

ГУМАНИТАРЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР

ӘОЖ 5527

GTAMP 10.81.35

DOI: <https://doi.org/10.37788/2025-1/231-236>**М.Ә. Сарыбай^{1*}, Ұ. Жандосқызы¹**¹Т.Қ. Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы, Қазақстан
*(e-mail: danasapar37@gmail.com)**Ойынға тәуелділік әлеуметтік мәселе ретінде:
алдын алу және құқықтық реттеу механизмдері****Аңдатпа**

Негізгі проблема: Мақалада осы мәселенің ауырлығы мен таралуын сипаттайтын статистикалық деректер келтірілген. Бұл мәселені балалар мен жасөспірімдерге қатысты шешудің өзектілігі расталған.

Мақсаты: Жұмыстың мақсаты – құмар ойындарға тәуелділіктің алдын алу механизмі ретінде заңды қолдану мүмкіндігін бағалау.

Әдістері: Құмар ойындарға, компьютерлік ойындарға және интернетке тәуелділікті бағалауға қатысты әлеуметтанулық зерттеулердің нәтижелері көрсетілген.

Нәтижелері және олардың маңыздылығы: Құмар ойындарға тәуелділіктің әлеуметтік-психологиялық алдын алу және құқықтық реттеудің негізгі механизмдері қарастырылған.

Түйін сөздер: тәуелділік, құмар ойындарға тәуелділік, құмар ойындар және компьютерлік ойындар, алдын алу, құқықтық реттеу.

Кіріспе

Құмар ойындар бүгінде көптеген қоғамдастықтарда кең таралған әлеуметтік және экономикалық құбылысқа айналды. Әсіресе жасөспірімдер мен жастардың құмар ойындарға тартылуы алаңдаушылық тудыруда. Интернеттегі казинолар, спорттық бәс тігу және түрлі мобильді қосымшалар арқылы қолжетімділік құмар ойындардың жастар арасында кең таралуына себепші болуда.

Алғашқы құмар ойындарының шығу тегі біздің дәуірімізге дейінгі VII ғасырға, Месопотамия, Ежелгі Египет, Парсы, Үндістан және Қытайға дейін барады. Біздің дәуірімізге дейінгі V ғасырда ежелгі гректер гладиаторлық жекпе-жектерге бәс тіккен, олар алғашқы болып тотализатор ережелерін қалыптастырды, бұл ережелер бүгінгі күнге дейін іс жүзінде өзгеріссіз сақталған. XV ғасырда француздар бірінші бильярд үстелін ойлап тапты, ол бүгінгі күнге дейін қолданылады. Ежелгі Римде алғашқы қоғамдық лотереялар өткізілсе, Қытайда Ұлы Қытай қорғанын салу үшін қазынаға лотерея арқылы қаражат жиналды. XVIII ғасырда покер, вист және бридж сияқты ойындар танымал бола бастады, осы уақытта Монакода алғашқы казино ашылды.

Компьютерлік технологиялардың дамуы және интернеттің пайда болуы жағдайында ойын тәуелділігі мәселесі жаһандық сипатқа ие болуда. Қазіргі уақытта көптеген компьютерлік клубтар, кафелер, ойын приставкалары мен арнайы ойын автоматтары бар сауда орталықтары ашылып жатыр. Құмар ойын индустриясы әлемнің көптеген елдерінде дами бастады.

Атап өту керек, қазіргі уақытта құмар ойындарға тәуелділік бойынша ресми отандық статистика қалыптаспаған. Ойынқұмарлықты феномен ретінде әртүрлі тұрғыдан қарастыруға болады: ойыншылар үшін бұл – уақыт өткізу және құмарлыққа деген әуесқойлық, ал ойын бизнесінің иелері үшін – жоғары табыс алу тәсілі, ал медицина қызметкерлері оны ауыр және қауіпті ауру деп санайды. Бүгінгі күні ойынқұмарлық феномені Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының аурулар тізіміне енгізілген және ол Халықаралық аурулар жіктемесінің F63.0 коды бойынша тіркелген.

