

17 Munzir A.A., Neureiter A., Matthes J., Chan M., Bojic L. *From Sparks to Action: The Role of Political Influencers for Young Adults' Political Efficacy and Political Participation in Austria, Hong Kong, Indonesia, and Serbia* // *Frontiers in Political Science*. — 2025. — Vol.7. — №12 – P. 55-74.

18 Deri A., Szabo A. *Interpreting Political Participation as Communicative Action: A Comparison of Younger and Older Adults* // *Frontiers in Political Science*. — 2025. — Vol.7. — №9 – P. 111-127.

19 Khamzina Z., Buribayev Y., Buribayeva A. *When Numbers Remain Silent: The Protest Potential of Kazakhstan's Youth amid Social Tension* // *Frontiers in Communication*. — 2025. — Vol. 10. — №8 – P. 88-117.

20 Guglielmi S., Maggini N. *Addressing Migrant Inequality in Youth Political Engagement: The Role of Parental Influences* // *Politics and Governance*. — 2025. — Vol.13. — №4 – P. 286-297.

21 Garcia-Albacete G., Nunez L., Sanchez D., Abendschun S., Kleer P. *Beyond Gender: Exploring the Intersectional Dynamics in Political Interest Among Youth* // *Politics and Governance*. — 2025. — Vol.13. — №21 – P.10-27.

22 Hoffmann P., Benoit V. *Political Participation of Young Immigrants: Do National Identification and Discrimination Moderate the Relationship?* // *Politics and Governance*. — 2025. — Vol.13. — №22 – P. 69-87.

23 Eichhorn J., Huebner C. *Longer-Term Effects of Voting at Age 16: Higher Turnout Among Young People in Scotland* // *Politics and Governance*. — 2025. — Vol.13. — №14 – P. 200-227.

24 Moreno-Cabanillas A., Castillo-Esparcia A., Serna-Ortega A. *Fostering Youth Trust in the European Commission: Communication on Social Media as a Key Strategy* // *Media and Communication*. — 2025. — Vol.13. — №10 – P. 109-127.

25 Lutterbach S., Beelmann A. *Youth Norm Deviation and Intolerance: Pathways to Polarized Political Attitudes and Behavioral Intentions* // *Social Inclusion*. — 2025. — Vol. 13. — №3 – P. 10-27.

FTAMP 04.51.54

DOI: <https://doi.org/10.51889/2959-6270.2026.93.1.005>

Н.Ж. Ельчибаева¹ , Г.О. Чаргынова² , С.А. Сейсенбаева² , А.Б. Сарыбаева^{1*} 

¹Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті
Алматы қ., Қазақстан

*e-mail: sarybayevaai@gmail.com

²Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті
Алматы қ., Қазақстан

ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ ЖӘНЕ ЦИФРЛЫҚ ТӘУЕЛДІЛІК: ҚҰМАР ОЙЫНДАРДЫҢ АВТОМАТТАНДЫРЫЛУЫНЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ АСПЕКТІЛЕРІ

Аңдамна

Бұл мақалада жасанды интеллекттің цифрлық тәуелділікке, әсіресе құмар ойындардың онлайн форматта автоматтандырылуына ықпалы әлеуметтанулық және пәнаралық тұрғыда кешенді түрде талданады. Зерттеу заманауи қоғамда тамыр жайып келе жатқан «цифрлық есірткі» феноменінің пайда болу себептері мен әлеуметтік салдарын ашуға бағытталып, оны түсіндіруге көмектесетін жетекші әлеуметтік теориялар негізге алынды. Әдіснама ретінде пәнаралық ғылыми әдебиеттерге шолу жасалып, Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының (ДДСҰ) деректері, психология мен ақпараттық технология салаларындағы заманауи зерттеулер пайдаланылды. Сондай-ақ технологиялық платформалардағы алгоритмдер мен пайдаланушы мінез-құлқы арасындағы өзара байланыс талданды. Зерттеу нәтижелері қазіргі тәуекелге

толы қоғамда цифрлық тәуелділіктің үдей түскенін, ал әлеуметтік желілер мен онлайн ойындардың құмар ойын механикасын қайталау арқылы адамның марапат жүйесін үздіксіз белсендіретінін көрсетті. Жасанды интеллекттің бейімделген контент ұсыну қабілеті «аспаптық биліктің» жасырын формасы ретінде әрекет етіп, пайдаланушы санасына ықпал етеді. Онлайн құмар ойындардың дәстүрлі казинолардан асып түсіп, 24/7 қолжетімді болуына байланысты лудоманияның таралу аумағы кеңейіп, әсіресе жастар мен әлеуметтік осал топтар үшін қауіп күшейгені байқалды. Аталған құбылыстар Энтони Гидденс пен Ульрих Бектің модернизация теориясы, Мануэль Кастельстің желілік қоғам тұжырымдамасы, Шошана Зубофтың «бақылау капитализмі» және Жиль Делөздің «бақылау қоғамы» идеяларының шеңберінде түсіндірілді. Сонымен қатар Роберт Гранфилдтің «тәуелділік фетишизмі» ұғымы цифрлық тәуелділікті биомедициналық шектеулі көзқарастан шығарып, оны әлеуметтік-мәдени контексте зерделеудің маңызын ашты. Яғни, жасанды интеллектпен автоматтандырылған құмар ойындар мен цифрлық тәуелділік — жаһандану дәуірінде қалыптасқан әлеуметтік дерттің жаңа формасы. Бұл мәселені еңсеру үшін жеке тұлғалық, отбасылық және институционалдық деңгейлерде үйлестірілген саясат пен алдын алу шаралары қажет. Мақала соңында нақты ұсыныстар мен ықтимал шешім жолдары ұсынылады.

Түйін сөздер: Жасанды интеллект, цифрлық тәуелділік, құмар ойындар, лудомания, әлеуметтік теория, бақылау қоғамы, марапат жүйесі, алгоритм, тәуекел қоғамы, бақылау капитализмі.

Ельчибаева Н.Ж.¹, Чаргынова Г.О.², Сейсенбаева С.А.², Сарыбаева А.Б.^{1}*

*¹ Казахский национальный педагогический университет имени Абая
г. Алматы, Республика Казахстан.*

**e-mail: sarybayevaai@gmail.com*

*² Казахский национальный женский педагогический университет
г. Алматы, Республика Казахстан*

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ЦИФРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ АВТОМАТИЗАЦИИ АЗАРТНЫХ ИГР

Аннотация

В данной статье комплексно анализируется влияние искусственного интеллекта на цифровую зависимость, в частности на автоматизацию азартных игр в онлайн-формате, с социологической и междисциплинарной перспективы. Исследование направлено на выявление причин возникновения и социальных последствий феномена «цифрового наркотика», активно укореняющегося в современном обществе, а также опирается на ведущие социальные теории, способствующие его объяснению. В качестве методологии использован обзор междисциплинарной научной литературы, данные Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ), а также современные исследования в области психологии и информационных технологий. Кроме того, проанализирована взаимосвязь между алгоритмами технологических платформ и пользовательским поведением.

Результаты исследования показывают, что в условиях общества риска цифровая зависимость приобретает все более выраженные формы, а социальные сети и онлайн-игры, воспроизводя механики азартных игр, непрерывно активизируют систему вознаграждения человека. Способность искусственного интеллекта к персонализированному предложению контента выступает как скрытая форма «инструментальной власти», оказывающая влияние на сознание пользователя. В связи с круглосуточной доступностью онлайн-казино (24/7), превосходящей традиционные формы азартных игр, наблюдается расширение масштабов лудомании, что особенно усиливает угрозы для молодежи и социально уязвимых групп.

Данные процессы интерпретируются в рамках теории модернизации Энтони Гидденса и Ульриха Бека, концепции сетевого общества Мануэля Кастельса, идей «капитализма надзора» Шосаны Зубофф и «общества контроля» Жюлья Делёза. Также понятие «фетишизма зависимости» Роберта Гранфилда позволяет выйти за рамки узко биомедицинского подхода и рассматривать цифровую зависимость в социально-культурном контексте. Таким образом, автоматизированные с применением искусственного интеллекта азартные игры и цифровая зависимость представляют собой новую форму социальной патологии, сформировавшейся в эпоху глобализации. Для преодоления данной проблемы необходимы согласованные меры профилактики и политики на индивидуальном, семейном и институциональном уровнях. В заключении статьи представлены конкретные рекомендации и возможные пути решения.

Ключевые слова: искусственный интеллект, цифровая зависимость, азартные игры, лудомания, социальная теория, общество контроля, система вознаграждения, алгоритм, общество риска, капитализм надзора.

N.Zh. Yelchibayeva¹, G.O. Chargynova², S.A. Seisenbaeva², A.B. Sarybayeva^{1}*

*¹ Abai Kazakh National Pedagogical University
Almaty, Kazakhstan*

**e-mail: sarybayevaai@gmail.com*

*² Kazakh National Women's Pedagogical University
Almaty, Kazakhstan*

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND DIGITAL ADDICTION: THEORETICAL ASPECTS OF GAMBLING AUTOMATION

Abstract

This article provides a comprehensive sociological and interdisciplinary analysis of the impact of artificial intelligence on digital addiction, with particular attention to the automation of online gambling. The study aims to reveal the causes and social consequences of the “digital drug” phenomenon that is increasingly embedded in contemporary society, drawing on leading social theories to facilitate its interpretation. The methodology is based on a review of interdisciplinary academic literature, data from the World Health Organization (WHO), and recent studies in psychology and information technology. In addition, the relationship between platform algorithms and user behavior is examined.

