**Московский государственный институт международных отношений**

**(Университет) МИД России**

**Кафедра Социологии**

**Информационно-аналитическая справка**

**Тема: «Азартные игры. Влияние на общество»**

**Выполнил:**

**Луговой С.**

**Москва - 2010**

**Содержание**

Введение

Глава I. **Азартные игры. Влияние на общество**

1.1 Характеристика рынка азартных игр в России

1.2 Перспективы развития азартных игр в России

1.3 Влияние азартных игр на общество

Заключение

Список литературы

**Введение**

Сегодня социологи отмечают глобализацию как одну из главных составляющих постиндустриального общества. Имея определенные положительные моменты для развития мировой экономики, глобализация несет и ряд отрицательных моментов. Прежде всего, это кризис традиционных ценностей и многолетних устоев, формирование общества тотального потребления и, как следствие, девиантологизация социума.

Мы часто рассуждаем о свободах юридических и политических, почти не уделяя внимания свободе духовной, то есть свободе от разного рода социальных зависимостей и пристрастий. При этом одной из наиболее масштабных и страшных зависимостей нашего времени является игрозависимость (игромания, лудомания). Проблема патологической игры становится особенно острой еще и потому, что из жизни общества ежегодно выпадают десятки тысяч физически здоровых, социально активных личностей.

Актуальность проблематики игровой зависимости как социокультурного явления следует из жестких реалий современного общества, создавшего целый «класс» игроманов. В России и в новых демократических обществах необычайно выросли роль и место игровых явлений и технологий. В современном социуме проблемы игры и реального состояния игросферы общества и личности предельно заостряются.

В результате бесконтрольного распространения игорного бизнеса в России появилась новая социальная болезнь - патологическое влечение к азартным играм. Масштабы игорного бизнеса огромны, а потому также велики размеры игромании.

**Цель данной работы** заключается в обосновании вопроса об особенностях азартных игр и их влиянии на общество.

**Глава I. Азартные игры. Влияние на общество**

**1.1 Характеристика рынка азартных игр в России**

Рынок азартных игр наименее прозрачен и изучен, поэтому оценить его размеры сложно. По данным Price Waterhouse Coopers, мировой оборот игорного бизнеса к 2011 году достигнет $144 млрд. Журнал «Игорный бизнес» оценил объем рынка в России за 2005 году в $5-6 млрд.

Согласно новому закону об азартных играх, все игорные заведения должны быть перенесены в специально отведенные зоны и ликвидированы в черте населенных пунктов. Однако есть предположение, что окончательно убрать игорные заведения из городов не удастся.

В настоящее время игорный бизнес имеет четкую структуру, в которую попадают:[[1]](#footnote-1)

- казино (игровые дома);

- игровые клубы /залы (клубы по интересам/ досуговые клубы);

- павильоны игровых автоматов;

- Интерент-казино и клубы;

- букмекерские конторы;

- неформальные игровые структуры.

Игровые автоматы и единичные букмекерские конторы в основном ориентированы на небогатые слои населения, тогда как казино — на элитную, состоятельную публику.

По данным Price Waterhouse Coopers, мировой оборот игорного бизнеса к 2011 году достигнет $144 млрд. В России журнал «Игорный бизнес» в 2005 году оценил этот показатель в $5-6 млрд.[[2]](#footnote-2)

В общей структуре расходов семьи траты на азартные игры имеют несущественную долю. Однако в 2006 году наблюдалось смещение в пользу увеличения веса затрат на азартные игры в совокупной потребительской корзине россиян. Такую ситуацию можно назвать настораживающей.

Как показал опрос населения, когда-либо посещали игорное заведение (казино или клуб) 43% респондентов. Если брать в расчет только городское население, в трудоспособном возрасте, то речь идет о 51% человек.

Согласно информации представителей Ассоциации деятелей игорного бизнеса, после выхода правил организации игорного бизнеса, вышедший в 2007 году, оборот отрасли сократился на 35%. После ввода в действие закона о переводе всех игровых домов и автоматов в специализированные зоны, значительная часть отрасли сократиться[[3]](#footnote-3).

Несмотря на всевозможные запреты, игорный бизнес в России существует и постепенно развивается. В настоящее время азартные игры представлены следующей структурой:

- казино (игровые дома);

- игровые клубы /залы (клубы по интересам/ досуговые клубы);

- павильоны игровых автоматов;

- Интерент-казино и клубы;

- букмекерские конторы;

- неформальные игровые структуры.