Ойынқұмарлық патологиялық құмарлықтың болуын білдіреді. Ойын тәуелділігі кез келген жастағы адамдарда болуы мүмкін, бірақ бұл мәселе әсіресе жасөспірімдер мен жастар арасында өткір тұр. Ойынқұмарлық адамдардан ең құнды ресурс – уақытты алып қана

қоймайды, сонымен қатар тұлғаның рухани дамуын тоқтатады, психикалық ауытқулар туғызады, бұл денсаулыққа айтарлықтай зиян келтіреді. Ойын тәуелділігінің ауыр салдары оның алдын алудың әлеуметтік-психологиялық және құқықтық механизмдерін құруды және дамытуды қажет етеді.

Материалдар мен әдістер

Осы зерттеудің мақсаты – ойын тәуелділігінің алдын алу үшін құқықтық механизмдерді қолдану мүмкіндігін бағалау. Негізгі міндеттерге мыналар кіреді: қарастырылып отырған тақырып бойынша отандық және шетелдік ғалымдардың еңбектерін зерттеу; ойын, компьютер және интернетке тәуелділік мәселесінің жай-күйі туралы статистикалық деректерді талдау; Зерттеудің жаңалығы – құқықты жазалау құралы емес, ойын тәуелділігінің алдын алу механизмі ретінде қолдану мүмкіндігін бағалауда.

Лудомания – ХХІ ғасырдың дерті. Себебі, қазіргі таңда әлемде құмар ойындардан 350 миллион адам зардап шегіп отыр. ДДҰ-ның мәліметінше, жер жаһанда өмір сүретін ересектердің 3 %-ы лудоман. Ал, елімізде бүгін 36 мыңнан астам адам аталған психологиялық дертке шалдыққан. 2023 жылғы статистикаға сәйкес, Қазақстанда құмар ойынның кесірінен 735 адам өз-өзіне қол жұмсаған. Отбасының ойран болып, ажырасуға алып келетін негізгі факторлардың бірі де – лудомания. Себебі, еліміздегі ажырасқан әрбір үшінші отбасы құмар ойынның салдарынан болып отыр. Ең сорақысы қазақстандықтар соңғы үш жылда ХХІ ғасырдың дертіне айналған дүние үшін триллион теңгеден астам қаржы жұмсаған.

Әдеби шолу және мәселенің сипаттамасы

Құмар ойындарға тәуелділік мәселелерін зерттеуге қазіргі ғылымда үлкен көңіл бөлінеді. Бұл тарих, философия, медицина, әлеуметтану, заң, саясат, педагогика және басқа да ғылымдарды қамтитын пәнаралық зерттеу бағыты.

Медицина тұрғысынан бұл тақырып С.Н. Буранов, Ц.П. Короленко, М. Готфредсон, Ю.С. Шевченко және басқа ғалымдардың еңбектерінде қарастырылған. Есірткі және құмар ойындарға тәуелділікті зерттеу Д.А. Клейберг, М.С. Иванов, Л.К. ФОРТОВА сияқты ғалымдардың еңбектерінде көрсетілген.

Әлеуметтану және педагогика тұрғысынан бұл мәселені зерттеуге А.В. Иванов, Джефф Деревенски және Рина Гупта, М.П. Гурьянова, Кимберли Янг үлкен үлес қосты. Олар ойынға тәуелділіктен туындайтын нақты мәселелерді және әлеуметтік-педагогикалық және медициналық-психологиялық шаралар арқылы оны алдын алу мүмкіндіктерін қарастырды. Мәселен, М.В. Бредихина еңбегінде жасөспірімдердегі ойынға тәуелділіктің педагогикалық алдын алу мәселесі шешілген [1].