The findings demonstrate that in today’s risk-laden society, digital addiction is intensifying, while social media and online games replicate gambling mechanics that continuously activate the human reward system. The ability of artificial intelligence to deliver personalized content functions as a concealed form of “instrumental power,” influencing users’ consciousness. Due to the 24/7 accessibility of online gambling platforms, which surpasses traditional casino formats, the scale of ludomania has expanded, posing heightened risks especially for youth and socially vulnerable groups.

These phenomena are interpreted through the lenses of Anthony Giddens’ and Ulrich Beck’s theories of modernization, Manuel Castells’ concept of the network society, Shoshana Zuboff’s notion of surveillance capitalism, and Gilles Deleuze’s idea of the society of control. Furthermore, Robert Granfield’s concept of “addiction fetishism” enables a departure from a narrowly biomedical perspective, emphasizing the importance of examining digital addiction within a socio-cultural context. Thus, AI-driven automated gambling and digital addiction represent a new form of social pathology emerging in the era of globalization. Addressing this challenge requires coordinated preventive policies and interventions at the individual, family, and institutional levels. The article concludes with specific recommendations and potential solutions.

Keywords: artificial intelligence, digital addiction, gambling, ludomania, social theory, society of control, reward system, algorithm, risk society, surveillance capitalism.

КІРІСПЕ

Цифрлану дәуірінде интернет пен мобильді құрылғылар адамның күнделікті өмір салтының ажырамас құрамдас бөлігіне айналды. Цифрлық технологиялардың кең ауқымда таралуы жаңа әлеуметтік-мәдени және мінез-құлықтық феномендердің қалыптасуына негіз болды. Солардың ішіндегі аса өзектісі – цифрлық тәуелділік, яғни адамның интернетке, әлеуметтік желілерге, бейнеойындарға шамадан тыс әуестенуі салдарынан мінез-құлқында патологиялық өзгерістердің пайда болуы [1], [2]. Бұл құбылыс көптеген зерттеушілер тарапынан «цифрлық есірткі» ретінде сипатталып, әсіресе балалар мен жасөспірімдер үшін нейропсихологиялық қауіп көзі ретінде бағаланады [1, р.288]. Нейробиологиялық зерттеулер гаджеттерді ұзақ уақыт пайдаланудың мидың марапат жүйесіне әсер етіп, дофамин деңгейінің табиғи емес жолмен күрт көтерілуіне әкелетінін көрсетіп отыр. Бұл үрдіс шынайы өмірдегі қанағаттану механизмдерін әлсіретіп, адамның виртуалды ынталандыруға тәуелді болып қалу қаупін арттырады [3], [4]. Мұндай өзгерістер шынайы нарколологиялық тәуелділікке ұқсас мінез-құлықтық паттерндердің қалыптасуына жол ашады.

Цифрлық тәуелділіктің ең айқын көріністерінің бірі – онлайн-құмар ойындарға шамадан тыс әуестік. Бұрын ойын автоматтарына немесе казиноларға физикалық түрде баруды талап ететін құмар ойындар енді кез келген уақытта, кез келген жерде қолжетімді болып отыр. Смартфон және басқа құрылғылар арқылы пайдаланушы ойынды бір ғана батырмамен бастай алады, бұл ойынға қатысуды оңайлатып, тәуекелге бейім мінез-құлықты ынталандырады [5], [6]. Бұл қолжетімділік құмар ойындардың таралу қарқынын арттырып, лудомания – патологиялық құмарпаздық – ретінде танылған әлеуметтік-психологиялық дерттің белең алуына себепші болды.

2013 жылы Американдық психиатриялық қауымдастығы құмар ойындарға тәуелділікті DSM-5 психикалық бұзылыстар классификациясына ресми түрде енгізіп, оны есірткі мен алкоголь тәуелділігімен бір деңгейдегі патология ретінде мойындады [7, р.947].

Лудомания тек жеке адамның ғана емес, тұтас қоғамның әл-ауқатына кері әсер ететін күрделі құбылысқа айналды. Бұл патология отбасылық тұрақтылыққа, әлеуметтік капиталға, экономикалық тұрақтылыққа қауіп төндіріп, жанжал, депрессия, қарызға бату, қылмыс және суицидке дейін апаратын жанама салдарлар тудыруда [8,48 б.]. Осыған байланысты лудоманияны қоғамдық денсаулық сақтау мен әлеуметтік қауіпсіздік мәселесі ретінде қарастыру қажеттігі туындап отыр.

Сондай-ақ дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымы (ДДҰ) да цифрлық тәуелділік, әсіресе жас буын арасында, өсіп келе жатқан трансұлттық проблема ретінде таниды. 2018–2022 жылдар аралығында жүргізілген зерттеулерге сәйкес, Еуропа мен Орталық Азия елдеріндегі 11–15 жас аралығындағы жасөспірімдердің 7%-дан 11%-ға дейінгі бөлігі әлеуметтік желілерді шамадан тыс пайдаланатыны анықталған, ал 12%-ында онлайн ойындарға тәуелділік даму қаупі бар [9]. Бұл деректер жасөспірімдердің цифрлық ортаға жоғары осалдығын көрсетіп, шұғыл профилактикалық және білім беру шараларының қажеттілігін көрсетеді [9], [10].

Цифрлық тәуелділік және оның психосоциологиялық аспектілері бүгінгі таңда ғылыми қауымдастықта маңызды зерттеу тақырыбы болып табылады [11, 462 б.].

Зерттеу мақсаты мен сұрақтары: Осы зерттеудің басты мақсаты – цифрлық тәуелділіктің әлеуметтік-мәдени және технологиялық алғышарттарын, сондай-ақ жасанды интеллект негізіндегі онлайн құмар ойындардың адам мінез-құлқына әсер ету механизмдерін әлеуметтанулық теориялар тұрғысынан талдау. Мақала аясында төмендегідей зерттеу сұрақтары қойылады:

1. Цифрлық тәуелділік қазіргі әлеуметтік және технологиялық ахуалдың қандай қырларынан туындайды?
2. Жасанды интеллект пен алгоритмдер онлайн құмар ойындарда пайдаланушының мінез-құлқына қалай ықпал етеді?
3. Лудоманияны түсіндіру үшін қандай әлеуметтанулық теориялар мен тұжырымдамаларды қолдануға болады?

4. Цифрлық тәуелділікпен күресу үшін қандай институционалдық және әлеуметтік шаралар қажет?

Зерттеу құрылымы: Мақала академиялық құрылым бойынша ұйымдастырылған. «Әдіснама» бөлімінде қолданылған зерттеу тәсілдері мен теориялық негіздер сипатталады. «Нәтижелер» бөлімінде цифрлық тәуелділік пен онлайн-құмар ойындардың автоматтандырылуына қатысты негізгі талдау сегіз тақырыптық тармақша бойынша беріледі: заманауи қоғамдағы тәуекел өндірісі; тәуелділіктің психоәлеуметтік аспектілері; желілік қоғам феномені; алгоритмдік бақылау мен ықпал; цифрлық өнімдердің аддиктивті дизайны; онлайн-құмар ойындардың ерекшеліктері; жастардың ойын мәдениеті; технологияның қосжақты сипаты. «Талқылау» бөлімінде бұл нәтижелер кеңірек теориялық тұрғыда қарастырылып, классикалық және заманауи әлеуметтанулық тұжырымдамалармен ұштастырылады. Қорытындыда негізгі тұжырымдар жинақталып, цифрлық тәуелділікпен күресуге арналған практикалық ұсыныстар ұсынылады.

ЗЕРТТЕУ ӘДІСНАМАСЫ

Бұл зерттеу пәнаралық (мультидисциплинарлы) тәсіл негізінде құрылды, яғни қарастырылып отырған мәселе әлеуметтік, психологиялық, нейробиологиялық және коммуникациялық ғылымдардың тоғысында кешенді түрде талданды. Мұндай интеграцияланған әдіснама цифрлық тәуелділік пен құмар ойындардың автоматтандырылуы сияқты күрделі әрі көпқабатты құбылыстарды әртүрлі деңгейде түсінуге және оларды көпқырлы тұрғыдан зерделеуге мүмкіндік береді. Қазіргі қоғамдағы цифрлық технологиялардың қарқынды дамуы адамның мінез-құлқы мен әлеуметтік қатынастарына терең әсер ететіндіктен, бұл құбылысты тек бір ғылыми бағыт аясында қарастыру жеткіліксіз болып табылады. Сондықтан зерттеу әртүрлі теориялық және эмпирикалық тәсілдерді біріктіру арқылы жүргізілді. Сонымен қатар, пәнаралық тәсіл зерттеу нәтижелерінің валидтілігін арттырып, әртүрлі ғылыми парадигмалар арасындағы байланысты нығайтуға ықпал етеді.