В Москве недавно работали такие казино, как «А-Клуб», «Адмирал», «Амбассадор», «Арбат», «Ассамблея», «Баккара», «ГР-Клуб», «Десперадо», «Джаз Таун», «Европа», «Голден Пэлас», «Ибица», «Империя», «Карнавал», «Корона», «Корстон», «Космос», «Кристалл», «Метелица», «Метрополь», «Миллион», «Мираж», «Молодая Гвардия», «Националь», «Нью-Йорк», «Салют», «Сол», «София», «Ударник», «Фараон» и «Шангри Ла».

В Санкт-Петербурге были «Алладин», «Астория», «Вегас», «Вавилон», «Вулкан», «Голден Гарден», «Гудвин», «Капитан Морган», «Конти», «Невада», «Олимпия», «Папанин», «Премьер», «Слава», «Талеон», «Эмеральд».

Помимо этого, на рынке были широко представлены сетевые и единичные клубы игровых автоматов, таких как «Арбуз», «Вулкан», «Джекпот» и множество мелких одиночных фирм.

Игорный бизнес развивается, на рынке появляются свои лидеры. К крупнейшим игорным компаниям относят такие фирмы Ritzio Entertainment Group (сеть «Вулкан»)

Альтернативой игорного бизнеса является категория неазартных игр, среди которых преобладают интеллектуальные развлечения. К наиболее популярным интеллектуальным играм можно отнести:[[4]](#footnote-4)

- Шашки;

- Шахматы;

- Нарды;

- Карточные игры (бридж, преферанс и прю) и пр.

Однако перечень интеллектуальных и настольных игр не ограничивается предложенным списком. Полный перечень включает следующий список:

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточные игры** | **Стратегические игры** |
| Преферанс | Го |
| Бридж | Шахматы |
| Бура | Боевые шахматы |
| Дурак | Русские шахматы |
| Очко | Шашки |
| Покер | Нарды |
| **Карточные коллекционные игры** | Манкала |
| Magic The Gathering | Реверси |
| Pokemon | Сёги |
| The Lord of the Rings | Война вирусов (игра) |
| Берсерк | Каркассон (настольная игра) |
| Небожители | Колонизаторы (настольная игра) |
| Harry Potter TCG | Стратего |
| Манчкин (ролевая настольная карточная игра) | Ticket To Ride |
| Уно (игра) (англ.) | Ужас Аркхема |
| **Игры с кубиками** | Кайлюс |
| Кости | **Имитационные игры** |
| Игра-ходилка | Акционер |
| Лепестки Розы | Монополия |
| Десять тысяч | Биржа |
| **Военные стратегические игры (Варгеймы)** | **Командные игры** |
| Битвы Fantasy | Что? Где? Когда? |
| Warhammer Fantasy Battles | Брейн-ринг и пр. |
| Warhammer 40000 |  |
| Lord of the Rings |  |
| Mordheim |  |
| Battlefleet Gothic |  |
| **Викторины** |  |
| Trivial pursuit |  |
| Brainstorm |  |

Наибольшей популярностью сегодня пользуется спортивный или клубный покер. Этот вид досуга представлен в России всевозможными клубами и неформальными объединениями. Кроме того, спортивный покер встречаются в некоторых ведущих казино столицы, к примеру, в казино «Европа».

Клубы, организуемые на базе кафе, университетов, домов культуры и прочих местах, предполагают регулярные встречи своих членов и проведение турниров. Наиболее популярны клубы по игре в бридж и преферанс.

Подобный официальный клуб есть почти в каждом крупном городе. Несмотря на то, что преферанс, бридж и прочие интеллектуальные игры не относятся к числу азартных, организация клуба в некоторых случаях является доходным бизнесом.

К примеру, участие в турнире по бриджу в Московских клубах колеблется в пределах 300–10000 рублей. Стоимость участия зависит от уровня мероприятия (внутри клуба, между клубами, чемпионат мира и пр.) и статуса участника (любитель, мастер, профессионал).

**1.2 Перспективы развития азартных игр в России**

Согласно, Федеральному закону Российской Федерации от 29 декабря 2006 г. N 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», игорные заведения (за исключением букмекерских контор и тотализаторов) могут быть открыты исключительно в игорных зонах в порядке, установленном настоящим Федеральным законом.

