

Міністерство освіти і науки,
молоді та спорту України
Прикарпатський національний університет
імені Василя Стефаника
Юридичний інститут

**Збірник наукових праць
викладачів
Юридичного інституту**

*присвячений 20-річчю
створення Юридичного інституту*

м. Івано-Франківськ, 2012



МЕДИЦЬКИЙ Ігор Богданович

кандидат юридичних
наук, доцент

Ігроманія як фонове явище злочинності (постановка проблеми)

Фонові явища злочинності в якості складової предмету кримінологічної науки, їх кількісно-якісні характеристики та аспекти протидії вже протягом тривалого часу перебувають у центрі уваги вчених-теоретиків як вітчизняних, так і закордонних. Загальні концептуальні положення, висновки та рекомендації стосовно цих соціальних процесів були репрезентовані в наукових працях Ю.В. Александрова, В.С. Батиргарєєвої, В.В. Голіни, І.М. Даньшина, В.Е. Емінова, А.П. Закалюка, О.Г. Кулика, В.Н. Кудрявцева, В.І. Шакуна та багатьох інших представників юридичної науки. Однак питання окремих форм фонових явищ злочинності й надалі залишаються недостатньо розкритими, незважаючи на їх актуальність (особливо в контексті глибинних змін в українському суспільстві, які проходять у наш час та є невід'ємними складовими процесу становлення України як незалежної держави). Та обставина, що більшість наукових розвідок стосуються вже відомих фонових явищ, таких як наркоманія, алкоголізм, проституція, безпритульність й доволі по-

верхнево торкаються інших, що набули свого криміногенного значення порівняно недавно (н-д, ігроманія), є додатковим аргументом на користь їх активізації. Саме висвітленню природи взаємозв'язків ігроманії та соціальних відхилень (в тому числі і делінквентних) призначена посприяти дана стаття.

Загалом під фоновими явищами злочинності розуміють: “явища, які хоча і не відносяться до злочинних, проте котрі самі активно живлять злочинність, створюють сприятливу атмосферу для її існування та поширення” [1, с.97], “соціальні явища, що пов’язані з повторюваною поведінкою та/або усталеним фактичним суспільно-правовим станом особи, за яких можливо спрогнозувати найвищу ступінь ймовірності вчинення особами діянь, що містять ознаки злочину” [2]. Особливе місце серед фонових явищ злочинності займає ігроманія, тобто “негативний соціально-психологічний феномен, який виражається у відносно розповсюдженому та статистично стійкому захопленні грою значною частиною населення, що тягне певні, інколи незворотні медико-психіатричні та соціальні наслідки” [3, с.105]. Сьогодні гральну залежність чи ігроманію (“гемблінг” від англійського слова to gamble, “лудоманія” від латинського слова ludus) офіційно визнано Всесвітньою організацією охорони здоров’я як психічне захворювання XXI ст., визнання підтримало більш як 100 держав світу. Як зазначає завідувач кафедри дитячої, соціальної та судової психіатрії Київської медичної академії післядипломної освіти ім. П. Шупіка, професор А. Чуприков, термінам “лудоманія” та “гемблінг” слід надавати різного змістовного наповнення. Перший з них охоплює невротичний стан, коли людина може за бажанням контролювати себе й відірватися від гри, другий – яскраво виражений хворобливий стан, який уже характеризується клінічними ознаками й потребує лікування [4, с.17]. У багатьох гравців переважає ірраціональне (міфологічне) мислення: психічно звужена свідомість із домінантним оптимізмом стосовно виграшу, надією на збагачення, низька самодисципліна, конформність, проблемна поведінка. Автор одразу хоче зробити акцент на тому, що феномен ігроманії не варто пов’язувати виключно із азартними іграми з метою отримання прибутку (хоча це найбільша її складова). Головним чином у призму проблеми необхідно ставити прагнення людини реалізувати, дати вихід своєму азарту під час гри.