Нәтижелер және талқылау

Құмар ойындардың себептері

Жасөспірімдер мен жастардың құмар ойындарға қызығушылығының бірнеше себептері бар:

Әлеуметтік орта: Достары немесе отбасы мүшелерінің құмар ойындарға қатысуы жасөспірімдердің де осы әдетке бой алдыруына ықпал етеді.

Интернеттің қолжетімділігі: Онлайн ойындар мен құмар сайттарға оңай қол жеткізу оларды жиі ойнауға мәжбүрлейді.

Экономикалық себептер: Көптеген жасөспірімдер мен жастар қаржы мәселелерін шешу үшін құмар ойындарды табыс көзі ретінде көреді.

Психологиялық факторлар: Эмоционалды стресс, депрессия немесе өзін-өзі бағалаудың төмендігі құмар ойындарға тәуелділікке әкелуі мүмкін.

Бейне ойындарға тәуелділікті зерттеу ерекше назар аударуды қажет етеді, ол интернет тәуелділігінің бір көрінісі болып табылады.

Global Digital 2021 цифрлық саласының жағдайы туралы 2021 жылғы қаңтар айының басындағы есепке сәйкес, әлемде 4,66 миллиард адам интернетті пайдаланады, бұл өткен жылмен салыстырғанда 316 миллионға (7,3 %) артық. Қазіргі уақытта интернеттің таралу деңгейі 59,5 %-ды құрайды. Бүгінгі таңда әлемде 4,20 миллиард әлеуметтік желі пайдаланушысы бар. Соңғы 12 айда бұл көрсеткіш 490 миллионға өсіп, жыл сайын 13 %-дан астам өсуін көрсетіп отыр. Әлеуметтік желілерді 2021 жылы әлем халқының 53,6 %-ы пайдаланады.

Жаһандық компьютерлендіру және интернеттің қолжетімділігі ойын бағдарламалық жасақтама нарығының айтарлықтай өсуін анықтап, компьютерлік ойындарға қызығушылық танытатын және соның ішінде оларға тәуелді пайдаланушылар санының күрт артуына ықпал

етті. Психиатрлар, педагогтар, психологтар және басқа да мамандар компьютерлік ойын тәуелділігін ХХІ ғасырдың үлкен ұлттық және халықаралық проблемасы деп санайды. Қатыгез компьютерлік ойындар агрессияны, қақтығыстар мен дауларға бейімділікті тудырады. Мамандар құмарлықты есірткі және алкогольдік тәуелділікпен салыстырып, олардың ұқсастығын атап өтеді [2].

Сонымен қатар, компьютерлік ойынға тәуелділікпен бірге виртуалды қарым-қатынасқа интернет тәуелділігі де кеңінен таралуда, оның салдары шынайы өмірге, өзін-өзі жүзеге асыруға қызығушылықтың жоғалуына әкеліп соғады, бұл әртүрлі комплекстердің дамуына әкеледі. Қазіргі уақытта мамандар әлеуметтік желілерді табиғи апат деп бағалайды.

Ойынға тәуелділіктің қалыптасуында гендерлік айырмашылықтар бар. Н.В. Гребенникова ұлдардың ойынға тәуелділікке көбірек бейімділігін анықтады. Автордың айтуынша, тәуекел тобына ұлдардың 58 %-ы және қыздардың 41 %-ы жатады. Қалыптасқан ойын тәуелділігі ер адамдардың 12 %-ында және әйелдердің 6 %-ында байқалады [3].

Бірқатар елдерде (Англия, Оңтүстік Корея, Қытай, Вьетнам) құмар ойындарға тәуелділіктің алдын алу және емдеу бағдарламалары мемлекеттік деңгейде әзірленуде және жүзеге асырылуда. Атап айтқанда, Оңтүстік Кореяның Конституциялық соты 2014 жылы 16 жасқа дейінгі жасөспірімдерге түнде бейнеойын хостингтеріне қолжеткізуге тыйым салып, жазалау шарасы ретінде екі жылға бас бостандығынан айыру немесе 10 000 АҚШ доллары көлемінде айыппұл салуды бекітті.

