

Е. А. Быкова, А.И. Чапов, О. И. Чапова

Стоп! Азартные игры!



Е. А. Быкова

Стоп! Азартные игры!

«Научная книга»

Быкова Е. А.

Стоп! Азартные игры! / Е. А. Быкова — «Научная книга»,

Азарт... В сознании некоторой группы людей данное понятие ассоциируется с адреналином, всплеском положительных эмоций, с возможностью проверить себя, свои силы, испытать судьбу, рискнуть. Но не каждый из них до конца осознает, насколько тонка грань между простым и безобидным увлечением и психической зависимостью. Данное пособие расскажет о том, как и с помощью каких средств, методов можно вылечиться от этой болезни, а психологические установки и тренинги помогут побороть в себе тягу к игре и сказать себе «стоп!». Книга рекомендована для широкого круга читателей.

© Быкова Е. А.

© Научная книга

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	16
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Быкова Е.А., Чапов А.И., Чапова О.И.

Стоп! Азартные игры!

Глава 1

История возникновения азартных игр

История возникновения азартных игр

В отдельных фрагментах материальной культуры древности археологи обнаруживают сохранившиеся остатки предметов, использовавшихся, по-видимому, в азартных играх в Египте еще за 3500 лет до н. э. Часто фигурки, рисунки на камнях или керамике изображают людей или богов, кидающими бабки (таранная кость или межфаланговый сустав мелких животных) и применяющими счетные доски для подсчетов результатов игры. Возможно, еще 40 000 лет назад древние люди кидали эти предметы в азартных играх, но невозможно установить, как именно данные игры проводились и что им сопутствовало. В Греции и Риме ими увлекались все независимо от пола и возраста и даже изготавливали их копии из камня и металла, украшенные вырезанными фигурками. В бабки все еще играют некоторые арабские племена и некоторые племена американских индейцев. При раскопках были найдены и метательные палочки, которые также могли использоваться в играх. Эти палочки изготавливались либо из слоновой кости, либо из различных пород дерева длиной около трех дюймов (1 д = 25,4 мм) с квадратными либо закругленными краями, со всевозможными специальными отметками. Подобные палочки обнаруживались при раскопках в Британии, Греции, Риме, Египте и в Америке у племени майя.

Шестигранные кости появились задолго до нашей эры. Некоторые кости вырезались из бабок, но более стандартные кубики изготавливались из керамики и различных пород древесины. Наиболее древние игральные кости, обнаруженные в Ираке и Индии, датируются 3000 г. до н. э. Приблизительно в 1400 г. до н. э. была изобретена современная разметка шестигранных игровых костей, где сумма точек на противоположных гранях всегда была равна семи. Ни одно из обличий в грехах израильтян их пророками не содержит упоминания об азартных играх.

Нет также никаких свидетельств о том, что евреи играли в азартные игры, пока не попали под влияние греко-римской цивилизации в IV в. до н. э. Важно, что в Талмуде для обозначения азартных игр употребляется слово «gubbiyya», позаимствованное из греческого «kybeia» – «игра в кости». В Индии игра в кости посредством орехов (вибхи даха) была популярна среди всех аналогичных игр. Но очень религиозные люди были настроены против этой игры. В индийском эпосе Махабхарата, написанном, вероятно, в I в. до н. э., часто и подробно приводится в качестве примера игра в кости – азартная игра. Тацит рассказывает об азартных играх на право собственности и на раба либо независимого человека. У древних германцев, например, исход междоусобных войн прямо зависел от конечного результата такой игры. Еще один континент, богатый народными преданиями об азартных играх, – Северная Америка. Из всех достаточно исследованных мировых культур, играющих в азартные игры, половина – североамериканские индейцы.

В истории возникновения азартных игр на протяжении многих веков для осуществления полноценного процесса игры требовалось несколько игроков. И только в XXI в. в этом вопросе произошла без преувеличения грандиозная революция: автоматизация игрового про-

песса, начавшись с рулетки и «одноруких бандитов», дошла до прогрессивных игровых систем, дающих невиданный ранее цифровой уровень виртуального развлечения.

Практически все созданные за тысячи лет игры были за последние десятилетия переписаны на компьютеры и стали доступными как в виде особых игровых приставок, работающих при условии наличия телевизора, так и в виде программ, устанавливаемых на персональный компьютер. Основы новых игровых технологий были разработаны и воплощены в жизнь с помощью профессионалов технического плана.

Хотя на момент их создания никто не предполагал, что эти открытия будут когда-нибудь использованы для создания игрушек.

Разработки ученых были изначально рассчитаны на оказание помощи в военных и производственных сферах, но в связи с тем, что все мы немного дети и игрушки никому не чужды, компьютеры превратились в инструменты для игры.

Существует информация, что первая компьютерная игра была запущена в 1953 г. на компьютере UNIVAC (Universal Automatic Computer). В данный момент невозможно представить, каким образом осуществлялись действия на той громадине размером со шкаф, передающей сигналы человеку только с помощью перфокарт и магнитной ленты. Так или иначе, но толчок был дан. И в 1961 г. сразу же после появления настольных компьютеров PDP-1 (устройство существенно меньшего размера – величиной с холодильник и стоимостью 120 тыс. долларов) в Массачусетском технологическом университете была создана первая компьютерная игра, которая впоследствии стала аналогом вновь создаваемых игр, воспроизводящая боевые действия и именуемая «Space War» (космическая война). В ней по экрану дисплея быстро двигались два атакующих друг друга боевыми орудиями космических объекта, наделенных ограниченным резервом топлива.

