нашей стране вступил в силу закон о прекращении игорной деятельности на территории РФ<sup>2</sup>. Исключение сделано для четырёх специально отведённых для этого зон, расположенных в приграничных областях России.

Ограничения были введены, несмотря на то что годовой оборот игорного бизнеса в стране составлял, по разным оценкам, от 4 млрд до 6 млрд долл. США<sup>3</sup>. По данным Московской Городской думы на июнь 2009 г., доходы Москвы от налоговых поступлений с игорного бизнеса составляли 6 млрд руб. в год, аналогичные доходы Санкт-Петербурга — 3,5 млрд руб. Во многих странах мира индустрия азартных игр является важным источником пополнения государственного бюджета. В Америке и Канаде, например, доходы государства от игорного бизнеса значительно превышают денежные посту-

<sup>1</sup> Работа выполнена при поддержке Программы «Научный фонд НИУ ВШЭ» в рамках проекта № 10-01-0111 «Последствия закрытия игорных заведений в России: практики бывших игроков».

<sup>2</sup> См.: [О государственном регулировании... 2006].

<sup>3</sup> См.: [Игорный бизнес... 2011]. С. Миронов предлагает запретить лицам моложе 21 года въезжать в игровые зоны (РИА Новости. 2009. 30 июня).

пления от всей остальной развлекательной индустрии, вместе взятой (живые концерты, театры, продажи звукозаписывающих компаний, профессиональные спортивные состязания и т. д.).

Тем не менее институт азартных игр в нашей стране не может исчезнуть в одночасье. Усиление контроля со стороны государства открывает множество новых теневых возможностей ведения бизнеса и получения прибыли путём уклонения от установленных правил. А степень, в которой реализуется эта теневая деятельность, зависит от способности сообщества к мобилизации социальных ресурсов [Портес 2004: 317]. Активное распространение в России за последний год лотерейных клубов и интернет-кафе, которые имеют возможность организовывать «виртуальные казино», свидетельствует о том, что бывшие игроки не спешат отказываться от азартных игр даже после принятия нового закона.

С одной стороны, азартные игры выполняют важную функцию в обществе, давая возможность легитимному выходу эмоций и преодолению, таким образом, рутинности и порядка повседневности. Кроме того, игры приносят государству и обществу немалую экономическую выгоду, выражающуюся в снижении безработицы, повышении среднего уровня заработной платы, увеличении налоговых отчислений, повышении уровня конкуренции в сфере отдыха и развлечений, в появлении у потребителей новых возможностей проведения досуга [Walker 2007: 620].

С другой стороны, увлечение азартными играми способно привести к формированию у индивида психологической зависимости. Сильное эмоциональное возбуждение, риск, радость от выигрыша заставляют игроков регулярно посещать казино и залы игровых автоматов. Зависимость от азартных игр приводит, в свою очередь, к девальвации социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей, деструктивно влияет на способность человека к работе. Потребность в дополнительных деньгах толкает человека на совершение преступлений.

Исследователи, представляющие различные научные направления, давно и плодотворно занимаются изучением установок и поведения посетителей игорных заведений, таких, как казино, залы игровых автоматов, ипподромы, покерные клубы и т. д. Много работ написано на эту тему медиками, психологами, экономистами, юристами. Наряду с ними существует и достаточно значимый пласт социологической литературы, посвящённой изучению поведения и установок азартных игроков.

Американский социолог Дж. Фрей, проводя обзор социологических теорий, касающихся азартных игр, предложил рассматривать их на макро- и микроуровнях [Freu 1984]. К первым он отнёс работы функционалистов, которые изучают азартное поведение как часть социальной структуры, ко вторым — социально-психологические теории, рассматривающие азартное поведение на индивидуальном уровне.

Далее мы рассмотрим результаты исследований, характеризующих роль азартных игр в жизни отдельного индивида, влияние их на ситуацию в обществе в целом и на экономику страны.

## **Азартные игры в жизни индивида**

### *Мотивация азартных игроков*

Существует большое количество исследователей, которые пытаются выяснить, почему люди участвуют в азартных играх. В результате выделяются различные типологии мотивов азартного поведения.

Одной из наиболее интересных работ является исследование Д. Котт. Она поделила мотивы азартного поведения на три основные категории [Cotte 1997: 382]:

- *экономические мотивы* связаны с предположением о том, что первостепенным желанием человека является стремление к денежному выигрышу;
- *символические мотивы* азартного поведения включают, согласно Д. Котт, желание контролировать собственную судьбу и стремление к рискованному поведению. Ситуации риска редко встречаются в социальной системе порядка, а игра предоставляет индивидам свободу выбирать, даёт возможность самостоятельно принимать решения и получать яркие эмоции. В этом случае стремление играть рассматривается в одном ряду с любовным или сексуальным желанием;
- *гедонистические мотивы*, к которым автор относит повышение самооценки игроков в ходе игры, а также стремление к развлечению, отдыху и получению чистого удовольствия от процесса игры.

Далее Д. Котт классифицирует мотивы азартных игроков, выделенные в ходе собственного эмпирического исследования, на основании трёх независимых переменных [Cotte 1997: 392]:

- *фокус действия*: азартное поведение игроков различается в зависимости от того, направлено ли оно на саму игру или же на взаимодействие с другими людьми в процессе игры. Индикатором данного критерия является поход в игорные заведения в одиночку или в компании;
- *цель действия*: азартное поведение может быть направлено на саму игру (игра ради игры, игра как самоцель) либо является лишь инструментом, средством достижения каких-то других целей;
- *природа действия*: автор различает рациональное (прагматичное) и эмоциональное (гедонистическое) поведение при посещении игорных заведений. Рациональное азартное поведение направлено на экономическую выгоду либо на совершенствование собственных навыков. Гедонистическое поведение игроков связано с удовлетворением собственных потребностей в удовольствии, развлечении, самоутверждении.

На пересечении этих трёх компонент (факторов) автор выделяет восемь различных типов азартного поведения, определяющихся той или иной мотивацией игроков. К ним относятся:

- приобретение опыта, знаний и навыков;
- получение острых ощущений;
- самоопределение, поиск идентичности;
- принятие и управление риском;
- когнитивная самоклассификация (демонстрация богатства, умений);
- эмоциональная самоклассификация (демонстрация чувств, эмоций);
- соревнование, конкурентная борьба;
- коммуникация, отдых в компании друзей.