Әлеуметтанушылар ойынханаларға жүйелі түрде баратын құмар ойыншының әлеуметтік-демографиялық бейнесін жасады: жасы, жынысы, білімі, жұмысының бар-жоғы, отбасылық жағдайы бойынша [3]. Зерттелген респонденттердің 18-25 жас және 26-35 жас аралығындағы топтары құмар ойындарға ең бейім екенін анықтап, тиісінше 31,2 % және 29,7 %-ын құрайды, ал кәмелетке толмағандар – 3,9 %. Ойыншылардың басым көпшілігі ер адамдар (респонденттердің 92,7 %-ы). Отбасылық жағдайына келсек, тек 35,7 %-ы ресми некеде, әр бесінші құмар ойыншының жұмысы жоқ, ал респонденттердің тек 15,7 %-ы жоғары білімге ие.

Кестеде («Казино, ойын автоматтары залдарының келушілерін жіктеу» мақаласы негізінде әзірлеген [4]) олардың ойын процесіне қатынасына байланысты әртүрлі типтер көрсетілген.

1 кесте – Ойын процесіне қатынасы бойынша ойыншылардың жіктелуі

Ойыншы типі	Сипаттама
Тойшыл	Ойын аймақтарына уақытша келетін, ойын процесінен және серіктестерімен қарым-қатынас жасаудан ләззат алатын ойыншы.
«Жаяу әскер»	Ойынханалардың тұрақты клиенттері, әдетте, бір ойынды үлкен шығынсыз ойнайды.
Кездейсоқ ойыншы	Ойын орындарына сирек келетін, белгілі бір компаниямен сөйлесіп, қатысушы мәртебесін қалыптастыру үшін абайлап және үнемді ойнайтын ойыншы.
Интеллектуал ойыншы	Ұтыс пен ұтылыстың арақатынасын математикалық есептей алатын клиент, ол үшін ойын – интеллекттің көрінісі, жеңіс моральдық қанағат әкеледі.
Мәртебелі ойыншы	Ойын аймақтарына өз әлеуметтік мәртебесін қолдау және өз ортасымен араласу үшін келетін, жеткілікті қамтамасыз етілген ойыншылар.
«ВИП-тұлға»	Жоғары дәрежедегі ойыншылар, жоғары ставкаларымен ерекшеленеді, ұтылу олар үшін материалдық шығын емес, ойын мәртебесін растау үшін ойнайды.
Кәсіби ойыншы	Құмар ойындарды табыс көзі ретінде пайдаланатын тұрақты қатысушылар, бұл олардың кәсіби қызметі, суық қанды, есепшіл, ойын механизмін жетік меңгерген, үлкен ұтысқа дейін ойнайды.
Үмітсіз ойыншы	Материалдық немесе моральдық өмірлік мәселелерді шешу үшін ойынхананың клиенті болған адам, жиі кейіннен тұрақты ойыншыға айналады.
Лудоман	Патологиялық, мәжбүрлі түрде құмар ойындарға тәуелді ойыншы, үлкен шығынға ұшыраса да тоқтай алмайды, бірақ өзін ойынға тәуелді деп санамайды.
Алаяқтар	Ойын процесінде болмаса да, алдау арқылы біреудің мүлкін заңсыз иемденуді көздейтін алаяқтар; бұл санаттағы ойыншылар әдетте құмар ойынға тәуелді емес.