Зерттеудің алғашқы кезеңінде цифрлық тәуелділік, онлайн-құмар ойындар және алгоритмдік басқару тақырыптары бойынша ғылыми әдебиеттерге кең ауқымды контент-талдау жасалды. Бұл кезеңде халықаралық ғылыми журналдардағы мақалалар, монографиялар, аналитикалық есептер мен баяндамалар жүйелі түрде іріктеліп, олардың мазмұны салыстырмалы түрде сарапталды. Контент-талдау әдісі зерттеліп отырған мәселенің негізгі ұғымдарын, категорияларын және теориялық бағыттарын анықтауға мүмкіндік берді. Сонымен қатар, бұл әдіс цифрлық тәуелділік феноменінің ғылыми дискурста қалай қалыптасқанын және оның әртүрлі ғылыми мектептерде қалай түсіндірілетінін айқындауға көмектесті. Бұдан бөлек, дереккөздерді іріктеу барысында олардың ғылыми беделі, жарияланған уақыты және тақырыпқа сәйкестігі ескерілді.

Әлеуметтік теориялар аясында Энтони Гидденс, Ульрих Бек, Мануэль Кастельс, Шошана Зубофф және Жиль Делөз сынды ойшылдардың еңбектері теориялық негіз ретінде пайдаланылды. Аталған авторлардың тұжырымдамалары қазіргі қоғамдағы тәуекел өндірісі, желілік құрылымдардың қалыптасуы, цифрлық капитализмнің дамуы және бақылау механизмдерінің трансформациясы сияқты үдерістерді түсіндіруге бағытталған. Бұл теориялар цифрлық технологиялардың әлеуметтік құрылымдармен және билік формаларымен өзара байланысын тереңірек түсінуге мүмкіндік берді. Мысалы, желілік қоғам концепциясы цифрлық платформалардың әлеуметтік байланыстарды қайта құрудағы рөлін ашса, бақылау капитализмі ұғымы деректерді жинау мен пайдаланудың жаңа экономикалық формаларын түсіндіреді. Сонымен бірге, бұл теориялар цифрлық кеңістіктегі билік пен бақылау қатынастарының асимметриясын айқындауға мүмкіндік береді.

Психология және нейроғылым бағытында Николас Кардарас, Наташа Шулл, Марк Гриффитс және Кимберли Янг сияқты зерттеушілердің еңбектері қарастырылды. Бұл еңбектер цифрлық құрылымдар мен онлайн-құмар ойындардың адам миының марапат жүйесіне әсерін, дофаминдік белсенділікті, мотивациялық циклдарды және мінез-құлықтық тәуелділік механизмдерін түсіндіруге бағытталған. Аталған зерттеулер негізінде цифрлық ортаның адам

психикасына әсер ету ерекшеліктері, әсіресе тәуелділік қалыптастырудағы нейропсихологиялық факторлар талданды. Сонымен қатар, цифрлық платформалардың қолданушы назарын ұстап тұру үшін арнайы әзірленген дизайн элементтері мен алгоритмдік шешімдердің рөлі айқындалды. Бұл тұрғыда «айнымалы марапат» (variable reward) механизмі ерекше назарға алынды, себебі ол тәуелділік қалыптастырудың негізгі факторларының бірі ретінде қарастырылады.

Цифрлық тәуелділікті әлеуметтік конструкт ретінде түсіндіру мақсатында Роберт Гранфилд пен Крейг Рейнаман ұсынған сыни көзқарастар да зерттеу аясында қарастырылды. Бұл тәсіл тәуелділікті тек биологиялық немесе психологиялық мәселе ретінде ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік және мәдени факторлардың нәтижесі ретінде қарастыруға мүмкіндік береді. Осылайша, зерттеу барысында цифрлық тәуелділік құбылысы көпдеңгейлі және кешенді әлеуметтік феномен ретінде талданды. Сонымен қатар, бұл бағыт тәуелділік ұғымының қоғамда қалай қалыптасатынын және оның әлеуметтік нормалармен қалай байланысатынын түсіндіруге жағдай жасайды.

Зерттеуде екінші реттік дереккөздер де кеңінен қолданылды. Атап айтқанда, Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының Еуропа аймағындағы жасөспірімдердің цифрлық мінез-құлқына қатысты баяндамасы негізгі статистикалық база ретінде пайдаланылды. Сонымен қатар, Қазақстандағы жағдайды сипаттау үшін отандық медиаресурстардағы деректер, интернет пен ойын тәуелділігіне қатысты жарияланымдар талданды. Бұған қоса, халықаралық журналистік зерттеулер мен технологиялық стартаптардың есептері де зерттеу материалы ретінде қарастырылды, бұл құмар ойын индустриясындағы заманауи үрдістерді түсінуге мүмкіндік берді. Мұндай дереккөздерді пайдалану зерттеудің эмпирикалық негізін күшейтіп, алынған тұжырымдардың нақтылығын арттырды.

Әдістемелік тұрғыдан зерттеу сапалық сипатқа ие болды. Негізгі әдістер ретінде салыстырмалы талдау, интерпретациялық тәсіл және теориялық жалпылау қолданылды. Салыстырмалы талдау барысында дәстүрлі офлайн-құмар ойындар мен олардың онлайн-нұсқаларының құрылымдық ерекшеліктері мен ықпал ету механизмдері салыстырылды. Бұл салыстыру цифрлық ортадағы ойындардың қолжетімділігі, жылдамдығы және персонализация деңгейі сияқты факторлардың тәуелділік қалыптастырудағы рөлін анықтауға мүмкіндік берді. Сонымен қатар, уақыт пен кеңістік шектеулерінің жойылуы онлайн-құмар ойындардың тартымдылығын арттыратыны да ескерілді.

Интерпретациялық әдіс алгоритмдердің қолданушы мінез-құлқын болжау және басқару қабілетін талдауда қолданылды. Бұл тұрғыда бақылау капитализмі және деректік отаршылдық тұжырымдамалары теориялық негіз ретінде алынды. Сонымен қатар, зерттеуде нақты мысалдар қолданылды: әлеуметтік желілердегі аддиктивті интерфейстер, онлайн-казинолардағы геймификация және персонализация стратегиялары, сондай-ақ алгоритмдік ұсыныстар жүйесі талданды. Бұл мысалдар теориялық талдауды нақты эмпирикалық материалдармен байланыстыруға мүмкіндік берді және зерттеудің қолданбалы маңызын арттырды.

Жалпы алғанда, зерттеу әдіснамасының негізгі ұстанымы – зерттеліп отырған құбылысты тек жеке психологиялық немесе техникалық тұрғыдан ғана емес, кең әлеуметтік контексте қарастыру. Макродеңгейде жаһандану, желілік қоғам және кеш модерн жағдайындағы құрылымдық өзгерістер талданса, микродеңгейде нейробиологиялық процестер мен жеке тұлғаның психологиялық мотивациялары қарастырылды. Осы екі деңгейдің өзара байланысын ескеру цифрлық тәуелділік пен құмар ойындардың автоматтандырылуы феноменін кешенді түрде түсіндіруге мүмкіндік береді. Бұл тәсіл зерттеудің ғылыми негізділігін арттырып, қарастырылып отырған мәселенің «үлкен картинасын» жан-жақты пайымдауға жағдай жасайды. Сонымен бірге, бұл әдіснама болашақ зерттеулер үшін де теориялық және практикалық негіз қалыптастырады.

ЗЕРТТЕУ НӘТИЖЕЛЕРІ

Заманауи қоғам: тұрақсыздық және өндірілген тәуекелдер: Қазіргі кезеңдегі жоғары индустрияландырылған және цифрландырылған қоғамда адам өмірінің құрылымы түбегейлі өзгерістерге ұшырап, жаңа сипаттағы қауіп-қатерлер кең етек жайды. Бұл трансформацияны терең түсіндіру үшін Энтони Гидденс пен Ульрих Бек ұсынған теориялық тұжырымдамалар маңызды әдіснамалық бағдар береді.

Гидденс заманауи қоғамда дәстүрлі институттар мен моральдық бағдарлардың әлсіреуін атап өтіп, әлеуметтік болмыстың рефлексивтілікке негізделгенін сипаттайды [16]. Мұндай жағдайда индивид күнделікті өмірінде үздіксіз таңдау жасауға мәжбүр болады және әрбір таңдау әлеуетті қауіп тудыруы мүмкін. Бұл — "рефлексивті модернділік" деп аталатын феноменнің айқын көрінісі [17, p.264] Гидденс ұсынған "өндірілген тәуекелдер" ұғымы қазіргі технологиялық прогресс пен жаһандық ауқымдағы жүйелік өзгерістер нәтижесінде пайда болған қауіптерді сипаттайды. Яғни, бұлар табиғи апаттардан гөрі адамның өзі тудырған, техникалық және ғылыми жетістіктердің жанама салдары болып табылады.

Осы ұғымды одан әрі дамытқан Ульрих Бек "тәуекел қоғамы" тұжырымдамасында [18] бұл қауіптердің тек техникалық емес, әлеуметтік-саяси шешімдерді де талап ететінін алға тартады. Оның пікірінше, индустриялық қоғамда қауіптер өндіріс пен тұтынудың ажырамас бөлігіне айналған. Осы тұрғыдан алғанда, цифрлық тәуелділік пен онлайн-құмар ойындардың жаппай таралуы да өндірілген тәуекелдердің заманауи көріністері ретінде қарастырылуы тиіс.