Перш, ніж переходити до детальнішої характеристики ігроманії, доцільно було б проаналізувати зарубіжну практику, яка за десятиліття накопичила багатий досвід введення у розумні соціально-правові рамки цього доволі небезпечного явища. Одряду варто зауважити, що державна політика регулювання відносин, які виникають у сфері грального бізнесу, у своєму розвитку не була статичною і характеризувалась чи то повною забороною, чи максимально можливим владним втручанням, чи залишенням цього питання на самоплив, що можна легко простежити на прикладі різних держав у конкретні періоди їх історичного розвитку.

Першим письмовим законом, який стосувався азартних ігор, був – давньоєгипетський, що забороняв натовпу грати під загрозою рабства у копальнях. Прийняті у 1190 р. королем Англії Річардом та Філіпом Французьким закони обмежували коло людей, які мали право на укладання парі дворянством, причому і дворяни не могли ставити більше 20 шилінгів протягом доби. Закон про неприпустимих, що з'явився в Англії у 1349 р. та був змінений 1743 р., містив у своїх приписах згадку про нелегальні парі, за укладання яких винні особи могли бути тавровані, передані у рабство чи (у випадку повторності) страчені на смерть [5, с.308-309]. Законодавство Російської імперії, як і більшості європейських держав того часу, ретельно слідкувало за станом моральності в суспільстві. Ст.444 XIV “Устава о пресечении и предупреждении”, який ґрунтувався головним чином на “Уставе благочиния”, виданому при імператриці Катерині у 1782 р., містила пряму заборону азартної гри, тобто гри, яка мала за мету отримання прибутку й була заснована на випадковому збігові обставин. Перелік видів такої гри постійно поповнювався. Так, циркулярами міністра внутрішніх справ №31 від 11 березня 1863 р. та №33 від 18 лютого 1866 р. заборонено доміно-лото, гру в “орлянку”, “фортунку” [6, с.23]. До заборонених ігор віднесли й гру в рулетку, хоча відповідного циркуляру щодо неї видано не було. Судові інстанції не потребували прямих вказівок закону відносно розуміння азартності тієї чи іншої гри, а могли самостійно визначати для себе цю обставину. Азартність ж гри, згідно ст.512 “Уложения о наказаниях” 1845 р., автоматично вказувала на її незаконність, а, отже, й караність.

Хоча такого роду правові норми існували протягом багатьох століть, немає свідчень того, що заборона азартних ігор приводила

до їх зникнення на практиці. В кінцевому результаті їх легалізація стала лише питанням часу та відбулася на даний момент у більшості держав світу.

У США владними органами 48 штатів (із 50) дано дозвіл на проведення азартних ігор: функціонують зали гральних автоматів, букмекерські контори, тоталізатори на іподромах, лотерейні розиграші та ін. Цікаво, що казино функціонує тільки у двох містах: Лас-Вегасі (штат Невада) і Атлантик-сіті (штат Нью-Джерсі). Ріст обсягу грального бізнесу з середини 80-х рр. обчислюється мільярдами доларів [7, с.308-309]. Така пропозиція пов'язана, безсумнівно, із відповідним попитом. За оцінкою Національної ради по боротьбі з ігровою залежністю, близько 1% повнолітніх американців можуть вважатися патологічними гравцями, ще 2-4% близькі до цього, загалом 85% жителів грали на гроші хоча б раз у житті. Однак якщо гральний бізнес у традиційних формах, незважаючи на проблеми у нормативному регулюванні та практиці контролю, все ж-таки не залишається поза увагою компетентних органів, то так звані "віртуальні казино" майже повністю опинилися за його межами. 23 липня 1998 р. Сенатом США більшістю голосів (90 проти 100) було затверджено білл про заборону азартної гри в Інтернеті, з одночасним дозволом, при цьому, використання Інтернету для проведення державних лотерей і гри, в якій учасники укладають парі між собою. Питання про азартну гру в Інтернеті розглядається і Європейською комісією, яка й досі, однак, вивчає стан проблеми та розробляє заходи з врегулювання цього аспекту. А тим часом 23-річний британський бухгалтер з Дорчестера Брайан Бенджафілд зумів програти у онлайн-казино та букмекерських конторах понад мільйон євро із коштів будівельної компанії Charminster Limited, що склало десяту частину її річного обігу. Вкрадені бухгалтером кошти зберігалися на окремому рахунку, призначеному для сплати податків, в результаті чого компанія не змогла виплатити ПДВ та була ліквідована. Зараз азартна гра в Інтернеті офіційно дозволена (крім Австралії, Швеції, дрібних держав Карибського басейну).