Р. Смит и Ф. Престон, рассмотрев многочисленные работы и исследования экономистов, психологов, психиатров и социологов, сформировали типологию мотивов азартного поведения, представленную в таблице 1 [Smith, Preston 1984: 330].

Таблица 1

## Типология мотивов азартного поведения по Р. Смит и Ф. Престону

Мотив	Описание
1. Мазохизм и самонаказание	В теориях психоаналитиков многие игроки неосознанно стремятся к проигрышу.
2. Денежная выгода	По мнению экономистов, денежная выгода, стремление к выигрышу является основным мотивом азартного поведения.
3. Игра, развлечение, отдых	Азартные игры как средство удовлетворения нужд человека, в том числе его игровой активности.
4. Освоение навыков	В некоторых обществах обучение азартным играм с детства является традиционным и социально допустимым (лото, карточные игры).
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 и проблемами и чувством бессилия на работе. Азартные игры снимают напряжение в обществе и перераспределяют деструктивные силы, в том числе агрессию.
8. Самостоятельное принятие решений	Многих игроков привлекает именно возможность самостоятельно принимать решения в процессе игры.
9. Вера в собственную удачу	Многие игроки пробуют себя в азартных играх, поскольку считают, что им особенно везёт в жизни.
10. Скука, нехватка ощущений	Скука, связанная с рутинной и порядком повседневности, нехватка рискованных ситуаций и эмоций.
11. Любопытство и новый опыт	Люди начинают посещать игорные заведения, потому что никогда раньше этого не делали. Удовольствие от нового опыта.

Данная классификация, конечно, имеет право на существование, однако очевидно, что представленный набор мотивов выглядит достаточно хаотичным. Прежде всего, следует отметить, что *мотивы* поведения выделены по разным основаниям. Наряду с теми, которые объясняют, ради чего человек участвует в азартных играх, что он хочет получить, в типологию включены и *причины* данного поведения (например, вера в собственную удачу или мазохизм, самонаказание). Некоторые из представленных характеристик в значительной степени пересекаются друг с другом (например, уход от проблем и скука, нехватка ощущений). Часть мотивов относится только к начинающим игрокам (любопытство и новый опыт), они не могут относиться к людям, уже имеющим опыт участия в азартных играх. Также неясно, насколько полной и всеобъемлющей является данная классификация.

Несмотря на отмеченные методологические шероховатости, исследование Р. Смита и Ф. Престона позволило получить весьма интересные результаты. В частности, было показано, что такие мотивы, как «игра, развлечение, отдых» и «скука, нехватка ощущений», являются самыми распространёнными категориями при объяснении игроками собственного азартного поведения.

Но одновременно исследователи обнаружили и другой интересный факт. Выяснилось, что игроки по-разному объясняют собственное поведение и поведение других игроков. Например, респонденты достаточно часто выбирали в качестве обоснования чужих мотивов участия в азартных играх такие варианты, как «престиж» и «уход от проблем», но в то же время крайне редко упоминали их среди собственных побудительных установок. Это можно объяснить тем, что игроки выбирают, так сказать, более социально одобряемые мотивы для пояснения причин собственного участия в азартных играх.

С. Фишер, исследуя мотивы игроков-подростков, посещающих залы игровых автоматов, выделяет пять основных типов [Fisher 1993]:

- *короли автоматов и их ученики*, которые демонстрируют свои навыки и повышают самооценку;
- *победители машин*, которые играют в одиночку и находятся за пределами социальной природы игры;
- *подростки-девушки*, которые выполняют гендерную роль в группе, наблюдая за игрой подростков-мальчиков;
- *игроки, которых влекут острые ощущения и возбуждение*;
- *социально изолированные игроки-подростки*, которые пытаются скрыться от повседневной жизни.

К. Ли, Я. Ли, Д. Бернхард, Й. Юн применили факторный и кластерный анализы при изучении мотивации азартных игроков в Республике Корея [Lee, Lee, Bernhard, Yoon 2006]. Факторный анализ позволил им выделить четыре основные группы мотивов:

- социализация и (или) обучение (*socialization/learning*);
- соревнование (*challenge*);
- бегство (*escape*);
- выигрыш (*winning*).

Наибольший процент дисперсии в факторном анализе объясняет такой мотив, как социализация и (или) обучение (26,6%). Авторами также были выделены четыре кластерные группы игроков:

- стремящиеся к соревнованию и выигрышу;
- стремящиеся только к выигрышу;
- «легковесные» игроки (*light gambling seekers*), для которых ни один из мотивов не имеет большого значения;
- многоцелевые игроки, для которых одинаково важны все четыре группы мотивов.

К. Кинг реализовал своё эмпирическое исследование [King 1985], опираясь на более ранние работы по данной теме. Он использовал типологию азартных игр Р. Кайуа, дифференцирующую их в зависимости от получаемого игроками опыта [Caillois 1961]. В рамках этой типологии выделяются игры навыков (дух соперничества), игры случая, игры имитации (например, блеф), а также игры, стимулирующие физическое и эмоциональное состояние индивида. Р. Херман же, рассматривая типологию Р. Кайуа, утверждал, что мотивы и получаемый опыт могут различаться, даже если игроки выбирают одинаковый тип игры [Herman 1976]. Например, мужчина и женщина из одной семьи, делая одинаковые ставки в скачках, могут руководствоваться разными причинами: мужчина хочет продемонстрировать независимость и навыки принятия решения, а для женщины данная ставка, наоборот, будет означать решение, зависящее от совета «эксперта». Р. Херман указывал на то, что мотивация в большей степени зависит от прошлого опыта и от социализации индивида, чем от выбора вида игры. По его мнению,



структура отношений и социальная структура, в которую помещён индивид, сильнее влияют на мотивы, нежели сама структура игры.

В своём исследовании К. Кинг проверяет утверждение Р. Хермана, а также пытается выяснить, различаются ли мотивы в легальных и нелегальных азартных играх. Он использует данные опроса людей, которые участвуют в играх случая (по Р. Кайуа), таких как бинго, лотерея, нелегальная лотерея. Для анализа он выбрал два основных мотива игроков: экономический статус и развлекательный.

Результаты исследования К. Кинга подтвердили теорию Р. Хермана, поскольку мотивы тех, кто выбирает игры случая, действительно различаются. Кроме того, автор обнаружил, что мотивы различаются в зависимости от легальности или нелегальности игры. Игроки, выбирающие бинго и легальную лотерею, ориентированы прежде всего на экономические мотивы, в то время как люди, играющие в нелегальную лотерею, обнаруживают гораздо более широкий спектр неэкономических мотивов.

