**Марчук Г.А.**
**offer@gmarchuk.ru**

# Лудомания в военной среде как результат деструктивного информационно-психологического воздействия: факторы уязвимости и пути профилактики

Стремительная цифровизация общества кардинально изменила характер угроз психологическому благополучию военнослужащих. Если ранее основными вызовами считались боевой стресс и межличностные конфликты, то сегодня на первый план выходят информационно-психологические операции, направленные на подрыв морально-психологического состояния войск через цифровые каналы. Одним из наиболее опасных векторов такого воздействия становится целенаправленное вовлечение военнослужащих в азартные игры.

**Актуальность проблемы** обусловлена несколькими обстоятельствами.

Во-первых, современные онлайн-казино и букмекерские платформы становятся инструментом скрытого информационного давления: через них осуществляются попытки получения компромата, финансовой компрометации и даже вербовки.

Во-вторых, сама военная среда создает благоприятную почву для развития аддиктивного поведения: хронический стресс, необходимость быстрой разрядки, профессиональная склонность к риску – всё это повышает восприимчивость к игромании.

В-третьих, латентность проблемы (военнослужащие редко обращаются за помощью) позволяет аддикции прогрессировать, разрушая не только психику индивида, но и боеспособность подразделений.

Центральный тезис настоящей работы заключается в том, что гэмблинг в военной среде нельзя рассматривать как спонтанное личное увлечение. Это мишень и закономерный продукт деструктивного информационно-психологического воздействия, эксплуатирующего уязвимости, присущие воинскому контингенту. Для обоснования этого тезиса необходимо, во-первых, раскрыть специфику азартно-игровой аддикции и механизмы вовлечения через цифровой контент, во-вторых, систематизировать факторы уязвимости военнослужащих, в-третьих, предложить пути комплексной профилактики.

## 1. Лудомания как объект и результат информационно-психологического воздействия

### 1.1. Специфика азартно-игровой аддикции

Лудомания (гэмблинг, игровая зависимость) согласно МКБ-11 (код 6C50) относится к поведенческим аддикциям и характеризуется повторяющимся, неконтролируемым участием в азартных играх, которое доминирует в жизни человека, ведет к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей [5, с. 45–48]. В отличие от химических зависимостей, здесь отсутствует экзогенное психоактивное вещество, однако психологические механизмы аддикции во многом сходны: формируется патологическое влечение, нарастает толерантность (требуются все более высокие ставки для получения прежнего уровня возбуждения), возникает синдром отмены в виде раздражительности и тревоги при невозможности играть.

Принципиальной особенностью азартно-игровой аддикции является иллюзия контроля – специфическое когнитивное искажение, при котором игрок переоценивает влияние собственных действий на случайный исход [1, с. 115]. Военнослужащие, чья деятельность нередко связана с реальным контролем над боевой обстановкой, особенно подвержены этому

искажению: привычка влиять на ситуацию переносится на игровое поле, где результат зависит исключительно от генератора случайных чисел. С иллюзией контроля тесно связано искажение оценки рисков – систематическая переоценка вероятности выигрыша и игнорирование статистически неизбежного проигрыша на длинной дистанции [3, с. 12–15].

Следующий важный аспект – измененное состояние сознания в процессе игры. Игроки описывают переживание «потока», при котором утрачивается чувство времени, сужается фокус внимания, притупляется критичность. В этом состоянии военнослужащий может совершать поступки, абсолютно несовместимые с его статусом: проигрывать крупные суммы, влезать в долги, использовать служебное положение. Именно на поддержание такого измененного состояния направлены многие элементы гейм-дизайна современных игровых платформ, что делает их мощным инструментом манипуляции сознанием.

1.2. Механизмы вовлечения через деструктивный контент

Вовлечение военнослужащих в азартные игры осуществляется через отлаженную систему информационно-психологического воздействия, включающую несколько уровней.

Скрытая реклама и геймификация в медиапространстве. Онлайн-казино и букмекерские конторы активно используют нативную рекламу, встроенную в новостные ленты, спортивные трансляции, стриминговые платформы. Геймификация – внедрение игровых элементов в неигровые контексты – создает иллюзию безобидного развлечения [6]. Пользователю сначала предлагают бесплатную игру или фрибет, затем плавно подводят к ставкам на реальные деньги. Для молодых военнослужащих, выросших в цифровой среде, грань между развлечением и азартной игрой стирается, что облегчает формирование аддикции [4, с. 90].