Но о возникновении этой игры практически никто не знал. Лишь спустя 10 лет будущий первооткрыватель компании «Atari» Нолан Башнелл придумал и пустил в продажу разработанную на основе «Space War» первую коммерческую игру – «Computer Space». Но, несмотря на то что тогдашние компьютеры существенно «поскромнели» как в размерах, так и в стоимости, на конвейер это открытие поставить так и не удалось – мир был явно не готов к такому развитию событий. Но опускать руки Н. Башнелл был не намерен – уже в 1972 г. ему удалось осуществить задуманное: игра «Pong» стала-таки той самой первой действительно коммерческой компьютерной игрой.

В 1979 г. появились видеоигры и компьютерные приставки для них. В 1983 г. Commodore выпустил портативный компьютер с цветным дисплеем, а в 1986 г. после разработки технологии мультимедиа был выпущен первый компьютерный мультипликационный клип со звуковыми эффектами. Затем уже все персональные компьютеры (и Apple в 1977 г., и IBM PC в 1981 г.) появились в магазинах с обязательным дополнением в виде всевозможных интерактивных игрушек, созданных для помощи в работе с машинами нового поколения.

На тот момент программисты по собственному желанию и даже без последующей оплаты создавали все новые и новые программы и забавные игрушки, прежде всего для своих коллег и друзей. Собственно, таким образом и появился новый вид развлечений – компьютерные игры.

Поначалу возможности электронных вычислителей значительно отличались от современных аналогов, но постепенно прогрессивное развитие и улучшающиеся компьютерные технологии позволили максимально разнообразить пространство игры. На экранах распространились виртуальные просторы, разлились океаны, выстроились замки, появились герои и принцессы. В 1989 г., в год рождения стандарта Super-VGA с разрешением 800 Ч 600 точек и поддержкой 16 тыс. цветов, экран компьютера начал переливаться всевозможными оттенками света и цвета. В 1991 г. появилась первая стереофоническая музыкальная карта – 8-битный Sound Blaster, компьютер заговорил человеческим голосом, передавая малейшие звуковые изменения и варианты воспроизведения музыки жизни и игры.

В 1995 г. вместо 3Dx был разработан набор микросхем Voodoo, который стал аналогом будущих ускорителей трехмерной графики для домашних компьютеров. Игровые движения, впрочем, как и пространство вокруг, сделались объемными, а компьютерные персонажи приобрели способность выполнять совершенно новые действия, т. е. не только совершать простейшие действия, такие как бежать, прыгать, но и залезать в щели, отсеки, прятаться от врагов. В 1998 г. «трехмерная революция» закончилась и на протяжении 12 месяцев выпуск видеокарт без 3D-ускорителей совершенно завершился.

Разработчики, не теряя времени даром, создавали виртуальный мир, ежесекундно рисуя на экране то, что должен видеть игрок. Таким образом, начиная с 1960-х гг. и по настоящий момент компьютерные игровые технологии создали прогрессивную по скорости развития систему – от каменного века до индустриальной эры с миллиардными оборотами и многомиллионной армией преданных поклонников. И теперь эволюция продолжается – виртуальные игры, достигнув небывалого расцвета, захватывают все новые ниши, поставив себе на службу кино, музыку и мобильную связь.

Около 1995 г. в России стала продаваться первооткрывательница из многопользовательских игр – Play By EMail, или PBEM Galaxy, бесплатная некоммерческая игра. Для реализации ее была открыта сеть особых серверов, каждый из которых функционировал в одной галактике, состоящей из многочисленных звездных систем. Победить можно, очищая себе путь методом устранения всех мешающих объектов, сноровкой и переговорами, обводя вокруг пальца недругов и оказывая поддержку сподвижникам. Основная суть игровых маневров в Galaxy – экономика, война и дипломатия. И везде нужно добиваться благоприятного для себя исхода. На сервере в один и тот же момент могут присутствовать более тысячи пользователей – огромное количество новых товарищей. В гигантских компьютерных сообществах за год персональный состав обновляется как минимум на 50—60%. Средний срок участия одного игрока составляет примерно 1,5—2 года. Использование электронной почты и долгое размышление над каждым ходом, конечно, тормозят игровое действие, и уже в 1997 г. возникла действительная ролевая игра – Ultima online. В данный момент творение компании Origin появилось и в России. По разным данным на серверах VO зарегистрировано от 200 до 300 тыс. пользователей, играющих по 10—20 ч в неделю, и это немало, учитывая то обстоятельство, что такое пользование приносит разработчикам несколько сотен млн долларов в год. Игр такого типа становится все больше. Разработчики MMORG не без оснований считают, что компьютерные игры, участие в которых принимают сразу несколько человек, вскоре вытеснят с рынка все остальные игры, ведь одерживать верх над себе подобными намного интереснее, нежели над каким-то «железным устройством».