Д. Роузкранс, применяя качественный метод социологического исследования, анализировал феномен устойчивости азартного поведения [Rosecrance 1986]. Он рассматривал три группы — игроков на ипподроме, игроков на спортивном тотализаторе и игроков в покер. Было выявлено, что значительным фактором устойчивости посещения игорных заведений является формирование крепких социальных связей между игроками. Социальные привилегии от так называемого постоянного членства в казино перекрывают возможный ущерб и финансовые потери игрока.

### *Патологические азартные игроки*

Азартное поведение оказывает также негативное влияние на жизнь индивида, поскольку может приводить к психологической зависимости и носить аддиктивный характер наряду с алкоголизмом, наркоманией и трудоголизмом.

Расчёты О. Ньюмана показали, что в Великобритании в 1968 г. ежегодные затраты на азартные игры составляли 1500 ф. ст. (3555 долл. США) с человека, что равнялось издержкам на каждого мужчину, женщину и ребёнка в размере 27,20 ф. ст. (64,46 долл. США). И столь высокие затраты, как заключает автор, могут быть связаны в первую очередь с патологической склонностью некоторых людей к азартным играм [Newman 1975: 543].

Патологическая склонность характеризуется необузданным влечением к игре и неспособностью контролировать себя, даже если индивид имеет желание прекратить игру. В качестве главных причин данной проблемы называются слабые отношения с семьёй и отсутствие социальной поддержки у игрока [Barmaki 2010: 47–48].

Ю. Шепель приводит три основных признака патологического игрока [Шепель 2007]:

- азартно-зависимые игроки не могут адекватно воспринимать реальность, предпочитая воображаемый мир игры;
- в повседневной жизни такие игроки испытывают эмоциональную незащищённость, ощущая психологический комфорт лишь во время игры;
- в повседневной жизни они незрелы и инфантильны, стремятся к наслаждению в жизни, избегая малейшей ответственности за себя и окружающих.

Исследование Дж. Деревенски и других показало, что наибольшему риску стать патологическим игроком подвержены в первую очередь молодые и пожилые люди, представители разного рода меньшинств и малообеспеченные граждане. Среди молодёжи патологических игроков в два-четыре раза больше, чем среди взрослых (см.: [Derevensky, Gupta, Dickson, Deguire 2004]; цит. по: [Barmaki 2010: 47–48]). Для этих людей характерны такие личностные и психологические проблемы, как более высокая вероятность совершения самоубийства, склонность к депрессиям, более высокие шансы быть вовлечённым в преступную среду, а также приобрести алкогольную или наркотическую зависимость и т. п.

Схожие характеристики мы обнаруживаем в портрете азартного игрока, описываемом Г. Блохом. Патологический игрок, по Г. Блоху, на протяжении длительного времени игнорирует свои основные обязанности по отношению к семье, работодателю и обществу в целом [Bloch 1951]. Такие игроки становятся непредсказуемыми, они выпадают из порядка и дисциплины, которых придерживаются большинство людей, при этом нарушается распорядок их дня, приёма пищи и т. д. Игрок находится в постоянном эмоциональном напряжении, связанном с ожиданием игры, просчётом стратегий игры и продумыванием способов выигрыша.

Таким образом, исследователями выявлен широкий спектр самых разнообразных мотивов игрового поведения и показано, что азартные игры оказывают как положительное, так и отрицательное влияние на жизнь и здоровье индивида. Одни люди используют их для отдыха, релаксации, расслабления, у других они, наоборот, ассоциируются с риском, азартом и острыми ощущениями. Для кого-то важен заработок, для кого-то интеллектуальное развитие. Одни играют в одиночку, другие во время посещения казино устанавливают и поддерживают социально значимые контакты и приобретают определённый статус. В дальнейшем интересно рассмотреть взаимосвязь отдельных мотивов между собой и степень их распространённости у различных групп населения. Очевидно, что мотивы и установки индивида должны быть связаны со степенью его вовлечённости в игру и стратегиями игрового поведения.

## **Роль азартных игр в жизни общества в целом**

### *Азартные игры и культура*

Игра традиционно определяется как свободная и добровольная деятельность, способ развлечения, который отделён от реальной жизни и имеет пространственные и временные границы. В процессе игры не производятся никакие блага, хотя участники могут ими обмениваться [Smith, Abt 1984: 123]. Д. Смит и В. Абт отмечают, что любые игры, в том числе и азартные, отражают наиболее существенные характеристики культурной среды, в которой они функционируют. В современном мире произошла коммерциализация игр, что существенно изменило природу этого занятия. Материализм и конкуренция, являясь основными чертами капиталистической культуры, наблюдаются теперь и в играх (как взрослых, так и детских). Игры стали менее самодостаточными и своими последствиями теперь существенно влияют на реальную жизнь. Данный процесс коммерциализации азартных игр является отражением и следствием культурного сдвига во многих современных обществах [Smith, Abt 1984: 123].

Индивид не становится игроком в одночасье, в каком-то определённом возрасте. Социально-культурный контекст создаёт условия для азартного поведения. Некоторые детские игры, отражающие культурные ценности общества, имеют схожие элементы с азартными и, таким образом, обеспечивают «тренировку» для будущего азартного поведения. В качестве примера часто приводится детская игра в фишки (сотки, кэпсы), которая была крайне популярна в 1990-е годы среди школьников как в Америке, так и в России. Игра рассчитана на двух и более игроков. Они ставят на кон определённое количество фишек, которые складывают стопкой, друг на друга. Цель игрока — разбить стопку фишек с помощью

специальной биты. Фишки, которые переворачиваются на лицевую сторону, оказываются «выбитыми», и игрок имеет право их забрать.

Игры не только несут в себе и транслируют характеристики культурной среды, но и являются своеобразным отражением повседневной жизни индивида. Разница лишь в том, что в контексте игры гораздо легче управлять ожиданиями, неопределённостью, конфликтными ситуациями и т. д. Игра выполняет множество функций, выступая в качестве вида отдыха, упражнения в принятии решений, реализации стремлений к состязательной деятельности и соперничеству. Игры развивают такие навыки, как изобретательность, самосовершенствование, находчивость.

Я. Макмиллен в своей работе уделяет особое внимание социально-культурным аспектам развития азартных игр и их важной роли в распространении и организации игорного бизнеса [McMillen 1996]. Как Д. Смит и В. Абт, он считает, что именно спецификой современной культурной среды и обусловлено столь широкое в последнее время распространение игорного бизнеса.