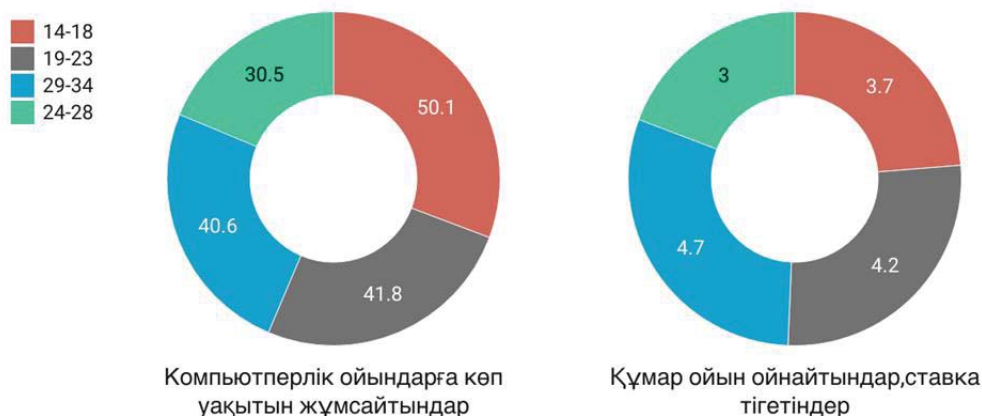
Құмар ойындардың алдын алу және оның теріс әсерін азайту

Жасөспірімдер мен жастарды құмар ойындардың зиянынан қорғау үшін бірқатар шараларды жүзеге асыру қажет. Біріншіден, құмар ойындарға қолжетімділікті шектеу және жасөспірімдердің бұл ойындарға қатысуын бақылау маңызды. Интернеттегі ойын платформаларына кіру үшін жасты растау механизмдерін қатаңдату және арнайы фильтрлер енгізу қажет.

Екіншіден, ата-аналар мен мұғалімдер жасөспірімдерге құмар ойындардың зияны туралы ақпарат беріп, олардың ойындарға қатысты мінез-құлқын бақылауы керек. Әсіресе, жасөспірімдердің бос уақытын пайдалы істерге жұмсауын қамтамасыз етіп, салауатты өмір салтын насихаттау маңызды.

Үшіншіден, жастардың қаржылық сауаттылығын арттыру да құмар ойындардың алдын алу шараларының бірі болып табылады. Қаржылық сауаттылық жасөспірімдерге өз ақшаларын тиімді басқаруға және құмар ойындарға артық қаржы жұмсамауға көмектеседі.

Санаққа сүйенсек, өткен жылы 14–18 жас аралығындағы жасөспірімдердің 50,1 %-ы компьютерлік ойындарға көп уақыт бөлген. Кәмелеттік жасқа жеткен, 23 жасқа дейінгі топта бұл көрсеткіш біршама аз – 41,8%, ал 24–28 жас аралығындағы категорияда одан да төмен – 30,5 %. Бірақ ең «үлкен» жас тобында, яғни 29–34 жас аралығында компьютерлік ойынға әуесқойлардың үлесі айтарлықтай жоғарылап, 40,6 %-ды құрады. Ал құмар ойындарға келсек, олардың үлесі жас ұлғайған сайын арта түседі. Ең жоғары көрсеткіш – 4,7 %, ол 29–34 жас аралығындағы топқа тиесілі.



1 сурет – Респонденттердің жауабы, %

Ойын құмарлықтың негізгі себебі – жеңіл ақша табуға әдеттену, қанағатсыздық пен тәуелділік. Сондай-ақ қазір жастар бұл жолға бір-бірін шақырады. Түбі немен аяқталатынын білмейді. Меніңше, қандай проблема болса да, оның алдын алу маңызды. Сондықтан алдағы уақытта заң шығарушы органдар осы мәселенің алдын алуы керек.

Зерттеу нәтижелері

Ойынға тәуелділік – бұл мемлекеттік деңгейдегі мәселе екені бұрыннан белгілі, оны шешу үшін кешенді көзқарас қажет. Кез келген ауруды емдегеннен гөрі оның алдын алу оңай екенін білеміз, сондықтан осы тәуелділіктің алдын алу механизмдеріне ерекше назар аудару керек. Олардың ішіндегі ең маңыздысы әлеуметтік-психологиялық және құқықтық шаралар болып табылады.