Гральний бізнес заборонений в Італії, Туреччині, Ізраїлі (в останній державі він не був дозволений взагалі, що пов'язується із сильним впливом релігії. – І. М.). У Франції гральним бізнесом можна займатися лише у містах з понад півмільйонним населенням, а в

столиці країни він взагалі заборонений. У Великобританії гральні заклади працюють у 53 спеціально відведених урядом зонах. У Фінляндії на всю країну працює лише одне казино, в Китаї дозволено цей вид підприємництва лише у місті Макао [8]. За кількістю гральних автоматів лідирує Австралія, у якій на двадцять мільйонів жителів їх припадає двісті тисяч [9]. Показовими у цьому списку є також Латвія, Чехія, Росія. 10 березня 1999 р. парламентом Республіки Калмикія, яка входить до складу Російської Федерації, був прийнятий закон “Про розвиток грального бізнесу в Республіці Калмикія”, яким передбачені ліберальні вимоги для організації грального бізнесу та можливість створення Інтернет-казино. У листопаді 2006 р. Державною Думою Російської Федерації було ухвалено законопроект про створення 4-ох гральних зон (у Калінінградській області, на півдні Росії, у районі Байкалу, четверта зона залишилась невизначеною), які повинні розпочати свою діяльність з 1 січня 2009 р.

В Україні гральна інфраструктура розвивається достатньо стрімкими темпами. У Києві функціонують понад 70 казино, що за європейськими мірками достатньо багато, адже така чисельність перевищує їх пропорції у 6 і більше раз (там 1 казино на 200 тис. осіб) [10]. На сорок сім мільйонів чоловік населення нашої держави припадає близько ста тисяч гральних автоматів, і з року в рік ця кількість невинно зростає [11]. Аналогічну ситуацію можна спостерігати й у регіонах. Так, на Прикарпатті, за даними ДПА в Івано-Франківській області, на 1 квітня 2007 р. у сфері грального бізнесу було видано 1930 патентів, з яких 1821 – на заклади гральних автоматів. Спостерігається динаміка у зростанні цього виду діяльності – з літа минулого року число виданих патентів зросло на чверть. Якщо у 2002 р. кількість торгових патентів на гральний бізнес по Чернівецькій області становила 587, то у 2005 р. – вона сягла вже 1849.

Попри все це, в Україні немає належного державного регулювання проведення азартних ігор, й головна причина цього – відсутність визначених засад державної політики у цій сфері на законодавчому рівні. Фактично здійснювана діяльність по організації грального бізнесу базується на положеннях Законів України “Про патентування деяких видів підприємницької діяльності” від 23.03.96р. (№98/96-ВР), “Про ліцензування певних видів господарської