Что ждет человечество на пути постоянного воспроизводства параллельной реальности? Гороскопические театры, где виртуальные актеры повинуются малейшим движениям игроков? Мгновенное осуществление мысли? Самое поразительное, что все это возможно.

История казино

Самыми азартными игроками в мире считаются преимущественно китайцы и другие народы Юго-Восточной Азии. До Первой мировой войны большая часть годового дохода государства в Таиланде поступала из игорных заведений, имевших государственные лицензии. Игра в казино запрещена в Швейцарии, Испании, Скандинавии. В 1960 г. в Англии насчитывалось не более дюжины казино, но к 1968 г. примерно 1000 владельцев игровых клубов умудрились отыскать скрытый маневр в законодательной системе, что в конце концов стало причиной появления системы лицензирования и контроля. К началу 1970-х гг. количество казино уменьшилось до 120. В других странах Европы в 1980 г. было около 180 казино. Некоторые из них очень большие и знаменитые (в Монте-Карло, Бад-Хамбурге, Баден-Бадене), другие –

маленькие и непритязательные. До 80% из них находились во Франции, около 7% – в Германии и менее 5% – в Италии. Некоторые из стран Восточной Европы также экспериментировали с казино, часть из которых финансировалась иностранными инвесторами.

В большинстве стран Европы, имеющих игровые заведения, местным жителям посещать их строго запрещено; приезжим из отдаленных городов как внутри данной страны, так и за рубежом не только разрешают посещать игровые заведения, но и всячески их туда привлекают. Исходом подобной политики, с одной стороны, считается защита людей от влияния казино, а с другой – предотвращение утечки валюты в другие страны. Такая система имеет место в Монако, где азартные игры в казино Монте-Карло являются основной индустрией туризма и обеспечивают значительную долю национального дохода.

В некоторых странах Карибского бассейна казино также является основной индустрией туризма и также представляет собой основной источник валюты и национального дохода. Среди игр, в которые играют посетители, особым спросом пользуется рулетка (одна из главных азартных игр во Франции), которая очень популярна во всем мире. В Америке большой процент посетителей казино играют в кости, крэпс, а некогда популярные игры в кости по всей Северной и Центральной Америке начиная с 1940 г. стали постепенно сходить на нет. Игральные автоматы – обязательная принадлежность казино США и других стран. На них играют также в тысячах частных клубов, ресторанах и других заведениях. Игровые автоматы распространены в разных странах, включая Австралию, где их называют «покерными машинами», и в Великобритании, где им дали имя «фруктовые машины». Из карточных игр, распространенных в казино французского города Баккара, наиболее популярна игра «де фер», или «девятка», которая считается основной азартной игрой в Великобритании, в казино на европейском континенте и на курортах Ривьеры. Фаро, некогда главная азартная игра в США, с восхождением крэпса стала почти устаревшей. Почти во всех игровых домах играют в покер, но главной карточной игрой в США считается конечно же блек Джек. В Монте-Карло и в других европейских казино популярна французская карточная игра «трант» – «е-карант» (или «Руж – Е-Нуар»). Точное происхождение игры никто сейчас установить не сможет, но предполагают, что она зародилась во Франции.

Популярность рулетки в США и в странах Карибского бассейна затмила другие игры. Некоторые специалисты считают, что рулетка была изобретена в 1655 г. известным французским ученым Блезом Паскалем в момент его ухода в монастырь и впервые в нее начали играть в подпольном казино в Париже. Если верить другим предположениям, то рулетку придумал французский монах, чтобы оживить монотонность монастырской жизни. Существуют данные, что рулетка является аналогом старинной китайской игры, суть которой заключалась в правильном расположении 37 имитаций животных на магическом квадрате, разделенном на 666 долей. Позже этой игрой увлеклись на Тибете, откуда ее и позаимствовали французские доминиканские монахи. Есть сведения, что один из монахов трансформировал фигурки в номера (от 0 до 36) и разместил их по краю движущейся окружности хаотично и бессистемно. Но в настоящий момент уже неважно, кто, когда и при каких обстоятельствах впервые применил данное развлечение, а факт остается фактом – рулетка стала общепризнанной игрой и в конце XVIII – начале XIX вв. стала центральным развлечением в казино Европы, где вообще принято считать ее неотъемлемой принадлежностью игорных залов Монте-Карло.