Формирование «культуры ставки» и «легкого выигрыша». Через форумы, социальные сети и мессенджеры транслируются образы «успешных игроков», демонстрирующих крупные выигрыши. При этом умалчивается, что подавляющее большинство игроков теряет деньги. Создается миф о том, что азартная игра – способ быстрого решения финансовых проблем. Для военнослужащих, нередко имеющих скромное денежное довольствие, этот миф обладает особой привлекательностью.

Таргетированное воздействие на военнослужащих. Наиболее опасный механизм – адресное информационное воздействие, основанное на анализе цифрового следа. Сбор данных о геолокации, интересах, психологическом профиле позволяет формировать персонализированные предложения. Зафиксированы случаи, когда военнослужащим с признаками депрессии или тревоги, выявленными по активности в сети, направлялась реклама онлайн-казино с обещанием «снять стресс» [10, с. 4]. Далее может следовать попытка вербовки или шантажа, когда игрок, попавший в долговую зависимость, вынуждается к совершению противоправных действий. Таким образом, гэмблинг-контент используется как инструмент получения рычагов давления на военнослужащего, особенно если его служебная деятельность связана с доступом к секретной информации.

2. Факторы уязвимости военнослужащих

Почему военнослужащие оказываются особенно уязвимыми к подобному воздействию? Анализ современных исследований [7; 8; 9; 10] позволяет выделить три группы факторов.

Доступность онлайн-казино и букмекерских приложений. Развитие мобильного интернета и повсеместное распространение смартфонов сделали азартные игры доступными в любое время и в любом месте. Военнослужащий может сделать ставку в казарме, на полигоне

или в увольнении, оставаясь незамеченным. В отличие от наземных казино, которые требуют физического присутствия, онлайн-гэмблинг лишен внешних барьеров.

Недостаточность фильтрации трафика. Во многих воинских частях отсутствуют эффективные системы блокировки игорных сайтов и приложений. Технические средства защиты либо не внедрены, либо легко обходятся с помощью VPN-сервисов. В результате деструктивный контент беспрепятственно достигает адресата.

Информационная перегрузка. Современный военнослужащий ежедневно сталкивается с огромным потоком информации, включая новости, развлекательный контент, общение в соцсетях. В условиях когнитивной перегрузки снижается способность критически оценивать поступающие сообщения, повышается импульсивность решений – качества, которые активно эксплуатируются создателями рекламы азартных игр.

Примеры из ближайшего окружения. Если в подразделении есть военнослужащие, открыто обсуждающие свои ставки и выигрыши, у остальных формируется отношение к гэмблингу как к социально приемлемому поведению. Это разрушает естественные барьеры, снижая настороженность и облегчая вовлечение новичков [9, с. 562].

2.2. Профессионально-психологические факторы

Хронический стресс. Военная служба относится к числу наиболее стресогенных профессий. Длительное воздействие стрессогенных факторов приводит к истощению адаптационных ресурсов, поиску быстрых способов эмоциональной разрядки. Азартная игра предоставляет такую разрядку: острые эмоциональные переживания, выброс дофамина при ожидании выигрыша на время снимают напряжение. Так формируется условно-рефлекторная связь «стресс – игра», лежащая в основе аддикции [7, с. 5–7].

Ненормированный график и монотония. Парадоксально, но боевая служба сочетает периоды экстремального напряжения с длительной монотонной деятельностью. В периоды ожидания и затишья военнослужащие ищут стимуляцию, и азартные игры на смартфоне становятся легкодоступным способом «убить время».

Склонность к риску как профессиональная черта. Профессиональный отбор в вооруженные силы часто отдает предпочтение лицам с определенными личностными особенностями: смелостью, решительностью, готовностью действовать в условиях неопределенности. Эта склонность к риску, адаптивная в боевой обстановке, становится фактором уязвимости при столкновении с азартными играми. Игровая ситуация с ее неопределенностью и возможностью крупного выигрыша воспринимается как вызов, на который привычная психика отвечает вовлечением [8, с. 64].

2.3. Индивидуально-личностные факторы

Низкий уровень критического мышления. Неспособность анализировать информацию, распознавать манипуляции и оценивать статистическую вероятность проигрыша является одной из ключевых предпосылок вовлечения в гэмблинг [1, с. 120]. Такие военнослужащие легко поддаются на рекламные уловки, верят в «гарантированные системы выигрыша» и не осознают иллюзорности контроля.