діяльності” від 1.06.00р. (№1775-III) та окремих підзаконних нормативно-правових актах, однак цього є недостатньо. Дані документи регулюють лише окремі моменти, пов’язані із ліцензуванням, оплатою торгових патентів тощо, тоді як необхідним є прийняття спеціальних законів, які б визначили засади правового регулювання відносин щодо провадження господарської діяльності з організації та проведення азартних ігор, чіткі правила діяльності на ринку цих послуг, вимоги до його учасників. Законопроекти (“Про азартні ігри”, “Про державні лотереї та інші азартні ігри”, “Про спортивні лотереї в Україні”) вносилися до ВР України різними суб’єктами законодавчої ініціативи, однак забракло політичної волі до їх прийняття. Вітчизняний лотерейний ринок й надалі залишається недостатньо розвинутим, хаотичним і непрозорим для контролю (особливо це стосується електронних лотерей). Неприйняття закону про державне регулювання діяльності з випуску та проведення лотерей і грошових розіграшів не дає можливості зняти мораторій (з 2006 р. – І. М.) на видачу ліцензій з цього виду господарської діяльності, що позбавляє державний бюджет реальних грошових надходжень. Повторюється ситуація 2001-2005 рр., коли внаслідок непродуманих змін до чинного законодавства взагалі не здійснювалося ліцензування діяльності з проведення азартних ігор, що призвело, з одного боку, до відсутності контролю у цій області, а з іншого – до втрат державного бюджету (за окремими даними – у сумі близько 140 млн. грн.).

Незважаючи на те, що гральний бізнес є суттєвим джерелом поповнення державного бюджету, за рахунок якого з’являється можливість реалізації різноманітних соціальних, гуманітарних, культурних та спортивних проектів, відсутність ефективної системи контролю за ним тягне за собою і деструктивні процеси, в тому числі й криміногенного змісту.

Найбільш чисельну групу (майже 75%) серед патологічних гравців складають підлітки, психологічна залежність яких викликає в суспільстві обґрунтоване занепокоєння через появу конкретних негативних наслідків. Надмірне їх захоплення віртуальним чи гральним світом призводить до погіршення психічного здоров’я, тяжких розладів психіки і поведінки. Якщо у 1992 р. захворюваність на розлади психіки становила 61,0 випадків на 10 тис. підлітків, то у

2001 р. вона вже склала 69,4 випадків (динаміка – 7,3%) [12, с.37]. Звичайно, що психічні розлади можуть бути викликані й іншими чинниками, серед яких вживання алкогольних напоїв, наркотичних та психотропних речовин тощо, однак достатньо високу питому вагу у загальному масиві цих захворювань мають і вищезгадані обставини. В Україні спостерігаються тенденції росту смертності та скорочення середньої тривалості життя, що стосується, відповідно, і молоді. На жаль, почали з'являтися випадки (і не поодинокі), коли безперервне (протягом двох-трьох діб) і безвідпочинкове “зависання” в Інтернеті приводило до смертельних випадків через нервово-психічне перевантаження, киснево-тканинне голодування мозку та інше.

У структурі зовнішніх дій як причин смерті молоді віком 15-29 років у 2001 р. значна частка припадає на самогубства (19,3%), коефіцієнт яких протягом 1991-2000 рр. підвищився з 22,6 до 35,1 у розрахунку на 100 тис. осіб [13, с.38]. Вітчизняна статистика не містить даних про безпосередні причини самогубств, однак відомими є випадки, коли нездатність побороти гральну залежність, матеріальна безвихідь та боргова кабала, зруйновані сім'ї штовхають особу до такого кроку. Як зазначає Ю. Александров, близько 500 тис. чоловік у всьому світі закінчують життя самогубством на ґрунті ігроманії [14]. Можна констатувати ту обставину, що, за відсутності ефективної системи протидії, ця проблема у молодіжному середовищі поглибиться та сприятиме поширенню таких негативних тенденцій, як зниження мотивації праці і навчання, неможливість самореалізації, безнаглядність та безпритульність, злочинні прояви, вживання наркотичних і токсичних речовин, суїцидальна поведінка.