Игра крэпс американского происхождения. В начале XIX в. негры, обитающие недалеко от Нью-Орлеана, попытались играть в хэзард, который англичане называли крэпс (он известен как приватный крэпс). В 1907 г. нью-йоркский мастер по изготовлению игровых костей Джон Х. Уини стал первым в истории букмекером, или банкометом, в крэпс. Уини изобрел открытый крэпс, в котором игрокам разрешается совершать сделки друг с другом либо с букмекером, снимающим за оказание такой услуги некоторую сумму. Ставки делаются на вероятность удачного либо неудачного броска костей любого из участников. Оплата производится в зави-

симости от размера исходных ставок: 5 долларов – 1/4 часть, 10 долларов – 1/2 часть. Вскоре после этого Дж. Уини ввел крэпс с банком, в котором все ставки уже делались против игорного заведения с оплатой 5% от суммы любой ставки. Крэпс не только вытеснил Фаро в качестве любимейшей американской игры с банком, но и намного превзошел по популярности все другие игры в казино. Когда азартные игры в Неваде в 1931 г. были узаконены, лас-вегасская разновидность крэпс с банком распространилась во всевозможных казино по всему миру: на островах Карибского моря, в Европе, Южной Америке, Африке и Азии. Его распространению, несомненно, помогла уверенность правительств разных стран в том, что лас-вегасский крэпс является главной фишкой для слета американских туристов. Популярность приватной игры в крэпс среди американских военных во время Первой и Второй мировых войн способствовала распространению этой игры по всему миру.

Игральные кости представляют собой небольшие кубики, являющиеся основной принадлежностью ряда игр, в которые играют как в игорных домах, так и во время раутов, проходящих в домашних условиях, и на мероприятиях светского характера. Кость сама по себе имеет форму кубика, на сторонах которого выбиты от одного до шести делений. Эти деления обычно круглой формы и выбиты строго определенным образом, причем так, чтобы сумма чисел точек, расположенных на противоположных гранях, равнялась семи: один и шесть, два и пять, три и четыре. В большинстве игр кости бросаются (выкатываются, подбрасываются) с руки или из специальной емкости, называемой стаканом, таким образом, чтобы они упали произвольно. Решающими считаются грани, которые находятся наверху после полной остановки кости. Комбинация точек на верхних гранях костей указывает в зависимости от вида игры, выиграл ли бросивший кости, проиграл ли, продолжит ли бросать или вообще полностью потерял право играть.

Софокл утверждал, что игральные кости изобрел грек по имени Маламед во время осады Трои. Однако это утверждение опровергается многочисленными археологическими раскопками, доказывающими, что игральные кости использовались даже в более древних цивилизациях. Раньше кости еще не являлись атрибутом азартных игр, а считались магическими составляющими, которые применялись первобытными людьми для гадания. Существует предположение, что прародителями игровых костей являлись бабки (таранные кости, надкопытный сустав ноги животного), имеющие различную форму своих четырех поверхностей.

Древнейшие народы всего земного шара – североамериканские индейцы, ацтеки и майя, жители островов южных морей, эскимосы и африканцы – играли в азартные игры с костями, изготовленными из всевозможных материалов, отличающихся многообразием размеров, цветов, форм. Они использовали кости, сделанные из сливовых и персиковых косточек, из семян, из костей быков, карibu, лосей, из оленьих рогов, из гальки, керамики, скорлупы ореха, зубов бобра или сурка.

Впоследствии в Греции и Риме, несмотря на то что преимущественно кости изготавливались из обычной или слоновой кости, они делались из бронзы, агата, горного хрусталя, оникса, гагата (черного янтаря), гипса, фарфора и других материалов. Памятники письменности разных стран и народов содержат не только упоминания об игровых костях, но и о намеренном мошенничестве при игре в кости.

Игральные кости кубической формы с точечной разметкой, аналогичные общеизвестным и используемым в наши дни, находят в Китае при раскопках, датируемых 600 г. до н. э., и на египетских камнях, относящихся, вероятно, к 2000 г. до н. э. и ранее. Даже в древнейшем санскритском эпосе Махабхарата, созданном в Индии более 2000 лет тому назад, можно было найти упоминание об игровых костях. Кости всевозможных разновидностей, применяемые людьми с незапамятных времен, считаются древнейшим атрибутом азартных игр. Благодаря им человек играл и играет в нескончаемое множество игр.

Происхождение игральных карт

Легенда, которую в качестве доказательства приводит автор «Трактата о турнирах, забавах, каруселях и других публичных зрелищах» иезуит Клод Франсуа Менестрие (1631—1705), гласит, что родиной карт является Франция.

1392 г. стал запоминающейся датой истории начала душевной болезни Карла VI и возникновения карточных игр, созданных для него в качестве утешения и развлечения. Гипотеза восточного происхождения карт опирается на более конкретные данные. В самом деле, китайцы придумали игру в домино. Они трансформировали из домино карточную игру путем перерисовки на листы бумаги значков. Затем добавились фигуры по образцу, как полагают, бумажных денег, имевших распространение в Китае.

Происхождение самых старых дошедших до нас карт относят к XV в.; они аналогичны картам X в., упоминания о которых были обнаружены только в старинных манускриптах. Историки полагают, что использование карт на Западе является результатом колонизации итальянцев, в частности Марко Поло. Италия позаимствовала у Азии как сам вид карт, их применение, так и созданные ими способы проведения досуга. В 1397 г. парижский прево констатировал: «Многие горожане во время рабочего дня бросают свои занятия и жилища ради игры в лапту, шар, кости, карты и защищают лиц, занимающихся этим в будни». На первых картах были изображены такие непривычные нам эмблемы и масти, как жезлы, монеты, кубки и мечи, которые существуют в так называемых испанских картах, до сих пор известных в Италии, Испании и на юго-западе Франции. Немецкие же карты имели другую символику: сердца, бубенцы, листья и желуди. Пики, черви, бубны и трефы появились во Франции в конце XV в. Они были экспортированы в Англию, где трефы и пики обозначались словами «clubs» и «spades»; соответствующими французским «жезлы» и «мечи». Значение карточных символов (фигур) приводит иезуит Менестрье: «Карты служат не только средством развлечения, но и символизируют общественное и государственное устройство с его королями, королевами и вассалами. Черви представляются нам священнослужителями, пики, которые являются оружием офицерства, — дворянами, бубны символизируют буржуа, их каменные дома, а трефы — крестьян, валеты же называются „земледельцами“».