Алдымен әлеуметтік-психологиялық аспектілерден бастайық. Баланың алғашқы әлеуметтенуі мектепте өтеді, онда ол көп уақытын өткізеді, сыныптастарымен және мұғалімдерімен қарым-қатынас жасайды, жаңа білім мен тәжірибе жинақтайды. Сондықтан бұл мәселені шешудің бір құралы ретінде ойынға тәуелділіктің алдын алу бойынша профилактикалық жұмыстарды жүргізу маңызды: түрлі бейнедәрістер, осы мәселеге қатысты әңгімелер мен пікірталастар ұйымдастырылуы қажет. Мұғалімдер тек оқушылармен ғана емес, олардың ата-аналарымен де жұмыс істеуі керек, себебі отбасы мүшелерінің мінез-құлқы әрбір бала үшін басты өмірлік бағдарға айналады. Мысалы, егер отбасында тәуелді ойыншылар болса, бала да солардың мінез-құлық үлгісін қабылдап, солай болуы мүмкін.

Компьютерлік тәуелділіктің балалар мен жасөспірімдер арасында таралуының алдын алу мақсатында психотерапевт-дәрігерлердің, наркологтардың және клиникалық психологтардың күш-жігерімен мектеп психологтарын аддикттерді экспресс-диагностика технологияларына және тәуекел топтарын мектептер мен басқа да оқу орындарында анықтауға міндетті түрде үйрету орынды. Оқыту аяқталғаннан кейін мектеп психологтары балалармен де, олардың ата-аналарымен де мақсатты топтық профилактикалық тренингтер өткізе алады [4].

Ата-аналар ойынға тәуелділіктің пайда болуын болдырмау үшін жеке оң үлгіні көрсетуі керек, компьютерді пайдалануға жұмсалатын уақытты біртіндеп шектеуі, жасөспірімге өзіне ұнаған іс-әрекеттермен айналысуға мүмкіндік беруі, шынайы өмірдің ойыннан әлдеқайда әртүрлі әрі қызықты екенін көрсетуі қажет.

Ойынқұмарлықтың алдын алу шеңберінде «Анонимді ойыншылар» топтарын құруға болады, мұнда тәуелділер өздеріне және басқа қатысушыларға көмектесу мақсатында бірлеседі. Мұндай топтар қатысушыларға қолдау көрсетеді, өз ойын білдіруге мүмкіндік береді, қабылданбау және жалғыздық сезімін азайтады. Әрбір қатысушы тек өзі ғана ойынға тәуелді емес екенін түсініп, ортақ мәселені шешу соншалықты мүмкін емес болып көрінбейді.

Осылайша, ата-аналардың оң үлгісі, білім беру мекемелеріндегі психологтардың жұмысы, «Анонимді ойыншылар» топтарын құру, балалармен мақсатты топтық тренингтер өткізу – ойынға тәуелділік мәселесінің негізгі профилактикалық қызмет түрлері болып табылады.

Егер ойынға тәуелділік қалыптасқан болса, мәселені шешудің тиімді шараларының бірі ойыншының әрекетке қабілеттілігін белгілі бір уақытқа айыру болуы мүмкін. Әрекетке қабілетсіздік кезеңінде ойынқұмар өз қамқоршысының басшылығымен емдеу курсынан өтуі керек, ал тәуелділіктен құтылған жағдайда бұрынғы ойыншы барлық құқықтары мен міндеттері бар әрекетке қабілетті адамға айналады.

Ойынға тәуелділіктің таралуын болдырмау үшін осы салада мемлекеттік реттеу қажет. Заңнамалық қызмет арқылы ойын кешенінің дамуын болдырмауға болады, бұл халық арасында ойынға тәуелділіктің даму қаупін азайтуға көмектеседі.

Қорытынды

Жүргізілген талдау ойынға тәуелділік қазіргі қоғамның ең күрделі мәселелерінің бірі екенін және оны шешу үшін әлеуметтік-психологиялық және құқықтық шаралар кешенін қолдану қажет екенін көрсетті.