Недостатній контроль з боку відповідних суб'єктів сприяє виникненню ситуацій, за яких економічній безпеці держави завдається значна шкода і, які у ряді випадків можуть бути кваліфіковані як злочини у сфері господарської діяльності (н-д, статті 201, 212 КК України). За даними Державної митної служби у 2006 році близько 35% імпорту, завезеного з-за кордону і звільненого від ПДВ, складала гральні автомати [15]. В Україні гральні автомати виготовляють чотири компанії, однак все більше “нелегалів” перетинають кордон із Росією. Відрізнити їх від сертифікованих надзвичайно важко, як

і виграти – якщо ймовірність виграшу на сертифікованому автоматі дорівнює 1:1000, то на виробленому кустарним способом загалом 1:5000. Ще влітку 2001 р. на підставі аналізу ситуації, яка склалася у сфері грального бізнесу, органами державної податкової служби була виявлена загальна тенденція приховування доходів і неповної сплати податків підприємствами, які проводять азартні ігри. Незважаючи на те, що організація та проведення азартних ігор віднесені до високорентабельної сфери діяльності, понад 90% підприємств грального бізнесу є малоприбутковими. У 2003 р. органами ДПС проведено 3036 перевірок підприємств грального бізнесу. За їх результатами донараховано (разом із штрафними санкціями) близько 65 млн. грн. податків, зборів та обов'язкових платежів (на 6 млн. грн. більше, ніж у 2002 р.), 909 посадових осіб – порушників податкового законодавства притягнуті до адміністративної відповідальності, сума адміністративних штрафів склала 73 тис. гривень [16].

Поєднання об'єктивних (функціонування значної кількості гральних закладів) і суб'єктивних (відсутність належної охорони, контролю з боку адміністрації за грошовими коштами, технічних засобів захисту) чинників відіграють роль умови, що полегшує вчинення особами-гравцями злочинів корисливо-насильницької спрямованості (вбивств, розбійних нападів і грабежів, крадіжок тощо), які у такий спосіб бажають відновити своє матеріальне становище до попереднього. Як свідчить слідчо-судова практика, злочини, вчинені патологічними гравцями, як правило, характеризуються раптовістю виникнення умислу, корисливими мотивами та метою збагачення, невмотивованою жорстокістю до потерпілих тощо. При розслідуванні такого роду протиправних діянь обґрунтованою видаватиметься практика обов'язкового проведення судово-психіатричної експертизи та вирішення питання про стан обмеженої осудності. Уявляється, що особа патологічного гравця має такий психопатологічний стан, при якому вона, через наявний психічний розлад, не спроможна в повному обсязі усвідомлювати характер власної поведінки та керувати нею. Увагу слід звернути ще на такий момент, як віктимність осіб, які працюють у гральних закладах (касири, функції яких переважно виконують жінки, охоронці), тобто їх здатність, схильність стати у певних обставинах жертвою злочину. Власники такого типу закладів, які функціонують

здебільшого цілодобово, економлять на охороні, у багатьох з них вона взагалі відсутня чи перебуває на неналежному рівні, що і дає підстави віднести цих працівників до категорії жертв з підвищеними якостями ризику.

Потребуючим кримінологічного вивчення є взаємозв'язок ігроманії та кримінальної субкультури, тобто “сукупності цінностей, звичаїв, традицій, норм і правил поведінки, скерованих на найбільш раціональну організацію життєдіяльності, метою якої є вчинення злочинів, їх приховування та ухилення від відповідальності” [17, с.17]. В якості загальних для сучасного кримінального середовища традицій та звичок, певних неформальних норм поведінки, виступають, поміж інших, участь у азартних чи інших “тюремних” іграх та ритуалах. Особливо це стосується авторитетів злочинного світу – “зłodіїв у законі”, чий кодекс зобов'язує відшліфувати свою майстерність у різного роду азартних іграх, передусім гри в карти. У закладах пенітенціарної системи грають на будь-що: гроші, сигарети, чай, продукти, очікувані в майбутньому передачі з дому, і неспроможність боржника розплатитися може призвести до зобов'язання вчинити на користь переможця будь-якого роду дій (в тому числі і злочинних), фізичної розправи над ним чи примусової деперсоналізації (насильства сексуального характеру). Така ситуація характерна не тільки для кримінально-виконавчих установ держав СНД, а й для зарубіжних країн. Вивчення схильності до азартних ігор, проведене у тюрмах Ярдсвілл та Клінтон у Нью-Джерсі, показало, що у 30% ув'язнених є симптоми патологічної залежності. Згідно іншого опитування, проведеного у західній Австралії, 22% таких осіб, “ймовірно, мають проблеми, пов'язані із азартними іграми” [18, с.310].