Вплоть до Великой французской революции (1789– 1794 гг.) прошлое карт — это история многочисленных вопросов о налогообложении на карточную игру и на содержателей игровых домов. После революции сбор косвенных налогов был сведен на нет, что способствовало бурному распространению игры в карты. В это время с карт исчезают все монархические символы: короны, скипетры, королевские лилии и т. д. В связи с этим возникла проблема: а что же изобразить на головах свергнутых королей? Художники теперь стараются наделить карты символами нового общества.

Однако с 1813 г. короли, дамы и валеты все же возвращаются. В 1827 г. правительство решает вернуть на карты изображение двух рисунков: короля и дамы, которые изображались ранее обезглавленными в качестве напоминания о казни Людовика XV и Марии Антуанетты. Лишь 31 декабря 1945 г. косвенный налог на игральные карты во Франции был отменен.

Наряду с карточной игрой развивались ставки на бегах, которые всегда были неотъемлемой составляющей соревнований на лошадях. Уже в древнейших положениях об организации бегов (скачек) принималась во внимание азартная составляющая такого вида состязаний. Так, в одном из правил категорически запрещалось «шпионить за лошадьми» во время тренировочных заездов, что резко контрастирует с новейшим мнением о том, что местопребывание лошадей должно быть не скрытым, а наоборот, доступным для всех участников. Неотъемлемая часть подобных соревнований — ставки на лошадей. Непосредственные их хозяева имели естественные условия выигрыша: равные шансы при забеге двух лошадей, 2 : 1 при забеге трех

лошадей и т. п. Однако вскоре заключение пари между зрителями претерпело значительные усовершенствования, при которых вероятность благоприятного результата целиком и полностью зависела от предположения большинства зрителей о возможностях той или иной лошади прийти первой. В то время ставки делались методом перехлестного заключения пари между зрителями. Но заключение таких ставок обязательно должно происходить между людьми с противоположными мнениями и одинаковыми возможностями. Такое условие стало причиной появления в местах, где производятся ставки, человека, осуществляющего все эти функции, т. е. принимающего сделанные ставки независимо от их размера от всех желающих. По мере того как усложнялись условия проведения забегов лошадей, а сами состязания становились все более популярными, ставки на бега становились все более замысловатыми. Это способствовало появлению нового вида служащих – букмекеров.

Букмекерство может создавать впечатление незамысловатого вида деятельности. Букмекеры занимаются группированием ставок в зависимости от их размера и делают это из расчета собственного дохода. Хотя на деле все происходит несколько сложнее. Создать условия, в которых букмекер теряет интерес к результатам забега (ведь прибыль все равно за ним), фактически не представляется возможным. В 1872 г. некий парижский лавочник по имени Пьер Олер придумал модификацию аукционного пула, где билеты ставок были четко зафиксированы, их приобретение было ограничено разве что финансовыми возможностями зрителей. По окончании забега производился подсчет выигравших ставок и общая сумма банка делилась на это количество. Полученная сумма выдавалась за каждый победивший билет, а их у участников было иногда огромное количество. Система П. Олера, которую он назвал «пари мютюэль», оказалась крайне привлекательной и стала очень популярной. Несмотря на то что вначале правительство Франции с неодобрением отнеслось к этой идее, система пари мютюэль (или ставок между собой) считалась допустимым методом заключения пари и внесения ставок с точки зрения закона во Франции. В 1891 г. официальным распоряжением предписывалось, что сумма сборов из пула должна составлять 7%, из которых 4% предназначалось обществу, занимающимся конным состязанием (ипподрому и тотализатору), 2% шли на благотворительные нужды и 1% поступал в распоряжение министерства сельского хозяйства на развитие коневодства. Хотя прошло немало лет, в течение которых ставки подверглись законному налогообложению, пул стал получать значительно больше прибыли от проведения подобных мероприятий, но все же во Франции сохранилась традиция существенных денежных поступлений в этот вид игрового спора, который приносит значительные доходы в бюджет.

Тотализатор

Впервые тотализатор Экберга, механический аппарат для заключения ставок, появился в 1880 г. в Новой Зеландии. Аналогичный механизм, известный под названием «австралийский тотут», получил широкое распространение в Америке.