Проблема многих существующих теорий в том, что они рассматривают азартное поведение как индивидуальный выбор индивида и игнорируют социальные предпосылки его возникновения и развития. Хотя на самом деле азартное поведение всегда обусловлено социально-культурным контекстом, в котором оно возникает. Восприятие обществом азартных игр изменяется в зависимости от истории их появления; от того, как они организованы; от значений и смыслов, которые они передают; от участия социальных групп, которые в них вовлечены.

В современном мире к азартному поведению, как правило, относят рискованную деятельность, которая может быть обнаружена почти в любых аспектах социальной жизни — от личных взаимоотношений до международной политики. Однако существуют критерии, которые отделяют азартное поведение от других видов социального поведения, включающих элементы риска. Азартное поведение определяется исключительно в контексте финансовых трансакций — ставки на деньги или на другую материальную ценность — при неопределённом исходе будущего события. Важно, что данное определение исключает как азартные игры в кругу друзей на незначительные ставки, так и инвестиции на фондовой бирже, где операции совершаются в долгосрочной перспективе и результаты зависят от экономической деятельности предприятий и курсовой стоимости их ценных бумаг [McMillen 1996: 7].

Такое понимание азартного поведения актуально для современной рыночной экономической системы, в которой основной целью игорной деятельности, как для индивидов, так и для организаций, является извлечение прибыли. Однако в докапиталистических обществах азартные игры были гораздо сильнее укоренены в социальных отношениях. Они формировались преимущественно вокруг религиозной и общинной деятельности и имели лишь незначительный экономический уклон.

### *Социальные и культурные предпосылки азартных игр*

Одной из наиболее известных работ, написанных в парадигме функционального анализа, является диссертация Э. Деверо. Он изучал азартное поведение на макроуровне, указывая на внутренние культурные противоречия капиталистической системы, наблюдающиеся во многих современных обществах (см.: [Devereux 1949]; см. также: [Frey 1984]). С одной стороны, общество требует от индивида приверженности таким ценностям, как порядок, контроль, предсказуемость, эмоциональная нейтральность. Но, с другой стороны, для того чтобы достичь успеха, необходимо экспериментировать, рисковать, использовать свой шанс, быть предприимчивым и авантюрным. В повседневной жизни многих людей, особенно представителей низших классов, большая часть этих способов действия является невозможной, зато рутинная становится для них привычным делом и на работе, и дома. По этой причине люди с



охотой вовлекаются в деятельность, которая может заменить или компенсировать им преобладание обычного порядка в повседневной жизни и, таким образом, решить проблему с нехваткой «острых ощущений».

Одним из таких «видов деятельности» является участие в азартных играх, которое не только удовлетворяет личные потребности, но также способствует социальной стабильности, перераспределяя потенциально опасные, агрессивные силы и сглаживая социальную напряжённость в обществе. Азартные игры выполняют функцию своеобразного «защитного клапана», давая выход чувству враждебности и снимая психологическое напряжение социально допустимым, пусть и не всегда легальным способом. Э. Деверо пришёл к выводу, что именно за счёт этой своей компенсирующей функции азартное поведение остаётся устойчивым даже в условиях нелегальности и наличия негативного отношения к нему из-за порождаемых им социальных проблем.

Выводы Э. Деверо согласуются с теорией аномии Р. Мертон, который отмечал несоответствие культурных целей в обществе институциональным средствам их достижения: «Общество предписывает людям быть успешными, но отрицает равный доступ к средствам достижения этого успеха» [Merton 1938: 680]. Принимая во внимание различное отношение индивидов к общественным целям и средствам, Мертон выделил пять форм приспособления: конформность, инновация, ритуализм, ретритизм и мятеж.

Нас в первую очередь интересует такой тип поведения, как инновация, к которому можно отнести и азартное поведение. Инновация, по Мертону, имеет место тогда, когда внимание человека в значительной степени акцентируется на «цели — успехе», выражающихся в достижении богатства и власти или хотя бы их мнимого подобия, для чего используются институционально запрещённые, но зачастую весьма эффективные средства.

Люди вынуждены адаптироваться к социальным условиям различными способами, и некоторые из них рассматривают азартные игры как эффективное средство достижения успеха. Успех может быть как реальный (например, в случае крупного выигрыша), так и мнимый, но дающий ощущение уверенности в себе, предприимчивости, чувство удовлетворения от самостоятельного принятия решения.

Г. Блох также рассматривает азартное поведение на уровне общества в целом и приходит к похожим выводам [Bloch 1951]. Он указывает на то, что в некоторых странах не только не осуждается, а даже поощряется использование элемента случайности, особенно там, где статус индивида находится в сильной зависимости от его уровня материального благосостояния. В США, например, определённые формы спекуляций на бирже мало чем отличаются от участия в азартных играх, разве что первые являются одобряемой деятельностью, вторые — осуждаемой.

В этом же русле находится и теория отчуждения, согласно которой чем меньше индивид удовлетворён своей работой, тем более он склонен к азартным играм. Так, результаты исследования И. Золя показали, что одним из центральных мотивов участия в азартных играх является возможность осуществления индивидуального выбора, принятия самостоятельных решений и совершения независимого действия [Zola 1963].

Довольно примечательна переведённая на русский язык работа Э. Гидденса «Судьба, риск и безопасность» [Гидденс 1994]. Её автор рассматривает азартные игры наряду с экстремальными видами спорта, ночными гонками и другими видами рискованной деятельности, в которые всё чаще стали вовлекаться индивиды с целью получения ярких эмоций и острых ощущений. Все эти виды деятельности

институализированы, и люди принимают в них добровольное участие. Высокая вовлечённость в рискованную деятельность, по мнению автора, опять-таки связана с преобладанием порядка и предсказуемости в современном обществе.

В то же время следует отметить, что функциональный анализ азартного поведения, теория аномии, теория отчуждения и другие теории макроуровня применимы в первую очередь по отношению к представителям нижнего и среднего классов общества, но не объясняют азартное поведение высшего класса.