Необходимость принятия данного закона обусловлена широким распространением игорного бизнеса и развитием ряда острых антисоциальных явлений. Политика игорных заведений, основанная на культивировании желания у людей получить, якобы, «легкие деньги», направлена на массовое вовлечение граждан в азартные игры. Как показывают социологические исследования, в их хитроумные сети подают, в основном, психологически неустойчивые люди, слабо защищенные слои населения, подростки, учащаяся и студенческая молодежь, даже пенсионеры. Между тем принцип и технология азартных игр построены так, что игорное заведение никогда не остается в проигрыше, то есть исход игры определен изначально. Постоянное или систематическое посещение игорных заведений неизбежно ведет к пристрастию к азартным играм, затем к патологической зависимости. Люди ставят на кон последние деньги, личные вещи, сбережения, даже материальное благополучие семьи, деградируются морально и интеллектуально. Антисоциальные явления и криминальные ситуации, связанные с распространением игорного бизнеса, стали проблемой российского масштаба. 29 декабря 2006 года принят федеральный закон № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». Законом установлено, что с 1 июля 2009 года будет запрещена деятельность всех игорных заведений на территории России, кроме специальных зон, в которых разрешена такая деятельность. При этом органам государственной власти субъектов федерации предоставлено право принять решение о запрете азартных игр на своей территории уже с 1 июля 2007 года.

В настоящее время планируется открытие четырех зон, расположенных на территории таких регионов, как:[[5]](#footnote-5)

- Алтайский край;

- Приморский край;

- Калининградская область;

- Краснодарский край и Ростовская область (данная игорная зона включает в себя часть территории каждого из указанных субъектов Российской Федерации).

Однако в игорные зоны обязаны переехать только игорные дома, тогда как тотализаторы и букмекерские конторы, согласно российскому законодательству, могут оставаться в черте населенных пунктов.

**1.3 Влияние азартных игр на общество**

Игра – одна из главных форм проведения досуга. Примерно половина населения в то или иное время во что-нибудь играет, начиная субботним покером и заканчивая заключением пари на исходы спортивных состязаний. Большинство людей развлекаются игрой и продолжают жить обычной жизнью. Определенная же часть игроков, к сожалению, впадает в патологическую зависимость от игры (патологический азарт).

Отношение к игровой форме проведения досуга заметно различается в обществах с разными культурными (в том числе и религиозными), экономическими и политическими особенностями. Хотя бы потому, что каждая культура и субкультура определяет «норму зависимости» на основе собственных ценностей и конкретного опыта.

По одним данным – зависимостью от азартных игр страдают от 0,5 до 1,5% населения, по другим – от 1 до 3%. 60% населения хотя бы один раз в год посещают игровые салоны (имеются в виду развитые страны, особенно те регионы, где игорный бизнес легализован).[[6]](#footnote-6)

Лидирующее место в европейской империи азарта занимает Великобритания. По разным подсчетам, в стране от 275 до 370 тысяч человек в той или иной степени страдают азартно-игровой зависимостью. Обеспокоенные таким положением дел, британские парламентарии предложили обложить игорный бизнес дополнительным налогом. На полученные средства предполагается финансировать общественные организации и группы, помогающие игроголикам.

В Италии проживают 57,2 млн. жителей, из них 13 млн. (22,72% – данные 2003 года) регулярно тратят деньги на азартные игры, 150 тысяч считаются патологически азартными игроками. В среднем каждая итальянская семья тратит на эти цели в год (в пересчете на доллары США) около 700 долларов. Пять процентов от всех казино Евросоюза находится именно в Италии.

В Испании азартно-игровую зависимость воспринимают как болезнь, что-то вроде наркомании. При этом Испания – страна, где больше всего игровых автоматов (62 автомата на 10 000 населения).

Во Франции проживают порядка 58 млн. человек, из них около 1 млн. в той или иной степени предаются пагубной страсти.[[7]](#footnote-7)

Около 20 млн. американцев постоянно играют в азартные игры. Более пяти миллионов (1,88% жителей США) могут быть отнесены к патологическим или проблемным игрокам. Еще 15 млн. составляют группу риска (5,65%). Таковы данные Национальной комиссии по изучению влияния азартных игр.

В Юго-Восточной Азии согласно ряду исследований в некоторых провинциях Китая, Бирмы и Таиланда на уплату долгов за азартные игры уходило до одной трети доходов средней фермерской семьи.