Однако букмекерство не стремится полностью уступить свои позиции. Обычно участники скептически настроены при осуществлении собственных вкладов в тотализатор, функционирующий при помощи какого-то аппарата, хотя изначально многие опасались обмана первого тотализатора, и нередко на то было предостаточно оснований. Размеры выплат неизвестны до тех пор, пока не закончится процесс регистрации ставок. Распространились слухи, что хозяева ипподромов осуществляли собственные ставки в тот момент, когда исход состязания был уже общеизвестен, и таким образом гарантировали себе выигрыш. Подобные жалобы были сведены на нет в тот момент, когда у людей появилась уверенность, что государственные службы и налоговые инспекторы строго следят за ходом проведения подобных мероприятий. Для последних это тоже было немаловажно, так как тотализатор приносил значительные пополнения в государственную казну. В XIX в. систему пари мютюэль неоднократно пытались

опробовать в США. Однако лишь в 1908 г. в штате Кентукки она была окончательно введена на постоянной основе.

В 1940 г. Нью-Йорк стал последним штатом, который не разрешал букмекерства, и само пари мютюэль стало единственной легальной формой ставок на бегах. В некоторых странах, например в Англии, присутствуют как букмекеры, так и ставки в системе пари мютюэль, однако букмекерство считается наилучшей формой заключения пари. Те, кто ставят на скачках значительные суммы, сетуют на то, что в тотализаторе сделка происходит без присутствия третьего лица, ведь когда они вносят больше, выигрыш соответственно меньше. Некредитоспособные участники пари предпочитают также иметь дело с букмекерами, размещающимися не на самом поле. Только таким образом получается делать незначительные ставки, ведь тотализатор принимает лишь крупные.

Помимо этого, все участники независимо от их финансовых возможностей с помощью букмекеров имеют право на осуществление собственной ставки, позвонив по телефону, даже не имея при этом денег, т. е. в кредит. В некоторых странах осуществление подобного вида деятельности преследуется законом, но даже там процветает служба нелегальных букмекеров.

Лотерея

Лотерея представляет собой систему, методику раздачи чего-либо (чаще денег или выигрышей) определенным людям путем случайного выбора либо при непосредственном участии. Каждая форма лотереи считается банальной азартной игрой, при участии в которой нередко значительное число счастливых имеет возможность получить выигрыш, указанный в условиях розыгрыша, а номера выигрышных билетов извлекаются из совокупности номеров, называемой пулом и состоящей либо из всех купленных купонов, либо из всех представленных для розыгрыша. Сумма выплачиваемых выигрышей складывается из общего числа, оставшегося от выплат налогов, сборов, выручки хозяина, общего дохода и других затрат. Обычно, если лотерейный розыгрыш рассчитан на участие большого количества людей, то в нем присутствует только один большой выигрыш и множество незначительных. Подобные розыгрыши имеют огромную выгоду для их организаторов, ведь денежные поступления с них немаленькие, а проведение розыгрыша не представляет затруднений.

Практика определения способов разделения имущества с помощью случайного выбора наблюдалась даже в древние времена. Библия – прямое тому подтверждение, ведь подобные мероприятия там не раз упоминаются. В Ветхом Завете (стих 26 : 55—56) Господь Бог учил Моисея, как пересчитать сынов Израиля и разделить между ними землю по жребию. Римские императоры Нерон и Август с помощью выбора методом лотереи распределяли ценности, недвижимость и рабов в момент сатурналий и аналогичных мероприятий.

На сегодняшний день сходные виды лотереи используются для призыва на военную службу, при подборе присяжных заседателей и прочее – все это осуществляется способом непредвиденного изначально результата.

Если подходить с более точным определением азартного вида лотереи, то необходимо выделить следующие подвиды, где при благоприятном результате победитель может рассчитывать на соответствующее вознаграждение в форме имущества, произведения искусства или денег.

Изначальные сведения о лотереях в Европе зарегистрированы в Бургундии и Бельгии в V в., чьи города хотели таким способом субсидировать средства для развития собственной системы безопасности либо для помощи нуждающимся.

В 1520—1530-е гг. король Франции Франциск I одобрил розыгрыши лотереи во многих районах страны с целью приобретения личных и общественных доходов. Первой известной широкомасштабной лотереей, где выигрыш выплачивался деньгами, считается «De Lotto

de Firenze», которая проводилась во Флоренции в 1530 г. Исход ее был благоприятным, что поспособствовало впоследствии введению во многих городах Италии подобных мероприятий.

После объединения Италии первая национальная лотерея была осуществлена в 1863 г. с еженедельно повторяющимися розыгрышами. Государственная идея пополнения бюджета за счет сбора средств населения таким образом благоприятно осуществлялась. Национальная итальянская лотерея «Lotto» является основой таких современных азартных игр, как полиси (policy), игра в номера (humblers game), лото (lotto), кено (keno) и бинго (bingo). В 1566 г. королева Елизавета I своим указом утвердила применение в Англии общей лотереи, осуществляемой главным образом для увеличения бюджетных средств на усовершенствование портов и на другие подобные цели. В 1612 г. разрешение на проведение лотереи для сбора денег и выплаты материальной помощи поселению колонистов Джеймстаун в Новом Свете было одобрено Виргинской компанией от короля Якова I.

Несмотря на то что проведенные компанией лотереи не смогли удовлетворить всех нужд поселенцев, их организация доказала, что они являются самым простым и максимально эффективным методом получения денег. Так, к 1621 г. выручка от лотерей составляла почти 50% среднегодовых прибылей компании.