Әлеуметтік-психологиялық құралдар ойынға тәуелділік мәселесін шешуде тиімді болуы мүмкін, өйткені ойынқұмарлық — бұл адамның санасында қалыптасқан тәуелділік, және мұндай жағдайда заң немесе тыйым салу тек белгілі бір уақытқа ғана мәселені шеше алады. Психологиялық шаралар ойыншының ойлауын өзгертіп, оны басқа іс-әрекеттерге бағыттайды, оның компьютерлік әлемге және қоршаған шындыққа деген көзқарасын қайта қалыптастырады.

Мәселені тиімдірек шешу үшін заңды механизмдер де қажет, олар құмар ойын бизнесінің бақылаусыз дамуына және оның теріс салдарына жол бермеуі керек. Құмар ойын бизнесін реттеудің құқықтық механизмдеріне салық салу, арнайы ойын аймақтарын құру, балалар мен жасөспірімдерге белгілі бір ойындарды сатуға заңды түрде тыйым салу және ойындардың бала дамуына әсерін сараптау жатады.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

- 1 Бредихина М.В. Педагогическая работа по профилактике игровой зависимости у подростков в общеобразовательных учреждениях: автореферат дис. ..канд. пед. наук. Нижний Новгород: Нижегородский государственный университет, 2007. – 22 с.
- 2 Лозгачева О.В. Программа профилактики игровой зависимости у подростков в условиях современного образования // Актуальные проблемы психологии личности. – Екатеринбург, 2020. – С. 106–113.
- 3 Гребенникова Н.В. Особенности старшеклассников, склонных к компьютерно-игровой зависимости // Ученые записки Московского гуманитарного университета, 2017. – № 3. – С. 56–67.
- 4 Прокурова С.В. Компьютерная и игровая зависимость и профилактическая деятельность по ее преодолению [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования, 2015. – № 2–2. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=23201>

REFERENCE

- 1 Bredihina, M.V. (2007). Pedagogicheskaya rabota po profilaktike igrovoi zavisimosti u podrostkov v onsheobrazovatelnykh uchrezhdeniyakh [Pedagogical work on the prevention of gambling addiction among adolescents in educational institutions] Extended abstract of candidate's thesis. Nizhnii Novgorod [in Russian].
- 2 Lozgachyova, O. V. (2020). Programma profilaktiki igrovoi zavisimosti u podrostkov v usloviyakh sovremennogo obrazovaniya [A program for the prevention of gambling addiction in adolescents in modern education]. Aktualnie problem psikhologii lichnosti. - Actual problems of personality psychology. (pp. 106-113). Yekaterinburg [in Russian].
- 3 Grebennikova, N. V. (2017). Osobennosti starsheklassnirov, sklonnykh k komp'yuterno-igrovoi zavisimosti [Features of high school students who are prone to computer gaming addiction]. Uchenie zapiski Moskovskogo gumanitarnogo universiteta. - Scientific notes of the Moscow University for the Humanities, № 3, 56–67.
- 4 Prokurova, S. V. (2015). Komp'yuternaia i igrovaia zavisimost i profilaticheskaya deyatelnost po ieie preodolemiyu [Computer and gaming addiction and preventive measures to overcome it]. science-education.ru1. Retrieved from: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=23201>

М.Ә. Сарыбай^{1*}, Ұ. Жандосқызы¹

¹Казахская национальная академия искусств имени Т. Жургенова

Игровая зависимость как социальная проблема: механизмы профилактики и правового регулирования

В статье приведены статистические данные, описывающие серьезность и распространенность данной проблемы. Подтверждена актуальность решения этой проблемы в отношении детей и подростков.

Цель работы – оценить возможность использования закона в качестве механизма предотвращения зависимости от азартных игр.

Представлены результаты социологических исследований, касающихся оценки зависимости от азартных игр, компьютерных игр и интернета.

Рассмотрены основные механизмы социально-психологической профилактики и правового регулирования зависимости от азартных игр.

Ключевые слова: зависимость, зависимость от азартных игр, азартные игры и компьютерные игры, профилактика, правовое регулирование.

