

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: СУЩНОСТЬ И ИСТОРИЯ

Игровая зависимость – паталогическая склонность к азартным или компьютерным играм, обладающая огромной силой и способная завладеть здравым умом человека. В последнее время проблема игровой зависимости приобрела большое значение в связи с повсеместным распространением казино, компьютерных клубов, персональных компьютеров, интернета. Множество людей во всем мире страдают от игровой зависимости, из-за нее рушатся семьи и судьбы.

Вместе с тем проблема игровой зависимости знакома человеческой цивилизации с древних времен. Самая распространенная гипотеза о причинах возникновения азартных игр связана с гаданием. Часто причины возникновения азартных игр связывают с религиозными текстами (в том числе и с христианской Библией), в которых имеются ссылки на «жеребьевки» в различных ситуациях.

Первый игорный бизнес был задокументирован в Китае около 2300 г. до н.э., однако имеются все основания полагать, что люди играли в азартные игры задолго до этого. Так, древние описания и принадлежности для азартных игр были найдены во время раскопок гробниц и других археологических памятников по всему миру.

В 1999 г. федеральным правительством в Оттаве был отменен 611-летний запрет на игру в кости, введенный в 1380-х гг. королем Ричардом III, который заметил, что его лучники тратят слишком много времени, играя в кости, что может угрожать безопасности страны. В 1497 г. Джон Кабот заметил, что коренное население территории Канады играет в различные азартные игры и что для них эти игры имеют важное духовное, эмоциональное и психологическое значение. В 1892 г. Криминальный Кодекс Канады объявил полный запрет на все азартные игры, однако на протяжении многих лет различные виды азартных игр становились легальными, и уже через 100 лет азартные игры стали национальным времяпрепровождением канадцев.

С появлением игорных домов в 17-м веке математики начали проявлять серьезный интерес к играм с элементом рандома (кости, карты), что послужило началом теории вероятностей.

Европейская история изобилует указами и постановлениями, запрещающими и осуждающими азартные игры, которые косвенно свидетельствуют об их популярности во всех слоях общества. С целью пополнения государственной казны в 15 веке азартные игры были санкционированы правительством. К концу 18 века были санкционированы спортивные ставки. Примерно в это же время азартные игры начали постепенно терять статус греха и порока и приобретать статус безвредного развлечения.

Исходя из вышесказанного, можно сказать, что тяга к азартным играм имеет древнюю историю. С этой тягой-зависимостью боролись, но в ходе либерализации общества азартные игры были легализованы и с тех пор не считаются преступлением. Однако игровая зависимость сохранилась и в настоящее время является серьезной социальной медико-психологической проблемой.

Snytkov E.

HISTORY OF GAMBLING

The text describes the historical events in the world, associated with gambling. Because the game addiction is a problem of the modern society, the listener can be the content of the report is very interesting.

Сокольчик В. Н.

Белорусская медицинская академия последипломного образования, г. Минск, Республика Беларусь

РОЛЬ БИОЭТИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ В БИМЕДИЦИНСКИХ ИССЛЕДОВАНИЯХ

Биоэтическая экспертиза становится особенно важным элементом функционирования науки XXI века в силу необходимости оценки мировоззренческой, ценностной, инструментальной, целевой значимости постнеклассических исследований. Особенно значима такая экспертиза в рамках биомедицинских исследований, поскольку они затрагивают важнейшие гуманистические ориентиры современной цивилизации.

Проблема этической составляющей биомедицинских исследований заключается не только в значении полученного продукта (технологии) для общества, но и в определении допустимости исследования в соответствии с принципом «не навреди», гуманистической оценкой процесса проведения исследования. Редуцирование экспертизы к оценке уже полученных результатов аннулирует сам смысл экспертного действия и не позволяет предотвратить возможные негативные последствия научных изысканий для человека.