Но в итоге Палата общин британского парламента прикрыла успешную компанию по причине невозможности прийти к взаимовыгодному сотрудничеству.

В 1627 г. лотерея была запущена вновь для возможности накоплений необходимых средств для строительства лондонского акведука. Вообще в Англии, кроме момента гонений с 1699 по 1709 г., лотереи проводились до 1826 г. В дальнейшем появились серьезные проблемы в вопросе проведения лотерей, но впоследствии все нормализовалось и в течение большей части того времени лотереи были легализованным видом азартных игр, известных широкой публике.

Петушинные бои

Петушинные бои представляют собой поединок между боевыми петухами, специально доводимыми до точки кипения, чтобы они набрасывались друг на друга. Для воспитания подобного темперамента петухов подвергают особой дрессировке. Бойцовский петух скорее всего был вывезен из жарких стран, и его можно считать правнуком красных кур индийских джунглей. Бои между петухами считались популярным зрелищем в прошлые века в Индии, Китае, Персии и других странах Востока. В Греции момент их появления приписывают эпохе Фемистокла (524—460 гг. до н. э.). Затем этот вид состязаний получил распространение в Азии и на Сицилии. Лучшие боевые петухи выращивались в Александрии и Танагре, на островах Делос и Родос. Длительное время римляне делали вид, что презирают это греческое развлечение, но видя, что любители нередко выигрывали или проигрывали целые состояния, делали ставки у края арены.

Из Рима эти азартные состязания стали перекочевывать на север. Хотя имело место неодобрение и запрет со стороны церковников, это не помешало петушинным поединкам распространиться в городах и колониях Голландии, Бельгии, Люксембурга, Италии, Германии, Испании, а также в Англии, Уэльсе, Шотландии. Время от времени власти пытались запретить подобные развлечения, но организаторы петушинных боев всегда находили лазейки для возможности их организации как при английском королевском дворе, так и для поместного дворянства с начала XVI и до XIX вв. Известный английский поэт Марихэм в своей работе «Развлечения» (1614 г.) писал о методах отбора, дрессировки, воспитания и кормления бойцовых петухов и об их подготовке к боям. Площадки для петушинных сражений делались круглой формы с настилом из циновки диаметром около 6 м. Окружалась площадка оградой, способствующей нахождению петухов непосредственно во время боя в пределах поля. Соревнование

(матч) обычно состояло из заранее обговоренного числа боев между участвующими птицами, исход поединка определялся из расчета максимального количества выигрышей.

Но существовали и другие методы, вызывавшие особое осуждение моралистов. Одним из них была королевская битва, в которой определенное количество птиц запускалось на арену для осуществления одного общего поединка, в завершение которого оставался только один победитель. Судьба проигравших – либо смерть, либо травмы. Был еще и уэльский бой, в котором сражались восемь пар. Затем происходил поединок среди выигравших во всех предыдущих боях, после чего бой вели сначала четыре победителя, а затем оставшаяся в живых пара.

В североамериканских колониях петушиные бои появились очень давно, но впоследствии их перестали проводить в некоторых штатах: в штате Массачусетс в 1836 г. вышел закон, направленный против жестокого обращения с животными; в Великобритании в 1849 г. был введен закон, запрещающий осуществление петушинных поединков. Подобный тип состязаний категорически запрещен в Канаде. Хотя в США, Канаде и на Британских островах петушиные поединки как вид развлекательных зрелищ запрещены, они продолжают существовать в этих странах частным образом. На Кубе петушиные поединки допускались и контролировались государством только до правления Фиделя Кастро, который запретил их, придя к власти в 1959 г. Данные бои пользовались большим спросом и успешно проводились на Гаити и в Мексике, а Пуэрто-Рико считался важным центром петушинных боев. Те, кто увлекается петушиными поединками, уверяют, что подобные мероприятия можно охарактеризовать как некий вид любительского спорта. Максимальный эффект от подобных боев состоит в том, что возможность заключения ставок осуществляется в любой момент как до, так и во время поединка. Возможности той или иной птицы все время меняются в ходе боя, и нередко в качестве ставок выступают огромные суммы денег.

Игровые автоматы («однорукий бандит»)

Правила всех азартных игр, основанных на непредсказуемом итоге, не представляют особых затруднений. Данная мотивация привлекает в основном непрофессиональных, но не менее решительных игроков. Одна из простейших азартных игр – автомат. Практически повсюду он получил меткое прозвище «однорукий бандит». Шансы игрока выбить необходимую комбинацию цифр, когда движение механизма приводит в ход диски автомата, совершенно не поддаются угадыванию и зависят от выпадения неизвестных ранее цифр. Максимальное число побед всегда устанавливается с помощью специальной программы. Сумма выигрышей в лучшем случае будет достигать 80—95% уже имевшихся в нем средств. На всех колесах изображено по 20 символов. Соответственно, общее количество возможных комбинаций достигает 8000. Но лишь 12 из них приносят выигрыш. Изобрел эту остроумную машину для изъятия у публики лишних денег американский механик Чарльз Фей. Талантливый инженер-конструктор, он, видимо, неплохо разбирался в особенностях человеческой натуры. Первый игровой автомат Ч. Фей сделал в 1895 г. в возрасте 29 лет и дал ему название «Колокол независимости».