Что касается более обеспеченной части населения, то в этом случае участие в азартных играх может выступать в качестве демонстративного поведения. Термин «демонстративное поведение» был впервые введён Т. Вебленом в работе «The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions» («Теория праздного класса: экономическое исследование институций»). Учёный описывал поведение членов высшего общества, которые использовали своё состояние для декларации их социальной власти, как реальной, так и мнимой [Veblen 1899]. Посещение казино для представителей высшего класса даёт возможность продемонстрировать собственное богатство, успешность и таким образом поддерживать определённый социальный статус. Количество денег, выделенное на игру, крупные ставки, соответствующие этому количеству, являются средствами демонстрации собственного благосостояния и успеха. В казино статус подчёркивается не только количеством фишек и ставок, но и различными столами и залами для «особых» клиентов, которые могут играть «по-крупному».

Перечисленные теории связывают устойчивость азартного поведения во многом со сложившимися в настоящее время в обществе культурными установками.

### *Негативные социальные последствия*

Одни исследователи утверждают, что игорный бизнес способствует увеличению преступности, другие же, наоборот, указывают, что связь между легальным игорным бизнесом и уровнем преступности очень слаба [Newman 1975: 543].

В криминологии возможность совершения преступления рассматривается как главный фактор объяснения большей части криминальной активности. Естественно, что такая вероятность повышается с появлением в городе или районе игорных заведений. Преступления могут совершаться как владельцами игорного бизнеса (сокрытие большей части дохода с целью уклонения от налогов, «отмывание» денег, вовлечение молодёжи в нелегальную деятельность, проституция, наркотики), так и со стороны игроков, персонала или других лиц (обман в процессе игры, кража).

Г. Р. Блэйки отмечает, что после открытия в 1978 г. первых казино в штате Нью-Джерси был зафиксирован существенный приток в этот штат денежных средств, инвестируемых различными криминальными структурами в недвижимость, отели, рестораны, ювелирные магазины и т. п. [Blakey 1984: 21]. Вместе с тем наблюдались явные положительные эффекты, например, уровень занятости в Атлантик-Сити, где были размещены казино, за пять лет вырос на 66%, то есть в четыре раза больше, чем в остальных городах штата за то же время [Pizam, Pokela 1985: 150]. При этом наиболее значительный рост произошёл в сфере транспорта и сфере услуг.

С точки зрения функционирования общественных благ открытие казино в Атлантик-Сити имело и ряд негативных последствий для местных жителей. Существенно осложнилась транспортная ситуация, возникли проблемы с парковкой. Рост спроса на жильё привёл к тому, что местным жителям стало сложно приобрести или арендовать квартиру или дом в том районе, где они привыкли жить. Низкий

уровень квалификации местных работников привёл к повышению уровня безработицы среди них, поскольку на большинство рабочих мест нанимались и приглашались профессионалы из других штатов и стран [Pizam, Pokela 1985: 151–153].

Исследователями отмечалась ещё одна важная проблема: ухудшение общей социальной и культурной обстановки в городе, поскольку значительную часть его населения стали составлять азартные игроки, заметно повысился и уровень преступности. Так, количество зарегистрированных преступлений в Атлантик-Сити за первые пять лет после открытия казино выросло в четыре раза [Barker, Britz 2000: 51–52], в том числе: уровень карманных краж увеличился в 80 раз, воровство — более чем в пять раз, грабежи и нападения — в три раза [Sternlieb, Hughes 1983].

С. Хаки и Э. Бак также обнаружили, что практически все виды преступлений увеличились с момента открытия в городе казино. При этом по мере территориального удаления от Атлантик-Сити уровень преступности постепенно снижается [Hakim, Buck 1989]. Позже, в ходе аналогичного исследования, был обнаружен рост преступности после открытия казино в Онтарио (1994 г.). Но всё же не все исследования имеют подобные результаты. Р. Окрим и К. Парк сравнивали города с казино и туристические зоны без казино и выяснили, что уровень преступности в них примерно одинаковый [Ochrym, Park 1990].

Ожидания граждан по поводу открытия игорных заведений в их регионе также носят довольно пессимистичный характер. Так, в ходе телефонного опроса 400 жителей промышленных городов штата Массачусетс, где планировалось открытие казино (по одному в каждом из городов, жители которых участвовали в опросе), было выявлено, что 48% респондентов выступают против такого решения, около 40% его поддерживают и ещё 12% занимают нейтральную позицию. Наибольшие опасения у жителей вызывало то, что открытие казино может привести к усилению в регионе организованной преступности, проституции и торговли наркотиками, росту цен на товары, услуги и недвижимость [Pizam, Pokela 1985: 155]. Исследованием было выявлено, что в обществе не существует единого мнения относительно позитивного влияния игорных заведений на жизнь города, зато достигается чёткий и однозначный консенсус относительно негативных последствий такого влияния.

Р. Бармаки также отмечает в своей работе негативное влияние азартных игр и рассматривает их как серьёзную и значимую социальную проблему [Barmaki 2010]. Исследовательница указывает на необходимость разработки стратегии и механизмов государственного регулирования азартных игр, а также сдерживания их агрессивной рекламы и более широкого информирования людей о возможном вреде, который они могут нанести. Работа Бармаки касалась канадского общества, но многие разработанные ею рекомендации можно применить и к другим странам. Автор применяет различные теории макроуровня (например, теорию аномии Р. Мертона) для анализа ситуации, сложившейся в Канаде. Она акцентирует внимание на социальных проблемах, вызванных игорным бизнесом, таких как преступность, коррупция, патологическая склонность людей к азартным играм и т. п.

Д. Уокер занимался анализом основных подходов к подсчёту издержек и выгод, которые получает общество от игорного бизнеса, и пришёл к выводу о несостоятельности многих из них [Walker 2007]. К основным подходам, описанным автором, относятся:

- *медицинский*, в рамках которого происходит подсчёт издержек от оказания помощи патологическим игрокам. Ранее этот подход применялся к людям, зависимым от алкоголя и наркотиков. При расчётах учитываются издержки от лечения, наблюдения за больными, траты на исследования, снижение продуктивности патологических игроков и т. д. Таким образом, вычисляется социальная «цена заболевания»;

- *экономический* — включает более широкий спектр параметров и характеристик, нежели медицинский. С его помощью оценивается, какой вклад дают азартные игры в рост или снижение общественного благосостояния в целом;
- *общественный* — является, пожалуй, наиболее общим из трёх подходов. Он позволяет оценить, каким образом индустрия азартных игр влияет на повседневную жизнь конкретных индивидов, на их психологическое состояние, на благосостояние семей и отдельных локальных сообществ.

Роль азартных игр в общественной жизни, как и в жизни отдельного индивида, крайне неоднозначна. С одной стороны, они способствуют социальной стабильности, снижают напряжённость и дают возможность относительно безопасному выходу агрессивных эмоций. С другой стороны, развитие игорного бизнеса в регионе часто сопровождается ухудшением криминальной обстановки, ростом цен, транспортными проблемами, «размытием» исторически сложившейся социальной среды.