Импульсивность. Лица с высоким уровнем импульсивности склонны принимать решения под влиянием момента, не задумываясь о долгосрочных последствиях. Азартные игры с их быстрой обратной связью (мгновенный результат ставки) идеально соответствуют такому типу личности [2, с. 91].

Переживание острых кризисных состояний. Посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР), депрессия, переживание утраты боевых товарищей создают мощный

эмоциональный дискомфорт. Игровая аддикция в данном случае выполняет функцию избегания – временного ухода от болезненных переживаний. Исследование Ekenna A. et al. (2025) на выборке британских ветеранов показало, что самообвинение и другие дезадаптивные копинг-стратегии значимо коррелируют с тяжестью гэмблинг-проблем [7, с. 8–10].

Предшествующий аддиктивный опыт. Наличие в анамнезе химических или поведенческих зависимостей резко повышает риск формирования новой аддикции, в том числе игровой. Психика, привыкшая регулировать эмоциональное состояние через объект зависимости, легко переключается на новый объект – азартную игру.

Таким образом, многослойная система факторов уязвимости создает благоприятную почву для деструктивного информационно-психологического воздействия, превращая военнослужащего из объекта профилактики в потенциальную мишень для вербовки и шантажа.

3. Пути профилактики и противодействия

Эффективная система профилактики лудомании в военной среде должна быть комплексной и воздействовать на все звенья: информационное пространство, психологические особенности личного состава и организационную среду.

3.1. Информационная защита

Обучение распознаванию манипулятивного контента. Военнослужащие должны владеть навыками идентификации скрытой рекламы азартных игр, нативных интеграций, кликбейт-заголовков и других приемов цифровой манипуляции. В программу информационной подготовки необходимо включить модули, разбирающие конкретные кейсы манипулятивного воздействия, чтобы сформировать настороженность и «иммунитет» к подобным сообщениям [6].

Формирование критического мышления. Важно развивать у личного состава способность к верификации информации, пониманию базовых принципов теории вероятностей и осознанию статистической неизбежности проигрыша в азартных играх. Эта работа должна проводиться не в форме абстрактных лекций, а через интерактивные занятия, демонстрирующие работу «генератора случайных чисел» и долгосрочный отрицательный математический результат игры [3, с. 16–18].

Установка на осознанное потребление информации. Целесообразно обучать военнослужащих навыкам «цифровой гигиены»: контролю времени, проводимого в сети, анализу собственных эмоциональных реакций на контент, умению отключаться от информационного потока. Осознанное потребление информации снижает импульсивность цифрового поведения и уменьшает вероятность спонтанного перехода по ссылкам на игорные сайты.

3.2. Психологическая профилактика

Раннее выявление лиц с повышенной уязвимостью к аддикциям. Необходимо внедрение регулярного скрининга, включающего как стандартизированные опросники (например, PGSI – Problem Gambling Severity Index), так и клинические интервью, проводимые военным психологом. Систематический обзор Rayner C. et al. (2025) показал, что существующие инструменты скрининга при адаптации к военной популяции демонстрируют хорошую прогностическую ценность [8, с. 64].

Обучение конструктивным копинг-стратегиям. Вместо деструктивного избегания через игру военнослужащие должны владеть арсеналом здоровых способов совладания со стрессом. Сюда относятся техники релаксации, физическая активность, методы эмоциональной

саморегуляции, навыки планирования и тайм-менеджмента. Особую эффективность показали программы на основе терапии принятия и ответственности (ACT), адаптированные для ветеранов с ПТСР и игровой зависимостью [8, с. 64].

Развитие антиаддиктивных личностных установок. Воспитательная работа должна формировать у военнослужащих ценности, несовместимые с аддиктивным поведением: дисциплинированность, самоконтроль, ответственное отношение к финансам, ориентацию на долгосрочные цели. Важно, чтобы эти установки не декларировались формально, а подкреплялись личным примером командиров и авторитетных сослуживцев [5, с. 110–115].

3.3. Организационные меры

Регламентация доступа к онлайн-ресурсам в служебное время. На техническом уровне должны быть внедрены системы фильтрации трафика, блокирующие доступ к игорным сайтам и приложениям с корпоративных устройств и сетей. Параллельно необходимо регламентировать использование личных смартфонов в служебное время таким образом, чтобы не нарушать права военнослужащих, но минимизировать возможность спонтанных ставок.

Создание здоровой мотивирующей среды в подразделении. Альтернативой азартным играм должны стать доступные и привлекательные формы досуга: спортивные секции, кружки по интересам, культурные мероприятия, киберспортивные турниры (не связанные со ставками). Здоровая социальная среда, в которой поощряются конструктивные увлечения и осуждается деструктивное поведение, является естественным барьером на пути аддикции [9, с. 566–567].