Классическая русская литература, переведенная на множество языков, внесла свою лепту во всеобщее убеждение, что склонность к азарту в высшей мере свойственна именно русскому человеку. Еще философ Николай Бердяев отмечал, что безграничность пространства, постоянная борьба с природой, непредсказуемость жизни, невозможность планировать ничего наперед наложили отпечаток на русский характер, выработав привычку надеяться на авось и стремление «сыграть с судьбой в рулетку». И в наши дни в казино Монте-Карло, Лас-Вегаса и Баден-Бадена русских считают весьма азартными игроками.

В России, по данным фонда «Общественное мнение», каждый пятый житель играет в карты на деньги, но почти каждый второй убрал бы с улиц игровые автоматы. На вопрос: «Азартный ли вы человек?» прямой ответ «да» дают немногие – 26% мужчин и 12% женщин. При этом 33% опрошенных признались, что в некоторых ситуациях испытывают азарт, а 43% уверенно заявили: чувство азарта им неведомо. Большинство из «признавшихся» уверены, что азартность помогает им в жизни (59%), и только 31% сожалеют об этом.[[8]](#footnote-8)

Понятие «азарт» у россиян чаще всего ассоциируется с игроком, который в день получки бежит в игровой зал. О том, что азарт бывает, к примеру, спортивный, люди как-то забывают. 52% опрошенных в ходе социологического исследования полагают, что в России азартных не любят, и лишь 14% считают наоборот. При этом проявился любопытный парадокс: 60% респондентов уверенно заявляют, что азарт полезен – главное найти ему правильное применение. 3% считают, что это чувство вредное и приносит только неприятности. Заодно выяснилось: с «однорукими бандитами» играет 56% из числа признавшихся в том, что они азартны, и 32% из тех, кто себя азартным не считает.[[9]](#footnote-9)

Подавляющее большинство россиян (94%) не увлекаются азартными играми. В пристрастии к ним признаются лишь 6% граждан, но посещать специальные игорные зоны на территории России они не планируют. Как передает «Интерфакс», таковы результаты всероссийского опроса, проведенного ВЦИОМ.

За картами и игорными автоматами предпочитают проводить свободное время по 2% россиян (в основном это мужчины — по 4%), по 1% посещают казино и увлечены другими азартными играми, а скачки среди россиян не популярны вовсе.[[10]](#footnote-10)

Игровые автоматы наиболее популярны среди респондентов 18-24-летних (по 6%). Казино чаще других посещают богатые респонденты (14%). О том, что не играют в азартные игры, наиболее склонны сообщать пожилые россияне (98%), а также все респонденты, кроме жителей Центрального и Уральского регионов (96–97%).[[11]](#footnote-11)

Каждый третий россиянин, увлекающийся азартными играми, играет в них не чаще одного-двух раз в месяц (31%). Несколько раз в неделю проводят время за игрой 19%, ежедневно — 2%. Ещё 19% играют раз в два-три месяца, 9% — раз в полгода, 4% — раз в год, а 7% — даже реже.[[12]](#footnote-12)

По данным ВЦИОМ, о новом законе, согласно которому игорные заведения выводятся с территорий городов и сел в четыре специальные зоны, знает большинство россиян (77%), и наибольшую осведомленность здесь демонстрируют те, кто увлекается азартными играми (65%). Лишь каждый пятый (20%) впервые слышит о новом законе.[[13]](#footnote-13)

При этом 70% опрошенных социологами в 140 населенных пунктах в 42 областях, краях и республиках России считают, что выведение игорных заведений за пределы городов и поселков в четыре специальные зоны принесет больше пользы, чем вреда (против 14%), причем с 2009 года россияне только укрепились в этом мнении (в 2009 году — 65% и 18% соответственно).[[14]](#footnote-14)

Главной стратегией поведения россиян, увлекающихся играми, в условиях нового законодательства, очевидно, станет отказ от такого время препровождения — об этом в ходе опроса сообщал каждый третий (33%), как правило, это жители крупных городов (56%). 28% ещё не решили для себя, что будут делать. Остальные уже нашли альтернативу: 9% планируют играть в интернет-казино (в основном это жители крупных и средних городов — по 14%), 8% — в лотереи и другие варианты азартных игр (это, как правило, селяне — 14%). 5% намерены посещать покерные клубы, 3% собираются ездить в зарубежные игорные заведения (наиболее склонны сообщать об этом жители Москвы и Петербурга — 19% и 13% соответственно).[[15]](#footnote-15)

Посещать игорные зоны на территории России планируют только 1% респондентов, столько же россиян сообщают о готовности играть в подпольных заведениях, показал опрос ВЦИОМ.