## Индустрия азартных игр и её государственное регулирование

### *Влияние игорного бизнеса на экономику страны*

Вопрос о том, какое влияние игорный бизнес в большей степени оказывает на экономику страны — положительное или отрицательное, достаточно неоднозначный. Экономист П. Самуэльсон, например, предположил в 1948 г., что, поскольку игорный бизнес не производит вещественные продукты или необходимые услуги, он представляет собой «бесплодное» перемещение денег, поэтому усилия и средства, затраченные на данную деятельность, являются ненужными издержками общества [Samuelson P., Nordhaus W. D. 2010].

В то же время во многих работах по данной теме отмечается, что игорный бизнес создаёт дополнительные рабочие места, стимулирует потребительскую активность, способствует повышению налоговых отчислений.

Однако, к сожалению, довольно часто исследования, результаты которых свидетельствуют «в пользу казино», спонсируются представителями игорного бизнеса. В них игнорируются какие-либо издержки от индустрии азартных игр, как, допустим, в исследовании Майкла Эванса (см.: [Evans Group 1996]), которое приводит в качестве примера У. Томпсон. Данное исследование спонсировалось компанией IGT (International Gaming Technologies)<sup>4</sup>. М. Эванс отмечает лишь положительные стороны индустрии азартных игр и указывает, что «социологические вопросы, которые иногда ассоциируются с данной сферой, такие как рост числа патологических игроков, играющих в казино на заёмные средства, находятся за рамками настоящего исследования. Тем не менее следует отметить, что встречающиеся случайные и анекдотические примеры подобного рода ничего не доказывают» (цит. по: [Thompson 2010: 48]).

У. Томпсон для определения степени положительного или отрицательного влияния игорного бизнеса на экономику страны предлагает модель входа-выхода денежных потоков. Он сравнивает экономическую систему с ванной, в которую с одной стороны вода вливается, а с другой стороны — выливается. Также и экономика страны получает прибыль от игорного бизнеса, но в то же время терпит из-за него издержки [Thompson 2010: 48–50] (см. рис. 1).

<sup>4</sup> Международные игровые технологии (англ.).



Источник: [Thompson 2010: 49].

Рис. 1. Модель денежных потоков игорного бизнеса

У. Томпсон перечисляет следующие факторы, влияющие на модель денежных потоков игорного бизнеса:

- *играющие туристы*: являются ли игроками люди, которые живут за пределами местного экономического региона? И будут ли они приезжать и тратить деньги в данном регионе, если казино там не будет?
- *местные игроки*: посещают ли казино местные жители? Если да, то предотвращает ли игорная деятельность в регионе посещение других казино за его пределами?
- *посетители казино*: кто ими в первую очередь являются — обеспеченные или бедные люди? Игроки контролируют себя или являются зависимыми от азартных игр?
- *прибыль от казино*: остаётся ли она в пределах экономического региона или инвестируется в другие регионы?
- *работники и владельцы казино*: являются ли они жителями данного экономического региона?
- *оборудование для казино*: покупается ли оно в данном экономическом регионе или за его пределами?
- *налоги с игорной деятельности*: умеренные или высокие? Возвращает ли государство часть налогов в регион?



- *количество проблемных игроков в регионе*: каково оно? Какова цена издержек от патологических игроков — потеря работы, необходимость социального обеспечения, рост преступности?
- *преступность в данном экономическом регионе*: увеличилась ли преступность в данном экономическом регионе с появлением игорных заведений?

Экономика Лас-Вегаса, например, характеризуется значительным ростом, поскольку денежный поток идёт в основном за счёт туристов, а не за счёт местных жителей. Государственные налоги на игорный бизнес в Лас-Вегасе достаточно низкие, но прибыль от казино остаётся в пределах данного штата, поскольку большинство владельцев казино — это местные жители. Издержки от патологических игроков и преступности велики, однако значительная доля издержек переносится в другие хозяйственные регионы, так как большая доля посетителей казино — туристы.

Если говорить об игорном бизнесе в России, то из-за широкого распространения залов игровых автоматов игроками являлись преимущественно местные жители с небольшими доходами. Налоги на игорный бизнес в России находились на среднем уровне, если сравнивать с Америкой и Европой. Однако если американские и европейские казино выплачивают налог с выручки, то в России была установлена фиксированная годовая ставка.

### *Государственное регулирование игорного бизнеса*

Современный игорный бизнес организуется, функционирует и регулируется двумя основными институтами, к которым относятся государство (действующее через законы, регламенты и политические партии) и капитал (представленный корпорациями, банками, маркетинговыми компаниями).

Культурные и исторические традиции той или иной страны в значительной степени определяют то, какие именно стратегии государственного регулирования применяются по отношению к игорному бизнесу. Так, функционирование игорной индустрии в Европе и Америке демонстрирует принципиально различные пути развития.

В Европе казино невелики по размерам. Самое крупное казино в Европе соизмеримо с небольшим казино в Америке (преимущественно с игровыми автоматами). В городе или регионе обычно имеется только одно казино. Государство имеет значительное влияние на функционирование казино и часто владеет зданием, в котором оно работает. В Америке же владение казино является частным. Налоговая ставка на игорный бизнес крайне высока. В Германии, например, она может достигать 93%. Это означает, что с каждых 100 евро, которые игрок проигрывает казино, 93 евро переходят в руки государства. Во Франции налог может составлять 80%, в Австрии и Испании — 60 и 54% соответственно. В Америке налоговые ставки составляют 7% [Thompson 2010: 63]. Что касается России, то за один игровой стол ежемесячно взималась налоговая плата 25–125 тыс. руб., за один игровой автомат — 1500–7500 руб., за одну кассу тотализатора или букмекерской конторы — от 25 до 125 тыс. руб. [Игорный бизнес... 2011].

В европейских казино вход осуществляется по документам, обязательным требованием для посетителей является дресс-код, а в некоторые заведения запрещён вход для местных жителей. Ни одно европейское казино не работает круглосуточно, как в Америке, почти нигде нет бесплатной выпивки и закуски, а в некоторых запрещено употреблять алкоголь за игровым столом (например, во всех казино Англии). Кредитная политика казино в Европе очень ограничена, там запрещается выписывать чеки и пользоваться банковскими картами. Игорные столы и залы игровых автоматов обычно находятся в разных зданиях. Реклама казино встречается редко, в отличие от агрессивной рекламы в Америке.