Цифрлану дәуірі шексіз мүмкіндіктермен қатар, бұрын болмаған жаңа әлеуметтік-психологиялық қатерлер әкелді. Интернет, смартфондар мен алгоритмдік платформалар адамның күнделікті өмірінің бөлшегіне айналып, жеке уақытты, зейінді, тіпті сана мен еркін ерікті басқару қабілетін тұтынуға көшті. Бұл үдерістің нәтижесінде адамның психикасына жасырын, бірақ терең әсер ететін жаңа тәуелділік формалары – әсіресе цифрлық құмар ойындарға бейімділік – жүйелі қауіп ретінде қалыптасып отыр.

Сондай-ақ Зигмунт Бауман сипаттаған постмодерндік "сұйық қоғам" жағдайында бұл құбылыс одан әрі тереңдей түседі. Тұрақсыз еңбек нарығы, әлсіреген әлеуметтік байланыстар және болашаққа сенімсіздік виртуалды кеңістіктерге қашу механизмдерін күшейтеді. Мұндай кеңістіктер, әсіресе онлайн-құмар ойын платформалары, индивидке уақытша қауіпсіздік пен бақылау иллюзиясын ұсынып, дофаминдік марапат жүйесін үздіксіз белсендіру арқылы шынайы өмірден алыстатады [1]. Яғни, цифрлық тәуелділік пен автоматтандырылған құмар ойындар қазіргі заманғы өндірілген тәуекелдердің айқын мысалы болып табылады. Олар технологиялық және әлеуметтік жүйелер тоғысында пайда болып, индивидке ғана емес, тұтас қоғам құрылымына жүйелік қатер төндіреді. Осы феноменді түсіну мен оған қарсы әрекет ету үшін жоғары модерн мен постмодерн теориялары, сондай-ақ тәуекелді басқарудың институционалдық тетіктері маңызды рөл атқарады.

Жеке және әлеуметтік факторлардың тоғысуы: Тәуелділік феноменін тек биомедициналық редукционизм аясында – адамның нейрпсихологиялық әлсіздігі немесе генетикалық бейімділігі тұрғысынан ғана қарастыру мәселені біржақты түсінуге алып келеді. Әлеуметтанулық перспектива бұл құбылыстың әлдеқайда күрделі, көпқабатты сипатын аша отырып, тәуелділікті тұлға мен әлеуметтік орта арасындағы өзара әрекеттің нәтижесі ретінде талдайды [19].

Роберт Гранфилд пен Крейг Рейнарман ұсынған "тәуелділік фетишизмі" ұғымы қазіргі қоғамда тәуелділіктің шынайы әлеуметтік себептерін көмескілейтін мәдени дискурсты сынға алады. Бұл концепция Карл Маркстің тауар фетишизміне ұқсастырылып, әлеуметтік шындықтың бейсаналық түрде бұрмалануын көрсетеді: яғни адамдар зиянды әдеттердің шығу тегін жеке моральдық әлсіздікпен немесе медициналық бұзылыспен байланыстырып, оның құрылымдық-мәдени себептерін елемейді. Бұл жерде мәселе тек индивидтің ерік-жігерінде емес, оның әлеуметтік ортада ұшырасатын стресстік факторларда. Экономикалық теңсіздік, жұмыспен қамтылмау, әлеуметтік оқшаулану, қолдаудың жоқтығы – осының бәрі тәуелділікке алып келетін әлеуметтену механизмдерінің бөлшектері.

Гайнсбарри және әріптестері [15, p.769] құмар ойындарға бейімделудің жиі себептерінің қатарында қаржылық күйзеліс пен эмоционалдық бос кеңістікті көрсетеді. Бұл жерде аддиктивті мінез-құлық сыртқы қысымға реакция ретінде пайда болады және оны компульсивті қашу стратегиясы ретінде түсіндіруге болады. Бұған қоса, қазіргі цифрлық экожүйе әлеуметтік қысымды цифрлық платформалар арқылы реттеу мүмкіндігін ұсыну арқылы мәселені тереңдете түседі. Яғни виртуалды кеңістік — тұлғаның өзінің шынайы әлеуметтік орнынан алшақтап, цифрлық әлемде "балама үй" құру стратегиясы. Бұл үдеріс отоммануизм құбылысымен сипатталады: индивид өз ішкі мәселелерін әлеуметтік проблема ретінде емес, жеке кемшілік деп қабылдайды. Осыдан барып, тәуелділіктің нақты әлеуметтік себептері көмескіленіп, ол жеке жауапкершілік аясында қалып қояды.

Ал Роберт Гранфилд атап өткендей, қазіргі капиталистік мәдениетте жатсыну (alienation), эмоционалдық оқшаулану және аффективті дезинтеграция белең алған. Бұл вакуум цифрлық кеңістіктер арқылы толтырылады: әлеуметтік желілер мен онлайн-құмар ойындар пайдаланушыға уақытша эмпатия иллюзиясы мен қауымдастық сезімін сыйлайды. Бірақ бұл сезімдер уақытша және тәуелділіктің психологиялық спиралын тереңдетуі мүмкін [19]. Цифрлық тәуелділік, осы тұрғыдан, тек жеке таңдаудың нәтижесі емес, әлеуметтік кеңістіктегі құрылымдық кемшіліктердің көрінісі.

Энтони Гидденс [17, p.264] сипаттаған рефлексивті модерндік жағдайында индивидтің таңдау еркіндігі шексіз болып көрінгенімен, бұл таңдау әрдайым әлеуметтік шеңберлер мен мәдени нормалармен шектеледі. Демек, тәуелділікке ұшыраған адамды жеке кемшілігі үшін ғана емес, оны осындай күйге жеткізген әлеуметтік құрылым мен мәдени логика үшін де талдау қажет. Бұл көзқарас цифрлық тәуелділікпен күресте медициналық интервенциялармен қатар әлеуметтік саясат пен қауымдастықты нығайтатын кешенді тәсілдерді қолданудың маңызын арттырады.

Желілік қоғам және виртуалды кеңістік: Жаһандану үдерісі мен коммуникациялық технологиялардың қарқынды дамуы нәтижесінде пайда болған "желілік қоғам" концепциясы [20] цифрлық тәуелділік пен онлайн-құмар ойындардың әлеуметтік табиғатын түсіндіруге негіз болатын маңызды теориялық іргетас болып табылады.

Мануэль Кастельс ақпараттық қоғамда экономикалық, мәдени және саяси қатынастар желілік құрылымға көшіп, классикалық иерархиялық жүйелердің орнын көлденең байланыстар мен динамикалық желілер алмастырғанын атап өтеді. Бұл желілік қоғамда кеңістік пен уақыттың мәні түбегейлі өзгеріске ұшырап, географиялық шекаралар мен күнтізбелік уақыттың рөлі әлсіреп, ақпараттық ағын мен үзіліссіз интерактивтілік алдыңғы орынға шықты. Кастельс [20, p.556] енгізген "нақты виртуалдылық" (real virtuality) ұғымы шынайы өмір мен цифрлық әлемнің арасындағы шекараның жойылғанын білдіреді. Бұл жағдай виртуалды кеңістіктегі тәжірибелердің индивидтің реалды өміріне тікелей әсер етіп, оның психологиялық, әлеуметтік және мінез-құлықтық құрылымдарын трансформациялауына жол ашады. Осы контексте онлайн-құмар ойындардың кең таралуын қарастырсақ, интернет арқылы географиялық тосқауылдар жойылып, кез келген адам әлемнің кез келген нүктесінен 24/7 режимінде ойынға қосыла алады. Бұл цифрлық кеңістіктің "уақытсыздығы" мен "кеңістіксіздігі" аддиктивті мінез-құлықты арттырудың құрылымдық алғышартын қалыптастырады. Бұрын құмар ойындар физикалық кеңістікте — казино, ойын залдары, арнайы орталықтарда — жүзеге асатын болса, бүгінде олар желілік қоғамның цифрлық экожүйесінде жаппай, инклюзивті әрі дербестендірілген түрде ұсынылады. Бұл үдеріс тек ойын форматын ғана өзгертпей, адамның әлеуметтік тәжірибесін де түрлендіреді. Жастар арасында пайда болған жаңа "виртуалды мәдениет" [13] — онлайн ойындардағы ерекше лексика, символдар, қауымдастықтар мен ритуалдар — әлеуметтік ұқсастық пен топтық сәйкестік тудыратын жаңа мәдени қабатқа айналды. Бұл мәдениетте өскен ұрпақ үшін онлайн кеңістік тек ойын алаңы емес, әлеуметтену мен эмоциялық резонанс ортасы болып отыр.

WHO Europe [9] деректері көрсеткендей, жасөспірімдердің цифрлық тәуелділікке шалдығу қаупі жылдан жылға артып келеді, бұл олардың когнитивті, эмоционалдық және әлеуметтік

дамуына күрделі әсер етуі мүмкін. Сондай-ақ Кастельс желілік қоғамда билік құрылымдарының да трансформацияға ұшырауын атап өтеді.