Чем отличаются патологические игроки от здоровых людей, не отказывающих себе в удовольствии провести время за игорным столом или у рулетки?

Социологи определяют три основных признака.

Во-первых, азартно-зависимые игроки не могут и не желают трезво воспринимать и оценивать реальность, предпочитая воображаемый мир игры.

Во-вторых, в обычной жизни они постоянно испытывают эмоциональную незащищенность, ощущая психологический комфорт лишь во время игры, даже проигрывая последнее.

В-третьих, в повседневной жизни они незрелы и инфантильны. Им хочется без особых усилий получать все удовольствия и блага жизни, избегая при этом малейшей ответственности за себя, за своих близких и уж тем более за последствия своих поступков. Отстаивание «права на безответственность» порой превращается в навязчивую идею.[[16]](#footnote-16)

Довольно часто проблемный игрок разыгрывает перед окружающими и самим собой важную персону, стремясь вызвать в себе ощущение власти, могущества и удачливости. Ведь в своем воображении он именно таков и убедить в этом окружающих готов даже ценой антисоциального поступка. Но бывают и игроки-жертвы, постоянно исполняющие роль прирожденных и неисправимых неудачников. Некоторые исследователи считают, что такие игроки подсознательно пытаются наказать себя за порочный, по их мнению, образ жизни, постепенно вживаясь в роль изгоя.

Социологические исследования установили связь игрового поведения с нарушениями в семейных и сексуальных отношениях. Большое место занимает вопрос, почему все-таки игроки не хотят возвращаться после работы домой. Это происходит по большей части из-за нежелания встречаться с родителями или супругами, из неприятия скучной семейной атмосферы, из отвращения к будничной обыденности, одиночества и т. п. Семейные и дружеские отношения рушатся практически у всех игроков.

Распад семьи проходит через ряд характерных стадий. В начальной стадии супруг (чаще это жена) считает, что все не так уж плохо. Возникают определенные разногласия, но сохраняется вера, что партнер просто слишком уж увлекся игрой, однако скоро все станет на свое место и в семье воцарятся мир и благоденствие. Но постепенно приходит понимание, что ожидания напрасны. Этот период часто называют периодом «открытия проблемы».

Во второй, стрессовой стадии супруга игрока переживает чувство вины за мужа и корит себя за то, что не может ему помочь. Сама она волнуется настолько сильно, что порой появляются болезненные симптомы.

Третья стадия чаще всего завершается разводом. Но иногда разрыв отношений приводит супругов к тяжелым нервным срывам, даже к суицидам.

Социология как наука ставит своей задачей не только выявление и обоснование различных видов отклоняющегося поведения, но, в первую очередь, определение причин таких паттернов и выработку мер по преодолению анормальных поступков членов общества. Для того чтобы успешно решать эти задачи необходимо полнообъемно изучить симптомы зависимого поведения, социальные факторы его провоцирующие. Решить эту задачу – значит не только выявить полный путь развития зависимого поведения, но и представить пути возможной социальной реабилитации индивида.

Социологический подход к исследованию зависимостей означает анализ общественной сущности этих отклонений, их природу и причины возникновения в контексте характерных для данного социума социокультурных, социально-экономических, психологических, политических и национальных особенностей.

Причины девиации в разное время объяснялись по-разному. Одно из первых объяснений, связанное с биологическими факторами, было дано в работах Ч. Ломброзо о преступном типе человека и его биологической, в силу наследственности, предрасположенности к различного рода девиациям. Другое известное объяснение отклоняющегося поведения – психологическое, его первым наиболее обстоятельно, изложил З. Фрейд. В 1897 году один из основателей социологии как науки Эмиль Дюркгейм выпустил книгу «Самоубийство», где он изложил теорию аномалии. Это была одна из первых попыток социологического объяснения девиантного поведения человека.

В современной социологии за основу типологии девиантного поведения принято брать классификацию, предложенную Р. Мертоном в сборнике его работ, известном под названием «Социальная теория и социальная структура». Мертоновская типология строится на принятии или непринятии «культурных целей» и «институализированных средств», которые в случае перемены этих ценностей или возможных способов адаптации к институализированным ожиданиям определяют различные виды отклонений. Для Мертона определяющим фактором девиации является разрыв между культурными целями и институциализированными средствами.