Владельцы салона, где он был установлен, получали до половины выручки «однорукого бандита». Ч. Фей сумел выгодно использовать психологические мотивации любителей азартных игр, которые приводят личность к безвозмездной и добровольной отдаче собственных средств.

Доказано, что, даже не принимая во внимание теории сознательных и подсознательных стимулов индивидуального поведения, мы неизбежно придем к личности игрока, азартно скармливающего железному автомату рубль за рублем в ожидании призрачной удачи. Несмотря на то что любой игровой автомат приносит своему хозяину либо съемщику регулярный стабильный капитал, остаются люди, способные для увеличения собственной выгоды совершить элементарное надувательство клиентов и отрегулировать автомат таким образом,

чтобы сумма выигрышей составляла менее 20% уже поступивших в него средств. Но и игроки, в свою очередь, не оставались непогрешимыми. В момент повального интереса, сконцентрированного на игровых автоматах, были зафиксированы некоторые случаи попыток, так сказать, надуть автомат. Это производилось несколькими способами. Например, через небольшую выбоину в конструкции автомата вводились своеобразные штыри, которые блокировали механизм на функции «оплачено», таким образом посредством специального инструмента приоткрывали заслонку, и вся выручка оказывалась в их кармане. Для того чтобы избежать подобного вмешательства, владельцы игровых автоматов придумывали новые способы защиты своих детищ от ретивых любителей легкой наживы. Но и ловкачи ухитрялись развить у себя необходимые для сложных операций навыки. Удивляться в данном случае не приходится. Люди всегда готовы проявить свою изобретательность как в самых сомнительных, так и в самых благородных начинаниях.

Одна из фирм-производителей игровых автоматов стала нести огромные убытки, прежде чем ее специалистам удалось обнаружить настоящую причину непонятного счастливого стечения обстоятельств для игроков в единоборстве с мертвым металлом. Но число энтузиастов, лелеющих надежду одержать верх над «одноруким бандитом», не сокращается, и один из способов (а именно засечка времени активизации диска) оказался для промышленников твердым орешком.

Его трудно было выявить, поскольку при даже внимательном осмотре невозможно было заметить, что что-то изменяет нормальную работу механизма. Идея была чрезвычайно проста, но трудноосуществима в реальности. Для начала игроку требовалось определить, сколько времени аппарат затрачивает на движения всех дисков по отдельности, начиная с момента запуска механизма. Затем игрок должен был выучить порядок нахождения каждого из специальных обозначений. Следующий шаг осуществлялся лишь при условии наличия математических способностей. Далее производился подсчет необходимого количества времени, уходящего на операцию попадания денег в отверстие и срабатывания основного механизма. Зная изначальное положение специальных знаков и их последующее расположение, игрок осуществлял движение дисков в нужный и выгодный для него момент, после того как монета запустила часовой механизм автомата. Тем, кто предпочитает игровые автоматы, изобретательность и сноровка нужны только для мошенничества.

Глава 2

Возникновение и развитие зависимости от азартных игр

Вся наша жизнь – игра, или Зачем это нужно человеку

Игра – замечательное явление в нашей жизни, деятельность, на первый взгляд, бесполезная, но вместе с тем необходимая. Игра, доступная ребенку, непостижима для ученого. Так что же такое игра? Для взрослого – это такая деятельность, посредством которой он преобразовывает действительность и изменяет мир. В этом состоит ее суть. Иными словами, игра – это осмысленная деятельность, которая объединена единством разных мотивов. Игра человека всегда тесным образом связана с той деятельностью, на которой основывается все его существование. Для человека игра – дитя труда. Будучи связана с трудом, игра существенно отличается от него. Когда человек трудится, он делает не только то, в чем испытывает потребность или интерес, он делает то, что нужно сделать, к чему принуждает его обязанность (что в данном случае не зависит от интереса или потребности). Играющие, наоборот, не зависят от того, что им диктует необходимость или обязанность. Например, врач, занятый своей трудовой деятельностью, лечит больного, потому что этого требуют его профессиональные обязанности.

А когда ребенок играет во врача, то он «лечит» только потому, что это его привлекает. Когда ребенок играет ту или иную роль, он словно переносится в другую личность, примеряет ее на себя. На этом основывается значение игры для личности в целом.

На разных этапах развития человеку свойственны разные игры. Мы остановимся подробно на видах игровой деятельности человека на различных стадиях его развития. Одно бесспорно – человечество играет давно. Самой древней игрой взрослых людей является игра в кости. Карточные игры возникли более двух тысяч лет назад в Китае. Рулетка в самом начале была придумана человеком как средство против шулерства и только потом стала игрой. Лотерея – это тоже своего рода игра.

В Советском Союзе азартные игры не были открыто распространены. Сегодня в России на каждом углу можно увидеть яркие красочные витрины с призывом посетить зал игровых автоматов. Побывать в казино сегодня можно не только в мегаполисах. В глубинках страны в «одноруких бандитов» играет и взрослый, и ребенок, и даже пенсионер.

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.