M.A. Sarybay¹, U. Zhandoskyzy¹

¹Kazakh National Academy of Arts named after T.K. Zhurgenov, Kazakhstan

Gaming addiction as a social problem: prevention mechanisms and legal regulation

The article presents statistical data describing the severity and prevalence of this problem. The relevance of addressing this issue among children and adolescents is confirmed.

The aim of the study is to assess the possibility of using legal measures as a mechanism for preventing gambling addiction.

The results of sociological studies assessing addiction to gambling, computer games, and the Internet are presented.

The main mechanisms of socio-psychological prevention and legal regulation of gambling addiction are examined.

Keywords: addiction, gambling addiction, gambling and computer games, prevention, legal regulation.

Қолжазбаның редакцияға келіп түскен күні: 22.02.2025 ж.

УДК 2428
МРНТИ 82.13.37

DOI: <https://doi.org/10.37788/2025-1/237-244>

Д.Ш. Абельдинова^{1*}, А.Р. Солтангазинов¹

¹Инновационный Евразийский университет, Казахстан

*(e-mail:abeldinove@mail.ru)

Развитие гражданского общества: проблемы и перспективы

Аннотация

Основная проблема: Развитие гражданского общества является ключевым элементом демократизации и социально-экономического прогресса в Республике Казахстан. В Павлодарской области наблюдается активный рост неправительственных организаций (НПО), волонтерских движений и профсоюзных объединений, что свидетельствует о повышении гражданской активности. Однако процесс развития гражданского сектора сталкивается с рядом вызовов, включая финансовые ограничения, правовые барьеры и недостаточную вовлеченность населения.

Цель: Изучить исторические предпосылки формирования гражданского общества, его текущее состояние и основные институты, включая НПО, профсоюзы и волонтерские организации. Особое внимание уделено законодательному регулированию и механизмам взаимодействия с государственными органами. Отдельно представлено статистические данные о количестве и разновидности общественных организаций в Казахстане и в Павлодарской области.

Методы: Анализ состояния и перспектив развития гражданского общества.

Результаты и их значимость: Предлагаются перспективные направления развития, включая расширение поддержки со стороны государства, улучшение механизмов финансирования и повышение уровня гражданского образования. Результаты могут быть полезны для государственных структур, общественных организаций и исследователей, занимающихся вопросами развития гражданского общества в Казахстане.

Ключевые слова: гражданское общество, неправительственные организации, волонтерство, профсоюзы, социальная активность, правовое регулирование, общественные инициативы.

Введение

Развитие гражданского общества является ключевым фактором устойчивого демократического развития государства. В условиях современной глобализации и цифровизации его роль значительно возрастает, поскольку оно способствует формированию открытого диалога между гражданами и государственными институтами. В Казахстане, включая Павлодарскую область, вопрос развития гражданского общества является приоритетной задачей для государственных органов всех уровней.

Президент Республики Казахстан Касым-Жомарт Токаев в своем послании «Конструктивный общественный диалог - основа стабильности и процветания» подчеркнул важность эффективного взаимодействия власти и общества: «Наша общая задача – воплотить в жизнь концепцию «Слышащего государства», которое оперативно и эффективно реагирует на все конструктивные запросы граждан. Только путем постоянного диалога власти и общества можно построить гармоничное государство». Данная концепция направлена на укрепление общественного доверия, развитие институтов гражданского общества и вовлечение населения в принятие решений. Стратегия «Казахстан-2050»: Новый политический курс состоявшегося государства» и План нации «100 конкретных шагов» также обозначили актуальность «перезагрузки» неправительственного сектора, определили необходимость формирования новых подходов и платформ для работы с институтами гражданского общества.

Кроме того, укрепление гражданского общества способствует улучшению социальной стабильности и снижению уровня недоверия между гражданами и государственными институтами. Поддержка волонтерских движений, правозащитных организаций и общественных советов играет важную роль в обеспечении конструктивного диалога. Активное