Бұрынғы дәстүрлі әлеуметтік институттар — мемлекет, мектеп, отбасы — ақпарат пен құндылықтар ағынын басқарудағы басым рөлін жоғалтып, оның орнына цифрлық платформалар (Google, Meta, TikTok) секілді IT-гиганттар келді. Бұл платформалар тек коммуникация арнасы ғана емес, пайдаланушының мінез-құлқын модельдейтін және бағыттайтын билік құрылымдары ретінде әрекет етеді. Осылайша, цифрлық кеңістік саяси-экономикалық гегемонияның жаңа арнасына айналды. Осы тұрғыдан, цифрлық тәуелділікті тек психологиялық не бихевиоралды проблема ретінде ғана емес, желілік қоғамдағы билік, мәдениет және технологиялар арасындағы күрделі динамиканың көрінісі ретінде де қарастыру қажет. Бұл цифрлық аддикцияны зерттеуде макродеңгейлік талдау құралдарының — әсіресе мәдени гегемония, платформалық капитализм және алгоритмдік басқару концепцияларының — маңызын арттырады [21].

Алгоритмдік басқару және бақылау капитализмі: Цифрлық дәуірдің әлеуметтік құрылымына елеулі әсер еткен құбылыстардың бірі — алгоритмдік басқару жүйелерінің адам мінез-құлқына араласуы және олардың көмегімен жүзеге асатын жаңа билік формалары.

Заманауи цифрлық платформалардың өзегінде жатқан алгоритмдер мен жасанды интеллект (ЖИ) жүйелері пайдаланушылар туралы орасан зор көлемдегі деректерді жинақтап, талдай отырып, оларға бағытталған контентті, жарнаманы, немесе интерфейс элементтерін нақты модельдеу арқылы ұсынады. Бұл үдеріс Шошана Зубоффтың [22] "бақылау капитализмі" деп атаған әлеуметтік-экономикалық формациясының негізі ретінде қарастырылады. Оның тұжырымдауынша, цифрлық корпорациялар — әсіресе Google, Meta, Amazon сынды платформалар — адамның онлайн кеңістіктегі әрекеттерін үздіксіз қадағалап, әрбір кликті, ізденіс сөзін, тіпті экрандағы кідіріс сәтін дерек ретінде тіркейді. Бастапқыда бұл деректер өнімді жетілдіру мақсатына арналса, кейіннен олар коммерциялық бағалы активке, яғни болашақ мінез-құлықты болжауға арналған "мінез-құлық деректеріне" айналды.

Ал Зубофф мұндай деректер арқылы іске асатын ықпалды "аспаптық билік" (instrumentarian power) деп сипаттайды: бұл — технологиялар арқылы адамның танымдық, аффективтік және мінез-құлықтық құрылымдарын бейсаналық түрде бағыттау. Бұл билік формасы дәстүрлі репрессивтік күшке сүйенбейді, керісінше, пайдаланушының таңдау еркіндігін сақтағандай иллюзия туғызып, шешім қабылдау процестерін жасырын түрде модельдейді. Мұндай жағдайларда адам өз таңдауының шынайы субъектісі емес, алгоритмдік конфигурациялардың объектісіне айналады. Көптеген қолданушылар, мысалы, неге дәл қазір осы бейнені көріп отырғанын, не себепті белгілі бір жарнама шыққанын аңғармайды — бұл алгоритмдердің "көрінбейтін билігі".

Сонмен қатар Жиль Делөздің [23] "бақылау қоғамы" (society of control) концепциясы осы цифрлық қадағалау формаларына теориялық түсінік береді. Мишель Фуко сипаттаған классикалық дисциплинарлық қоғам нақты институттар арқылы (мектеп, түрме, аурухана) тәртіп орнатса, Делөздің пайымдауынша, қазіргі цифрлық қоғамда билік кеңістікте үздіксіз таралған, желілік сипатқа ие. Адамдар өздерінің цифрлық іздері (digital footprints) арқылы күн сайын бағаланып, мониторингке алынады. Смартфон, банк картасы, әлеуметтік желі, фитнес-трекер — бұлардың әрқайсысы дерек генераторы ретінде әрекет етіп, жеке тұлғаның өмірін алгоритмдік құрылымдарға қолжетімді етеді.

Сондай-ақ онлайн-құмар ойын индустриясы осы бақылау мүмкіндіктерін шебер пайдаланып отыр. Басби [6] атап өткендей, заманауи букмекерлік платформалар әр клиенттің ставка тарихын, ойын уақыты мен жиілігін, қаржылық мінез-құлқын сараптап, сол негізде "жоғары табысты" пайдаланушыларды сегментациялайды. Бұл деректер клиенттің осал тұстарын анықтау үшін қолданылады. Мысалы, егер ойыншы жиі ұтыла берсе, алгоритм оған "көңіл көтеру" мақсатында аздаған ұтысты әдейі ұсынып, қайта ойынға тарту стратегиясын іске қосады. Мұндай микро-манипуляциялар пайдаланушының эмоционалдық резонансын дәл

ұстап, оны жүйеде ұзақ ұстауға Фбағытталған. Осылайша, адам санасы алгоритмдердің динамикалық бейімделуіне бейсаналық түрде ілесіп, аддиктивті циклға тартылады.

Ал Ник Кулдри мен Улиесес Мехиас [21] бұл құбылысты "деректік отаршылдық" (data colonialism) ретінде сипаттайды. Олардың пайымдауынша, цифрлық корпорациялар жеке тұлғалардың жүріс-тұрысы мен тәжірибесінен туындаған деректерді иеленіп, оларды коммерциялық бақылау және басқару объектісіне айналдырып отыр.

"Отаршылдық" метафорасы — мұнда адамның когнитивтік кеңістігі, эмоциясы және шешім қабылдау еркіндігі жаңа түрдегі эксплуатацияға ұшырап отырғанын білдіреді. Бұл жағдай құқықтық және этикалық тұрғыдан күрделі сұрақтарды туындатады. Алгоритмдер адамның ерік бостандығына қол сұға ма? Егер ЖИ жүйесі сіздің құмар ойынға бейім екеніңізді болжап, сол сәтте арнайы жарнамамен шабуыл жасаса, бұл манипуляция ретінде қарастырылуы тиіс пе? Қазіргі дербес деректерді қорғау заңнамалары — мысалы, ЕО-дағы Жалпы деректерді қорғау регламенті (GDPR) — көбіне пайдаланушының өз еркімен берген ашық деректеріне ғана қатысты. Ал алгоритмдердің пайдаланушы туралы болжамдық профильдер (inferred data) негізінде жасаған іс-әрекеттері құқықтық вакуумда қалып отыр [22]. Ұлыбритания парламентінде бұл мәселеге байланысты қоғамдық пікір күшейіп, депутаттар құмар индустриясының пайдаланушыларды әдейі тәуелді етуге бағытталған "жүйелі айлаларын" сынға алды.

Құмар ойын компаниялары кей жағдайда "қоғамның қанын сорушы сүліктер" ретінде сипатталды [6] Осыған жауап ретінде, кейбір мемлекеттер алгоритмдік ұсыныстардың транспаренттілігін арттыру — яғни компаниялар неге дәл осы контентті ұсынғанын түсіндіру — міндеттемесін заңдастыру жолдарын қарастыруда. Алайда алгоритмдердің күрделілігі мен олардың бейсаналық ықпалы бұл процесті реттеуді қиындатып отыр. Осылайша, алгоритмдік басқару қазіргі цифрлық кеңістікте тек технологиялық феномен емес, сонымен бірге әлеуметтік әділеттілік, дербестік, этика және азаматтық құқық мәселелерінің өзегіне айналуда.

Цифрлық өнім дизайны: тәуелділікті әдейі күшейту: Кремний алқабындағы технологиялық компаниялардың бизнес-моделі – пайдаланушының назарын мүмкіндігінше ұзақ уақыт бойы экранда ұстауға негізделген [4]. Пайдаланушы платформаны неғұрлым жиі және ұзақ қолданса, соғұрлым көбірек жарнама көрсетіледі, ал бұл компанияға тікелей экономикалық пайда әкеледі. Сондықтан қазіргі UX/UI дизайн шешімдері мен геймификация элементтері аддиктивті мінез-құлықты әдейі ынталандыруға бағытталған. Бұл тәсілдің тарихи түп-тамыры құмар ойын индустриясының мінез-құлықты манипуляциялауға арналған практикаларымен тығыз байланысты.

Ал антрополог Наташа Шулл Лас-Вегас ойын автоматтары бойынша жүргізген кең ауқымды этнографиялық зерттеуінде құмар ойын аппараттары адамның психикасын белгілі бір стимул-марапат механизмі арқылы жүйелі басқаруға негізделгенін дәлелдеді [24]. Ойын құрылғыларының ең басты стратегиясы – вариативті марапаттау жүйесі: ойыншының ұтысы кездейсоқ және алдын ала болжанбайтын сипатта, бұл миға тұрақты дофаминдік импульс беріп, "кездейсоқ марапат" цикліне итермелейді. Шулл атап өткендей, ұтыстың құбылмалы сипаты адамды "машинамен бірігу" күйіне жеткізеді, мұнда шынайы уақыт пен кеңістіктен ажырап, ойыншы толықтай құрылғыға фокусталады.