Автором були розкриті лише деякі із чисельних взаємозв'язків ігроманії (як феномену, що потребує виваженої політики з боку держави для утримання його у цивілізованих рамках) та соціальних відхилень, що є неминучими у разі неефективного регулювання процесів, пов'язаних із потребою задоволення людської пристрасті до розваг. Ведучи мову про гральну залежність, потрібно чітко усвідомлювати, що ігроманія є психічним захворюванням, вона може бути наслідком як самостійного психічного розладу, так і його складовою, головним симптомом нав'язливого стану, ча-

стиною емоційного (афективного) розладу чи одним із проявів епілепсії. І тому до вирішення цієї проблеми необхідно залучати також психіатрів, психологів, соціальних працівників. Що стосується розслідування злочинів, суб'єктами вчинення яких виступатимуть патологічні гравці, то увага повинна бути спрямована на з'ясування матеріально правових підстав (стан обмеженої осудності і пов'язані з ним моменти) та забезпечення в ході досудового слідства кримінально-процесуальних гарантій їх прав. Подальші ж кримінологічні дослідження цієї проблематики перспективно здійснювати в області аналізу найбільш оптимальних заходів загальносоціального і спеціально-кримінологічного запобігання даній формі адиктивної поведінки, суб'єктів їх здійснення та механізму взаємодії.

1. Кудрявцев В.Н., Эминов В.Е. Причины преступности в России: Криминологический анализ. – М.: Норма, 2006. – 112 с.
2. Оробець К. Фонові явища і злочинність: головні взаємозв'язки // www.justinian.com.ua/article.php?id=2501
3. Кудрявцев В.Н., Эминов В.Е. Причины преступности в России: Криминологический анализ. – М.: Норма, 2006. – 112 с.
4. Котляр А. Людина-гравець // *Дзеркало тижня*. – 2006. – 22-28 липня – №28 (607). – С.17-19.
5. *Криминология* / Под ред. Дж. Ф. Шелли / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2003. – 864 с.
6. Насадюк А. Что наша жизнь?.. Игра! // *Юридическая практика*. – 2007. – 13 марта (№11). – С.23.
7. *Криминология* / Под ред. Дж. Ф. Шелли / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2003. – 864 с.
8. Числов В. “Одноруких бандитів” – у резервацію? // piar.org.ua/article/?art12617
9. Артеменко Л. Заручники козирних сімок // www.chv.cv.ua/2007-01-19/2.htm
10. Числов В. “Одноруких бандитів” – у резервацію? // piar.org.ua/article/?art12617
11. Артеменко Л. Заручники козирних сімок // www.chv.cv.ua/2007-01-19/2.htm
12. Шакун В.І. Суспільство і злочинність. – К.: Атіка, 2003. – 784 с.
13. Шакун В.І. Суспільство і злочинність. – К.: Атіка, 2003. – 784 с.
14. Александров Ю. Эффект гри // *День*. – 2007. – 19 жовтня (№179).
15. Артеменко Л. Заручники козирних сімок // www.chv.cv.ua/2007-01-19/2.htm
16. Роль податкового аудиту у боротьбі з проявами тіньової економіки, ухиленнями від оподаткування // www.sta.gov.ua/news.php3?4017
17. Корецкий Д.А., Тулегенов В.В. Криминальная субкультура и ее криминологическое значение. – СПб.: Издательство Р. Асланова «Юридический центр Пресс», 2006. – 243 с.
18. *Криминология* / Под ред. Дж. Ф. Шелли / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2003. – 864 с.

Medytskyy I.B. Gambling as a background phenomenon of crime (identifying of the problem)

The article is devoted to gambling and its impact on juvenile delinquency. Gambling as a phenomenon of social reality is explored.

Keywords: gambling, crime