В российской науке, в отличие от зарубежной, за редким исключением (Ц.П. Короленко-1991 год, В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина – 2003 год), практически нет специальных разработок и публикаций, посвященных избавлению от азартно-игровой зависимости. В.В. Зайцев представил реабилитационную программу, в которой учитываются не только стадии игровой зависимости, но и описанные им фазы игрового цикла. Такой подход позволил создать на базе Санкт-Петербурского психоневрологического института им. В.М. Бехтерева систему психосоциальной помощи, ориентированную как на обучение пациентов способам самоконтроля, так и на восстановление их личного, семейного и профессионального состояния.

Необходимо отметить, что профессионалы с сомнением относятся к обещаниям гарантированного излечения от азартно-игровой зависимости. Они лучше, чем кто-либо понимают, что единственная надежда на социальное восстановление возможна лишь при условии, что основные усилия будут приложены самим девиантом. Специалисты по излечению патологических игроков считают, что любые, самые лучшие, программы способны помочь лишь тем, кто принял три условия: честно признал свою беду и все возникающие по ходу лечения проблемы, открыт к новому и неизведанному, а также искренне хочет избавиться от зависимости и начать новую жизнь.

**Заключение**

На основании вышеизложенного мы пришли к выводу, что исследование игрозависимости, как нового социокультурного явления, подтверждает актуальность данной проблемы, необходимость и реальную значимость для социума практических методов возвращения игрозависимых индивидов к нормальной социальной и духовной жизни. Несмотря на естественность и неотъемлемость состояния игры для человека, в определенных социальных условиях игра имеет свойство перерастать в зависимое поведение, приобретая в результате деструктивные социокультурные качества. Начинает пагубно влиять не только на культурно-духовную сферу самого патологического игрока, его окружение, но и создает негативный поведенческий образ

Результаты, полученные на основе социологического опроса, исследовавшего соприкосновение населения с азартными играми, демонстрирует весьма не оптимистические перспективы, в первую очередь, подтвердив остроту проблемы распространения игромании как контркультурного явления на всё более широкиесоциальные слои общества и прежде всего на молодежь. Мы пришли к выводу, что на ранней стадии патологических игроков выявить крайне сложно, практически невозможно, более того, уже, будучи в стадии крайней девиации, очень немногие игроки признают свою проблему, а только при этом условии возможен процесс социокультурной и духовной реабилитации. Часть патологических игроков считает её проблемой прошлого, часть же принципиально отрицает её наличие. В любом случае, процесс распространения пристрастия к азартным играм и появление патологических игроков очень трудно контролировать.

**Список литературы**

1. Веселкова Н.В. Азартные игры в Росии// Социологический журнал. 2009. №3.
2. Журнал СОЦИС. № 10, 2009.
3. Журнал СОЦИС. № 11, 2008.
4. Журнал СОЦИС. № 12, 2009.
5. Журнал СОЦИС. № 10, 2009.
6. Журнал СОЦИС. № 10, 2009.
7. Журнал СОЦИС. № 4, 2007.
8. Кравченко А.И. Социология. Учебник М. 2005.

Каменский А. «Вне игры» // Smart Money от 16.07.2009.

1. Смелзер Н. Социология// Социологические исследования. 1990 №11.
2. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2009 г. С. 61-65.
1. Веселкова Н.В. Азартные игры в Росии// Социологический журнал. 2009. №3. С. 45. [↑](#footnote-ref-1)
2. Там же. [↑](#footnote-ref-2)
3. Каменский А. «Вне игры» // Smart Money от 16.07.2009. [↑](#footnote-ref-3)
4. Журнал СОЦИС. № 10, 2008. С. 34. [↑](#footnote-ref-4)
5. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2007г. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-5)
6. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2007г. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-6)
7. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2007г. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-7)
8. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2009. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-8)
9. Там же. [↑](#footnote-ref-9)
10. Там же. [↑](#footnote-ref-10)
11. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2009. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-11)
12. Там же. [↑](#footnote-ref-12)
13. Там же. [↑](#footnote-ref-13)
14. Там же. [↑](#footnote-ref-14)
15. Шепель Ю.Азартные игры как инструмент разрушения общества //Власть, №7, 2009. С. 61-65. [↑](#footnote-ref-15)
16. Журнал СОЦИС. № 4, 2007. С. 46. [↑](#footnote-ref-16)