Сравнивая функционирование казино в Европе и Америке, можно сделать вывод, что развитие казино в России в 1990–2000-е годы было намного ближе к американской модели.

Стоит отметить, что степень и характер государственного регулирования игорного бизнеса оказывают существенное влияние на его функционирование. Так, на примере России можно увидеть, как недальновидная государственная политика привела к негативным последствиям. В 2002 г. в России право лицензировать игорные заведения было передано Государственному комитету Российской Федерации по физической культуре и спорту (Госкомспорт). Стоимость лицензии составляла всего 1300 руб., или 50 долл. США, что является мизерной суммой для игорного бизнеса. Вполне очевидно, что после 2002 г. игровые автоматы и казино распространились по всей стране с невиданной быстротой. К началу 2006 г. только в Москве насчитывалось 56 казино и 5 тыс. игорных залов [Игорный бизнес... 2011].

В такой ситуации целесообразным, вероятно, было бы решение об отмене дешёвых лицензий и о запрете залов игровых автоматов, но при этом продолжение функционирования крупных казино, которые посещают в основном обеспеченные люди. Но российское государство выбрало иную стратегию: полный запрет деятельности игорных заведений.

### *Легализация игорного бизнеса*

В работе Г. Р. Блэйки показано, каким образом происходил процесс легализации азартных игр в Соединённых Штатах Америки, где вплоть до 1950 г. игорная деятельность была запрещена как на федеральном уровне, так и на уровне отдельных штатов (за исключением штата Невада). А 30 лет спустя остались лишь четыре штата, в которых полностью сохранялся этот запрет [Blakey 1984: 13]. За это время существенно возросла роль федерального правительства в регулировании данной сферы бизнеса. Основной целью государственных органов была борьба с организованной преступностью, значительную часть доходов которой составляли поступления от деятельности как легальных, так и подпольных казино, ипподромов, лотерейных клубов и т. п. Было признано, что централизованное регулирование позволяет управлять ситуацией более эффективно, нежели регулирование на местном уровне. В частности, был обеспечен контроль над производителями устройств для казино, ограничены (вплоть до полного запрета) возможности физического перемещения этого оборудования между отдельными штатами, регламентировались распространение информации о размере и количестве ставок, а также перемещение соответствующих финансовых потоков. Благодаря этим мерам многим штатам удалось увеличить объём собираемых налогов без повышения налоговых ставок.

Однако борьба с организованной преступностью оказалась не столь эффективной. В ряде случаев, после легализации индустрии азартных игр, исследователями отмечается практически полное исчезновение подпольных игорных заведений, как это было, например, в штате Невада в 1931 г. или в Великобритании в 1960 г. Однако примеров обратного также немало. Например, в Голландии легализация казино в 1975 г. привела к ещё большему расширению сети нелегальных заведений, поскольку, во-первых, представителям теневого сектора было отказано в получении лицензии на игорную деятельность. А во-вторых, на игорные заведения было наложено много ограничений: размещать их следовало за пределами городской черты, они не имели права рекламировать свою деятельность, предоставлять «сопутствующие» услуги, и время их работы в течение суток было жёстко регламентировано [Thompson 2010: 33].

### **Заключение**

В настоящей работе анализируется литература, касающаяся роли азартных игр в жизни как отдельного индивида, так и общества в целом. Работы рассматриваются в свете вопросов о государственном регулировании индустрии азартных игр в России и с точки зрения сопоставления с регулирующей

политикой других стран. Игровое поведение людей представляет собой интерес для исследователя, поскольку обладает большой вариативностью с точки зрения подходов и интерпретаций. Одни теории изучают азартное поведение на макроуровне, на уровне социальной структуры, другие — на индивидуальном, на микроуровне, который может включать описание индивидуальных характеристик проблемных игроков, мотивации различных игроков и т. д. Но, на каком бы уровне ни рассматривалась ситуация (на макро- или микроуровне), она всегда допускает широкий спектр интерпретаций одних и тех же действий.

Индустрия азартных игр, с одной стороны, приносит высокие доходы государству, а с другой — создаёт значительные социальные и экономические издержки. Исследователями отмечается, что игорный бизнес в целом оказывает положительное влияние на экономику страны: благодаря ему возникают новые рабочие места, увеличиваются налоговые поступления в местный и федеральный бюджеты, стимулируется экономический рост. Однако, как это часто бывает, очевидные преимущества сопровождаются скрытыми и трудноизмеримыми последствиями. Создание игровых зон в черте городов приводит к трансформации локальных сообществ, к повышению уровня преступности в регионе, к росту числа самоубийств и ко многим другим негативным процессам, которые непросто предвидеть.

Соответственно лишь комплексное изучение проблемы поможет определить тот баланс и те ограничения, которые следует применять к индустрии азартных игр в каждой конкретной стране. В частности, в настоящей статье рассматриваются различные способы подсчёта соотношения прибыли и издержек от азартных игр, приводится экономическая модель У. Томпсона входа-выхода денежных потоков игорного бизнеса (см. рис. 1). Основной фокус направлен на изучение комплекса отношений между азартным поведением, ценностями современного общества и государственной регулирующей политикой. Оба эти фактора (социокультурные аспекты и политика органов власти) определяют путь развития игорного бизнеса в нашей стране.

Основной целью государственных органов при принятии решения о запрете игорных заведений в России была борьба с организованной преступностью, значительную часть доходов которой составляли поступления от деятельности казино и залов игровых автоматов. Другой важной причиной являлось то, что в азартные игры были вовлечены подростки, пенсионеры, люди с неустойчивой психикой и малообеспеченные граждане, которые подвержены наибольшему риску стать патологическими игроками. Но, как выяснилось, полный запрет деятельности игорных заведений также ведёт к негативным последствиям — к распространению нелегальных заведений, коррупции, оттоку денежных средств в страны, где азартные игры легализованы.

## Литература

Гидденс Э. 1994. Судьба, риск и безопасность. *Thesis*. 5: 107–134.

*Игорный бизнес в современной России*. 2011. URL: [http://www.memoid.ru/node/Igornyj\\_biznes\\_v\\_sovremennoj\\_Rossii](http://www.memoid.ru/node/Igornyj_biznes_v_sovremennoj_Rossii)

О государственном регулировании деятельности по организации азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации. 2006. 29 декабря. Федеральный закон (№ 244-ФЗ). URL: <http://document.kremlin.ru/doc.asp?ID=37202>

Портес А. 2004. Неформальная экономика и её парадоксы. В кн.: Радаев В. В. (сост., научн. ред.). *Западная экономическая социология*. М.: РОССПЭН; 303–339.