Сонмен қатар Tristan Harris және басқа технология этикасы зерттеушілері қазіргі әлеуметтік медиа мен мобайл ойындардың дәл осы модельді саналы түрде көшіріп қолданатынын айтады [25], [26]. Мысалы, Instagram, Facebook, TikTok секілді платформалардағы шексіз жаңалықтар таспасы (infinite scroll) – пайдаланушыны мазмұн іздеу арқылы "келесі ұтысты" күтіп, үздіксіз жаңартуға ынталандырады. Бұл — құмар ойын автоматындағы тетікті қайта тарту арқылы марапат күтуге ұқсас.

Сонымен қатар, "pull-to-refresh" функциясы, push-хабарламалар, автоматты түрде келесі видеоны қосу — бұлардың барлығы казинодағы интервалдық марапат жүйесінің цифрлық аналогтары. Сондай-ақ платформалар адамның эмоциялық күйін де мақсатты түрде басқарады. Смартфондағы хабарлама келген кездегі вибрация, белгіше немесе дыбыстық сигнал – мидың

"күтпеген стимулға" реакциясын тудырып, стресс гормонын бөлуге мәжбүрлейді, ал одан кейінгі марапат (жаңа лайк, хат, белгілеу) дофаминдік жүйені белсендіреді [4]. Бұл дофаминдік цикл пайдаланушыда тұрақты психоэмоциялық күйзеліс пен үнемі тексеруге деген ішкі қажеттілік туғызады. Фантомдық вибрация синдромы – хабарлама келмесе де, телефон қалтада дірілдегендей сезіну – осы құбылыстың нейропсихологиялық дәлелі [26].

Тристан Харрис смартфондарды қалтада жүрген "миниатюралық ойын автоматына" теңейді [25]. Лайктар саны, пікірлер, достардан келген хабарламалар – бұлардың бәрі тұрақты микро-марапаттар беріп, пайдаланушыны желіден ажырамауға мәжбүрлейді. Егер адам платформадан ұзақ уақытқа алыстаса, жүйе push-хабарламалар арқылы оны қайта тартуға әрекет етеді: "Сізді біреу белгіледі", "5 жаңа хат келді" немесе "Сүйікті парақшаңыз жаңа пост салды" деген мазмұндар пайдаланушыны қайта қосылуға итермелейді. Бұл — құмар ойын индустриясындағы "шығып кетпе – сәттілік дәл келесі айналымда" деген тактиканың цифрлық түрі. Мұндай әдейі тәуелді қылатын дизайнның этикалық сипаты — қазіргі технология философиясының өзекті мәселелерінің бірі. Кей зерттеушілер бұл тәжірибені зиянды өнім өндірумен теңестіреді және оған темекі мен алкогольге қойылатын сияқты шектеулер енгізуді ұсынады [1].

Технологиялық индустрияның өз ішінде де сын пікірлер бар: бұрынғы инженерлер мен дизайнерлер (мысалы, Facebook-тен кеткен мамандар) қоғамдық ақпараттандыру кампанияларын бастап, платформалар тарапынан пайдаланушыларға жасалатын ықпалдың әділетсіздігіне қарсы шығып жүр [25]. Яғни, цифрлық өнімдердің қазіргі дизайн философиясы пайдаланушының мінез-құлқына нейропсихологиялық және бихевиоралды тұрғыдан тікелей әсер етуге бағытталған. Бұл тәсілдер әдеттегі UX мақсатынан шығып, аддиктивті архитектура деңгейіне өтіп кеткен. Осы жағдай цифрлық тәуелділіктің жеке мінездің әлсіздігі емес, құрылымдық деңгейде жобаланған тұзақ екенін дәлелдейді.

Онлайн-құмар ойындардың ерекшеліктері және лудомания: Цифрлық трансформация дәуірінде құмар ойындардың интернетке көшуі бұл феноменді тек кең қолжетімді етіп қана қойған жоқ, оның тәуелділік тудыру әлеуетін күрт арттырды. Онлайн-құмар ойындардың дәстүрлі офлайн форматтардан бірқатар ерекшеліктері бар, оларды жүйелі түрде қарастыру мәселенің күрделілігін терең түсінуге мүмкіндік береді.

1. Үзіліссіз қолжетімділік. Интернет-казинолар мен онлайн букмекерлік кеңселер 24/7 режимінде жұмыс істейді. Ойыншы кез келген уақытта, кез келген жерде қосылып, қатыса алады. Бұл шексіз қолжетімділік ойын цикліне табиғи үзіліс енгізетін бұрынғы факторларды (мысалы, казинодан шығу, үйге қайту, жұмыс уақыты) жоққа шығарады. Ұйқыдан айрылу, уақыт ұғымының бұзылуы және тәуелділіктің хроникалану қаупі артады [9].

2. Анонимдік пен әлеуметтік бақылаудың болмауы. Онлайн-құмар ойыншылар бүркеншік атпен қатысып, әлеуметтік қадағалау мен моральдық қысымнан толықтай босайды. Бұл ортада ойыншының әрекетін ешкім көрмейді, сөкпейді, сондықтан ол шектеусіз тәуекелге баруға бейім болады. Дәстүрлі казино кеңістігінде қоғамның қарасы мен көзқарасы тежеуіш рөлін атқарса, виртуалды кеңістікте ол мүлдем жоқ.

3. Ақшаның виртуализациясы және шығынды сезінудің төмендеуі. Онлайн-платформа-ларда ақша нақты купюра немесе монета емес, тек экрандағы сандар түрінде көрінеді. Банк картасы немесе электронды әмиян байланыстырылғаннан кейін ойыншы нақты ақша жұмсап отырғанын сезінбей қалуы мүмкін. Бұл феномен қаржылық мінез-құлықты бұрмалап, шығынды релятивтендіреді [27].

4. Жоғары қарқын және циклдің үзіліссіздігі. Цифрлық ойындарда бір айналым бірнеше секунд ішінде өтіп кетеді. Раундтар арасындағы уақыт аз, нәтижелер бірден көрінеді. Бұл «ұтылған соң қайтару» (loss chasing) моделін жандандырып, ойыншыны қайта-қайта ставка жасауға итермелейді [28]. Дәстүрлі казинодағы үзілістер психологиялық суыту қызметін атқарса, онлайн жүйе ол мүмкіндікке жол бермейді.

5. Геймификация және когнитивті бұрмалау. Онлайн-құмар ойындар әсем визуалды интерфейс, дыбыстық эффектілер мен марапат жүйелері арқылы бейкүнә ойын-сауық ретінде

ұсынылады. Ойыншы көп ойнаған сайын деңгейі өсіп, «жетістікке жеткендей» сезінеді. Бұл ролдік ойындар логикасына ұқсас, ал марапаттар мен «жеңіске сәл қалдыңыз» тәрізді визуалды трюктер когнитивті қателесуді арттырады [24].

6. Әлеуметтік оқшаулану және көрінбейтін дерт. Онлайн-құмар ойын көбіне жалғыздықта, басқа адамдардан оқшауланып жүзеге асады. Бұл үрдіс мәселенің әлеуметтік ортада байқалуын қиындатады: туыстары, достары ойыншының мінез-құлқындағы өзгерістерді тым кеш байқайды. Әсіресе пандемия кезінде бұл құбылыс күшейді [9].

7. Лудоманияның әлеуметтік-экономикалық салдары. Зерттеулер көрсеткендей, интернет арқылы құмар ойнаушылардың арасында патологиялық тәуелділікке ұшырау ықтималдығы офлайн ойыншыларға қарағанда едәуір жоғары [15]. Қазақстандық зерттеушілер Сарыбаева мен Мұқажанова [8] көрсеткендей, лудомания денсаулық, отбасы және экономикаға бірдей зиян келтіреді. Құмарпаздардың 60%-ында созылмалы стресс пен ұйқы бұзылыстары кездесе, 30%-дан астамында суицидалды ойлар пайда болады. Қаржылық тұрғыда 45%-ы қарызға батып, әлеуметтік деградацияға ұшырайды, отбасы ішінде конфликт жиілеп, ажырасу қаупі артады.

8. Мемлекеттік жауапкершілік және институционалдық шаралар. Осы күрделі салдарлар мемлекеттерді құмар ойын бизнесін қатаң реттеуге итермелеп отыр. Кейбір елдерде онлайн құмар ойындарға шектеу қойылып, арнайы лицензиялар мен жауапты ойын принциптері енгізілуде [5] Қазақстанда да осы бағытта заңнамалық қадамдар қажет.

Жалпы алғанда, онлайн-құмар ойындар қазіргі цифрлық дәуірдегі тәуелділіктің ең күрделі әрі қауіпті формаларының бірі ретінде танылады. Оның жасырын, қарқынды және манипулятивті табиғаты лудоманияның жаппай таралуына қолайлы жағдай жасап отыр. Сондықтан бұл құбылысты қоғамдық дерт ретінде мойындап, оған қарсы көпдеңгейлі жүйелі әрекеттер қажет.