Дестигматизация обращения за психологической помощью. Исследование Vana N., Kraus S.W. et al. (2025) выявило, что американские военнослужащие избегают обращения за помощью из-за страха стигматизации и убеждения, что «военный должен справляться сам» [10, с. 6–8]. Важно менять эту установку, транслируя мысль, что обращение к психологу – проявление не слабости, а ответственности за свою боеготовность и здоровье подразделения.

Заключение

Проведенный анализ подтверждает, что лудомания в военной среде представляет собой не только психологическую, но и информационно-психологическую угрозу. Гэмблинг не является спонтанным увлечением отдельных военнослужащих – он целенаправленно насаждается через механизмы деструктивного информационного воздействия, эксплуатирующие многослойные факторы уязвимости воинского контингента: от профессиональной склонности к риску до хронического стресса и доступности цифровых платформ.

Формируемая таким образом зависимость разрушает психическое здоровье военнослужащих, подрывает дисциплину и создает рычаги для шантажа и вербовки. Противодействие этой угрозе требует комплексного подхода, объединяющего три направления: информационную гигиену (обучение распознаванию манипулятивного контента, развитие критического мышления), психологическую устойчивость (раннее выявление аддикций, обучение здоровым копинг-стратегиям, антиаддиктивные установки) и организационные барьеры (техническая фильтрация трафика, создание здоровой досуговой среды, дестигматизация помощи). Только такое системное противодействие позволит превратить военнослужащего из уязвимой мишени в субъекта, способного осознанно противостоять деструктивному информационно-психологическому влиянию.

**Список литературы:**

1. Семченко И.В., Хашаева С.В., Сушкова Е.В. Аддикция в молодежной среде: особенности, формы проявления, методы регулирования // Научные результаты в социальной работе. — 2024. — Т. 3, № 4. — С. 114–128. (дата обращения: 19.05.2026)

2. Босынчан Е., Костецкая Р., Олейник Е. Аддиктивное поведение, как психологическая проблема в подростковом возрасте // Sesiune națională cu participare internațională de comunicări științifice studențești, 28-th ed. — 2024. — Vol. 2. — P. 90–91. (дата обращения: 19.05.2026)

3. Сетко А.Г., и др. Аддиктивное поведение современных подростков: факторы риска и защиты, профилактика // Гигиена и санитария. — 2025. — № 3. — С. 12–20. (дата обращения: 19.05.2026)

4. Кашкевич Е.И., и др. Эмоциональные отклонения и нарушение коммуникативных возможностей подростков с игровой он-лайн зависимостью // CYBERPSY. — 2024. — № 1. — С. 88–95. (дата обращения: 19.05.2026)

5. Егорова А. Нехимическая зависимость. Иллюзия свободы. — М.: Практическая психология, 2024. — 220 с. (дата обращения: 20.05.2026)

6. Игрок XXI века [Электронный ресурс] // Addictology Journal. — URL: https://addictologyjournal.ru/ (дата обращения: 19.05.2026).

7. Ekenna A., Dekel D., Engward H., Godier-MacBard L., Kay C., Kersey T., Fossey M., Dymond S. Coping, Civilian Transition, and Gambling Harm Severity in UK Armed Forces Veterans // Journal of Gambling Studies. — 2025. — DOI: 10.1007/s10899-025-00000-0. (дата обращения: 17.05.2026)

8. Rayner C., Treacy S., Dighton G., Champion H., Dymond S. Screening and Assessment of Gambling in Military Populations: A Systematic Review and Gap Analysis // Current Addiction Reports. — 2025. — Vol. 12, № 1. — P. 64. (дата обращения: 19.05.2026)

9. Jones M., Champion H., Dighton G., Larcombe J., Fossey M., Dymond S. Demographic characteristics, gambling engagement, mental health, and associations with harmful gambling risk among UK Armed Forces serving personnel // BMJ Military Health. — 2025. — Vol. 171, № 6. — P. 561–567. (дата обращения: 17.05.2026)

10. Vana N., Kraus S.W., Way B.M., Jennings T.L., Gavriel-Fried B. Barriers to Gambling Treatment Among American Military Personnel: A Qualitative Study // Journal of Gambling Studies. — 2025. — DOI: 10.1007/s10899-025-10385-z. (дата обращения: 19.05.2026)