Шепель Ю. 2007. Азартные игры как инструмент разрушения общества. *Власть*. 7: 61–65.

- Aasved M. J. 2003. *The Sociology of Gambling*. Springfield: Charles C. Thomas Publisher, Ltd.
- Abt V. 1996. The Role of The State in the Expansion and Growth of Commercial Gambling in the United States. In: McMillen J. (ed.). *Gambling Cultures*. London; New York: Routledge; 164–181.
- Arnold P. 1977. *The Encyclopedia of Gambling*. New Jersey: Chartwell Books Inc.
- Barker T., Britz M. 2000. *Jokers Wild: Legalized Gambling in the Twenty-first Century*. Westport; London: Praeger Publishers.
- Barmaki R. 2010. Gambling as a Social Problem: On the Social Conditions of Gambling in Canada. *Journal of Youth Studies*. 13 (1): 47–64.
- Blakey G. R. 1984. Legal Regulation of Gambling Since 1950. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 474: 12–22.
- Bloch H. A. 1951. The Sociology of Gambling. *The American Journal of Sociology*. 57 (3): 215–221.
- Caillois R. 1961. *Man, Play, and Games*. Translated from French and introduced by M. Barash. New York: Free Press of Glencoe.
- Cotte J. 1997. Chances, Trances, and Lots of Slots: Gambling Motives and Consumption Experience. *Journal of Leisure Research*. 29 (4): 380–406.
- Derevensky J. L., Gupta R., Dickson L., Deguire A. 2004. Prevention Efforts Toward Reducing Gambling Problems. In: Derevensky J. L., Gupta R. (eds.). *Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers: 211–230.
- Devereux E. C. 1949. *Gambling and the Social Structure: A Sociological Study of Lotteries and Horseracing in Contemporary America*. PhD, Harvard University.
- Dixon D. 1996. Illegal Betting in Britain and Australia. Contrasts in Control Strategies and Cultures. In: McMillen J. (ed.). *Gambling Cultures*. London; New York: Routledge; 79–92.
- Eadngton W. R. 1984. The Casino Gaming Industry: A Study of Political Economy. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 474: 23–35.
- Evans Group. 1996. *A Study of the Economic Impact of the Gaming Industry through 2005*. Evanston, IL: Evans Group.
- Fisher S. 1993. The Pull of the Fruit Machine: A Sociological Typology of Young Players. *Sociological Review*. 41 (3): 446–474.
- Frey J. H. 1984. Gambling: A Sociological Review. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 474: 107–121.
- Griswold M. T., Nichols M. W. 2006. Social Capital and Casino Gambling in U.S. Communities. *Social Indicators Research*. 77: 369–394.
- Hakim S., Buck A. J. 1989. Do Casinos Enhance Crime? *Journal of Criminal Justice*. 17 (5): 409–416.

- Herman R. D. 1976. *Gamblers and Gambling: Motives, Institutions, and Controls*. New York: Lexington Books.
- King K. M. 1985. Gambling: Three Forms and Three Explanations. *Sociological Focus*. 18 (3): 235–248.
- Lee C. K., Lee Y., Bernhard B. J., Yoon Y. S. 2006. Segmenting Casino Gamblers by Motivation: A Cluster Analysis of Korean Gamblers. *Tourism Management*. 27: 856–866.
- McMillen J. 1996. Understanding Gambling. History, Concepts and Theories. In McMillen J. (ed.). *Gambling cultures*. London, New York: Routledge; 6–39.
- Merton R. K. 1938. Social Structure and Anomie. *American Sociological Review*. 3: 672–682.
- Miers D. 1996. Objectives and Systems in the Regulation of Commercial Gambling. In: McMillen J. (ed.). *Gambling Cultures*. London; New York: Routledge; 263–284.
- Morse E. A., Goss E. P. 2007. *Governing Fortune: Casino Gambling in America*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Newman O. 1975. The Ideology of Social Problems: Gambling, a Case Study. *Canadian Review of Sociology*. 12 (4): 541–550.
- Nichols M., Stitt B. G., Giacomassi D. 2002. Community Assessment of the Effects of Casinos on Quality of Life. *Social Indicators Research*. 57: 229–262.
- Ochrym R. G., Park C. 1990. Street Crime, Tourism and Casinos: An Empirical Comparison. *Journal of Gambling Studies*. 6: 127–138.
- Pizam A., Pokela J. 1985. The Perceived Impacts of Casino Gambling on a Community. *Annals of Tourism Research*. 12: 147–165.
- Rosecrance J. 1986. Why Regular Gambling don't Quit: A Sociological Perspective. *Sociological Perspectives*. 29 (3): 357–378.
- Samuelson P. Nordhaus W. D. 2010. *Economics: An Introductory Analysis*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.; см. с. 90: Самуэльсон П. Э., Нордхаус В. Д. 2011. *Экономика*. М.: Вильямс.
- Selby W. 1996. Social Evil or Social Good? Lotteries and State Regulation in Australia and the United States. In: McMillen J. (ed.). *Gambling Cultures*. London; New York: Routledge; 60–78.
- Smith J., Abt V. 1984. Gambling as Play. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 474: 122–132.
- Smith J. F. 1996. When It's Bad It's Better: Conflicting Images of Gambling in American Culture. In: McMillen J. (ed.). *Gambling Cultures*. London; New York: Routledge; 93–106.
- Smith R. W., Preston F. W. 1984. Vocabularies of Motives for Gambling Behavior. *Sociological Perspectives*. 27 (3): 325–348.



Sternlieb G., Hughes J. W. 1983. *The Atlantic City Gamble: A Twentieth Century Fund Report*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Thompson W. N. 2010. *The International Encyclopedia of Gambling*. Santa Barbara: ABC-CLIO.

Veblen T. 1899. *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions*. New York: Macmillan; см. с. 89; Веблен Т. 1984. *Теория праздного класса: экономическое исследование институций*. М.: Прогресс.

Walker D. M. 2007. Problems in Quantifying the Social Costs and Benefits of Gambling. *American Journal of Economics and Sociology*. 9 (3): 609–645.

Zola I. K. 1963. Observations on Gambling in a Lower-Class Setting. *Social Problems*. 10 (4): 353–361.