Жастар және цифрлық ойын мәдениеті: Бүгінгі жастар – «цифрлық тумалар» (digital natives), яғни интернет пен гаджеттер дүниесіне туғаннан бейімделген ұрпақ. Жасөспірімдер арасында видеоойындар, әлеуметтік желідегі ойындар мен мобильді гейминг кеңінен таралған мәдени феноменге айналды.

2024 жылғы Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының (ДДҰ) есебіне сәйкес, Еуропа мен Орталық Азия елдеріндегі 15 жастағы жасөспірімдердің 34%-ы күнделікті видеоойын ойнайды, ал олардың 22%-ы күніне 4 сағаттан астам уақытын ойынға арнайды [9].

Қазақстанда да бұл үрдіс кең етек жайған: мектеп оқушыларының басым бөлігі бос уақытын телефон мен компьютер алдында өткізеді [12]. Бұл деректер киберкеңістік пен ойындардың жастар өміріндегі орнының маңыздылығын айғақтайды. Жастар ортасында ойын мен құмарлықтың тоғысуы ерекше назар аударарлық құбылыс. Алғашқы көзқараста дәстүрлі видеоойындар (ақшасыз, көңіл көтеру мақсатындағы) мен құмар ойындар арасында нақты шекара бар сияқты көрінгенімен, соңғы жылдары бұл айырмашылық айтарлықтай көмескілене түсті [29, p.172].

Коммерциялық видеоойындарда құмарлық элементтері – мысалы, «лутбокс» (loot box) – белсенді енгізілуде. Бұл жәшіктерді ашу арқылы ойыншы кездейсоқ виртуалды зат ұтып алады, бұл механика кәдімгі лотерея немесе ойын автоматының логикасына сай келеді. Қазіргі таңда жастарды еліктіріп отырған танымал ойындардың (Fortnite, FIFA, Dota2, т.б.) басым бөлігінде лутбокс немесе оған ұқсас функциялар бар. Зерттеулер көрсеткендей, лутбокс сатып алатын геймерлердің құмар ойындарға бейімділігі едәуір жоғары [30].

Ұлыбританияда жүргізілген Льюк Кларктың жетекшілігіндегі зерттеу 18–24 жас аралығындағы ойыншылардың лутбоксқа белсенді ақша жұмсағандары алты ай ішінде нақты ақшалай құмар ойындарға бет бұрғанын анықтады [28]. Бұл мінез-құлық үлгісі дәстүрлі құмар ойындардағы «ұтылғанды қуу» синдромымен ұқсас: ойыншы қалаған нәтижеге жете алмаған сайын, қайта-қайта әрекет жасап, ақырында тәуелділікке ұрынады.

Сонмен қатар ойын индустриясы бұл үрдісті одан әрі күшейту мақсатында марапаттау жүйелері мен геймификация құралдарын кеңінен қолдануда. Мобильді ойындарда күн сайынғы кіру бонусы, үздік ойыншылар тақтасы, арнайы жетістіктер мен виртуалды марапаттар – бәрі ойыншыны күнделікті ойнауға ынталандырады. Мұндай марапат циклдері әсіресе

жасөспірімдерге қауіпті, себебі олардың импульсті тежейтін префронталды қыртысы әлі толық жетілмеген, ал дофамин жүйесі аса белсенді күйде болады [2],[10]. Нәтижесінде, жасөспірімдер лутбокс немесе ұқсас элементтерге оңай беріліп, өзін-өзі бақылауда қиындық көреді.

Сондай-ақ мидың биохимиялық деңгейінде бұл процесс дофамин рецепторларының сезімталдығын төмендетіп, ГАМК нейромедиаторларының тепе-теңдігін бұзады [1]. Бұл өзгерістер жасөспірімді цифрлық ортаға тәуелді етеді. Құрдастар қысымы да бұл процесті ушықтырады: жасөспірім өз қатарластары желіде отырғанын байқап, ойынға қосылуға мәжбүрлік сезінеді. Цифрлық тәуелділік осылайша жеке психология мен әлеуметтік әсердің тоғысында қалыптасады [9].

Алайда цифрлық ойын мәдениетінің тек жағымсыз тұстарын сипаттау ғылыми тұрғыдан біржақты болар еді. Көптеген ойындар шығармашылықты дамытуға, стрессті азайтуға, жаңа достар табуға немесе киберспорт арқылы мансап қалыптастыруға жол ашып отыр.

ДДҰ мәліметтері бойынша, әлеуметтік желілер мен ойындарды теңгерімді пайдаланатын жастардың эмпатия, ынтымақтастық және әлеуметтік қолдау сезімі жоғары болатыны да анықталған [9]. Мәселе технологияда емес, оны қолдану мөлшері мен мәдениетінде жатыр. Өзін-өзі реттей алатын, цифрлық сауаттылығы жоғары жастарда теріс әсер минималды болады [3]. Сондықтан мамандар жасөспірімдерге технологиямен сауатты қатынас қалыптастыру – ата-ана, мектеп және қоғам деңгейінде бірлесіп атқарылатын міндет деп санайды [10].

Қазақстанда жасөспірімдердің онлайн-құмар ойындарға тартылуы негізінен екі арнада жүреді: бірі – киберспорттық бәс тігу, екіншісі – ойын ішіндегі виртуалды құндылықтарды рулетка арқылы ұтып алу. Мысалы, Dota2 немесе Counter-Strike ойындарында «пышақ» пен «терілерді» ұтып алу сайттарына қатысатын оқушылар жиі кездеседі. Бұл қызмет түрлері заңдық тұрғыда сұр аймақта орналасқан.

2023 жылы ҚР Парламенті бұл мәселені көтеріп, балаларды интернеттегі құмарлық элементтері бар ойындардан қорғау үшін заңнаманы күшейту қажеттігін алға тартты [12]. Бұл бастама жастардың психологиялық денсаулығын сақтауға бағытталған маңызды қадам болмақ. Өйткені бүгінгі жас – ертеңгі қоғам тірегі. Цифрлық дәуірде олардың ақпаратпен және технологиямен қарым-қатынасы мемлекет тұрақтылығы мен қоғамдық денсаулық үшін стратегиялық маңызға ие.

Технологияның екі ұшты сипаты: Цифрлық тәуелділік пен онлайн-құмар ойындардың күнгірт жақтарын сипаттай отырып, технологияның екі қыры бар екенін ескеру қажет. Бір жағынан, алгоритмдер мен жасанды интеллект адамның мінез-құлқын басқаруға, тіпті манипуляциялауға дейін мүмкіндік берсе, екінші жағынан, сол технологияларды жауапты және ізгі мақсатта да қолдануға болады. Технологияның әлеуеті оны қалай пайдаланғанымызға тікелей байланысты.

Сондай-ақ жасанды интеллект пен үлкен деректер тек адамдарды тәуелді ету үшін емес, керісінше, сол тәуелділіктің алдын алу құралы ретінде де қолданыла алады. Кейбір әлеуметтік жауапкершілікті бірінші орынға қоятын онлайн-құмар ойын операторлары алгоритмдерді проблемалық ойыншыларды ерте анықтап, қажетті сақтандыру шараларын қабылдау үшін пайдаланып отыр. Мысалы, Mindway AI (Дания) компаниясы нейробиология мен машиналық оқытуды біріктіре отырып, ойыншылардың тәуекел деңгейін бағалайтын интеллектуал жүйе жасап шығарды [14].

Онлайн-казинолар мен букмекерлік кеңселер үшін ойыншының көп ойнауы – тікелей табыс көзі. Демек, проблемалық ойыншыны шектеген сайын, пайда көлемі азаяды. Көптеген операторлар проблемалық ойыншыны анықтағанымен, оны тоқтатуға белсенді әрекет етпейді, тек реттеуші органдардың қысымымен ғана тиісті шаралар қолдануға мәжбүр болады [6]. Мысалы, Ұлыбританияның Құмар Ойындар жөніндегі комиссиясы Self-Exclusion (өзін-өзі шеттету) жүйесін енгізуді міндеттеді. Бұл жүйе ойыншыға өз аккаунтын уақытша бұғаттауға мүмкіндік береді. Бірақ көптеген тәуелді ойыншылар бұл мүмкіндікті пайдаланбайды. Сондықтан болашақта бұл механизмдер толық автоматтандырылып, алгоритмдердің белсенді

араласуы қажет болады. Ал жалпы алғанда цифрлық технология – қос қырлы қылыш. Оның қай жүзі басым болатыны – оны кім қалай қолданады деген сұраққа келіп тіреледі.

Жасанды интеллект адамның санасын жаулап, тәуелділік тудыру құралы бола ма, әлде қауіп-қатерден сақтандыратын цифрлық қорғаушыға айнала ма – бұл мәселе технология индустриясының, заңнаманың және азаматтық қоғамның қолында. Қазіргі таңда коммерциялық мүдде (пайданы барынша арттыру) шешуші рөл атқарып отырғандықтан, технологияның зиянды жақтары айқынырақ көрініп отыр. Алайда, қоғамдық қысым, мемлекеттік реттеу және этикалық жауапкершіліктің артуы арқылы технологияның адам игілігіне жұмыс істеуін қамтамасыз етуге толық мүмкіндік бар.

ТАЛҚЫЛАУ

Цифрлық тәуелділік – тәуекел қоғамының жаңа қатері: Жүргізілген зерттеу нәтижелері цифрлық тәуелділік пен құмар ойындардың автоматтандырылуы күрделі, көпқырлы әлеуметтік феномен екенін айғақтайды. Оларды толық түсіну үшін бір жағынан макродеңгейдегі әлеуметтік теорияларға, екінші жағынан микродеңгейдегі психологиялық механизмдерге сүйеніп талдау қажет. Әуелі, бұл құбылыстарды Энтони Гидденс пен Ульрих Бектің тәуекел қоғамы теориясы тұрғысынан қарастырсақ, цифрлық тәуелділік – қазіргі кеш модерн қоғамның өзі өндірген жаңа қатерлерінің бірі екенін көреміз. Гидденс [16] сипаттаған «өндірілген тәуекелдер» қатарында технологиялық прогрестің жанама салдарлары – ақпарат тасқыны, ғаламторлық гипербайланыстылық, дербестендірілген контент – адамның психологиялық осалдығын күшейтіп, оны жаңа цифрлық құралдарға тәуелді етеді. Яғни бұрын болмаған мүмкіндік (әлеммен кез келген сәтте байланысу, шексіз ойын ресурсына қол жетуі) бұрын болмаған проблема туғызды.

Бек [18] «екіншілік модернизация» ұғымында дәл осы парадоксты көрсетті: қоғам алдыңғы технологиялық дәуірдің мәселелерін шешу үшін жаңа технология енгізеді, бірақ сол жаңа технология күтпеген жаңа қатерлерді дүниеге әкеледі. Мысалы, интернет бастапқыда білім мен коммуникацияны демократияландыратын құтқарушы технология деп дәріптелді; іс жүзінде ол сол пайдалы қызметті атқарғанымен қатар, цифрлық тәуелділіктің, жалған ақпарат пен киберқылмыстың ошағына да айналды. Бұл – қазіргі модерн қоғамның «өз қолымен жасаған қауіпі» екенін көрсететін дәлел [16], [18]. Біздің талдауымыз осы тезисті қуаттайды.

Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының (ДДҰ) деректері бойынша 2022 жылы Еуропа және Орталық Азиядағы жасөспірімдердің 11%-ы әлеуметтік желілерді проблемалық деңгейде қолданатыны анықталған, ал бұл көрсеткіш 2018 жылы небәрі 7% болған [9]. Мұның өзі цифрлық өркениеттің жанама «құрбандары» пайда болғанын көрсетеді.

Желілік қоғам және құмар ойындардың жаһандануы: Жаһандану дәуірінің әсері мен желілік қоғам динамикасы да цифрлық тәуелділік мәселесінде анық байқалады. Мануэль Кастельстің желілік қоғам теориясына сай, қазіргі «ағындар кеңістігінде» мәдени және экономикалық құбылыстар шекара танымай әлемге бір сәтте таралады [20, р.556]. Онлайн-құмар ойындардың бүкіл дүниежүзіне жайылуы – соның айқын мысалы. Егер 1990-жылдары құмар ойын географиялық тұрғыдан белгілі бір аймақтармен (Лас-Вегас, Монте-Карло сияқты) шектелсе, қазір ол ғаламдық индустрияға айналды.

Қазақстан мысалында, интернет арқылы Лондон биржасына бәс тігуге, Маниладағы казиноны онлайн тамашалап ставка жасауға немесе Мәскеудегі букмекерлік ойындарға қатысуға болады – яғни кеңістік түгел «ағынға» айналды.

Кастельс электронды коммуникацияның дамуы кеңістік пен уақыттың байланысын өзгертіп, күнделікті өмір функцияларын орындау үшін физикалық жақындықтың шарт еместігін көрсетті [20]. Бұл құбылысты кейбір зерттеушілер «цифрлық отаршылдық» (digital colonialism) деп сипаттайды. Себебі ірі халықаралық ойын корпорациялары цифрлық инфрақұрылым арқылы экономикалық жағынан әлсіз немесе реттеу жүйесі дамымаған елдердің нарықтарына еркін еніп, онда пайда табуда [21]. Мысалы, Қазақстанда заң бойынша казино мен ойын автоматтары тек екі аймақта – Алматы облысындағы Қапшағай су қоймасы жаға-

сында және Ақмола облысындағы Щучье-Бурабай курорттық аймағында ғана орналаса алады (Қазақстан Республикасының «Ойын бизнесі туралы» Заңы, 2007). Алайда онлайн платформа арқылы шетелдік компаниялар бұл шектеуді айналып өтіп, халықтан ақша тауып жатыр.

Желілік қоғамның тағы бір салдары – виртуалды мәдениеттің реалды мәдениетпен кірігуі. Castells айтқан «реал-виртуалдылық» синтезі дәл осы: қазіргі жастардың виртуалды ойын мәдениеті мен нақты құмар ойындар тәжірибесі бірін-бірі толықтырып жатыр. Виртуалды жетістіктер (ойын ішіндегі марапаттар, онлайн турнирдегі жеңістер) олардың санасында шынайы өмір оқиғасындай эмоциялық маңызға ие болып отыр. Сәйкесінше, ғаламдық цифрлық кеңістікте ұлттық не жергілікті шекаралар шартты сипатқа еніп, әлеуметтік-мәдени үрдістердің ортақ «виртуал алаңы» қалыптасты [21].

Алгоритмдер, бақылау капитализмі және адам санасы: Жасанды интеллект пен алгоритмдер жетекшілік ететін «бақылау капитализмі» жағдайында [22] цифрлық тәуелділікті талдау үшін Шошанна Зубофф пен Жиль Делёз идеялары ерекше ғылыми маңызға ие. Зерттеуіміз алгоритмдердің адам психикасына байқалмайтын, бірақ қуатты ықпал ететінін көрсетті. Бұрын тәуелділіктің қалыптасуы көбінесе адамның ішкі осалдықтарына (биологиялық, генетикалық бейімдері) және әлеуметтік-мәдени ортасына байланысты деп түсіндірілсе, енді оған үшінші – цифрлық құрылымдық күш қосылды. Бұл – сапалық тұрғыда жаңа, күрделі феномен.

Алгоритмдер адамның әрекетін алдын ала болжап қана қоймай, оның шешім қабылдау механизмдеріне елеулі әсер етіп, мінез-құлқын түрлендіре алады. Мысалы, Netflix платформасының немесе TikTok алгоритмдерінің пайдаланушыға кезекті контентті «ұсынуы» – шын мәнінде, таңдауды тұспалды түрде мәжбүрлеу механизмі. Бұл феноменді Зубофф «мінез-құлықтық артықшылық» (behavioral surplus) деп атайды: жеке деректер адам еркіне қарсы пайдаланылады және болашақ әрекетті басқару мақсатында өңделеді [22].

Медиа зерттеуші Couldry мен Mejias [21] алгоритмдік билікті «цифрлық қармақ» (digital capture) ұғымы арқылы түсіндіреді: алгоритм адам санасын, уақыты мен назарының ағынын өз құрығына түсіреді. Бұл тұжырымды Facebook, Instagram және YouTube сияқты платформалардың құрылымы растайды – олардың бизнес моделі пайдаланушының экран алдында көбірек уақыт өткізуіне негізделген. Әлеуметтік медида жиі қолданылатын мінез-құлық модификациясы – пайдаланушының назары мен таңдауы алгоритмдермен басқарылатын контексте қалыптасады. Осы процестің барысында, адамның еркі алгоритмдік ұсыныстарға бағынышты болады [21].

Жиль Делёз өз еңбектерінде бақылау қоғамының жаңа сипатын сипаттап, индустриялық «тәртіп қоғамы» орнына «үздіксіз қадағалау мен модульдеу» орын алғанын жазады. Қазіргі цифрлық ортада дәл осы модульдеу жүзеге асуда: әлеуметтік желілер пайдаланушының әр қимылын бақылап, оның негізінде контент тасымалын үздіксіз бейімдейді – мысалы, Facebook таспасында ұзақ қарап қалған жазбалар жиі көрсетіледі, көңіл көтеретін бейнелер алгоритм арқылы араласып тұрады, бұл пайдаланушыны тоқтаусыз назар аударуға итермелейді [23].

Зубоффың «бақылау капитализмі» тұжырымдамасына сәйкес, цифрлық платформалар адамның цифрлық ізін – оның мінезі мен әдеттерін коммерциялық активке айналдырады. Бұл жүйеде пайдаланушы – еркін шешім қабылдайтын тұлға емес, керісінше, нарық үшін бағынуға бейімделген «цифрлық дивидуум» (dividuum) ретінде көрінеді. Бұл құрылымда деректер бейтарап емес: оларды коммерциялық мақсаттағы корпорациялар иемденіп, алгоритмдерді өз пайдасына бағыттап жасайды [22], [23].

Құмар ойын платформаларындағы алгоритмдер осы механизмдерді әсіресе белсенді түрде пайдаланады. Олар қолданушының тәуелділік деңгейін қадағалап қана қоймай, оны тереңдетуге жағдай жасайды – ставкаларды арттыру, марапат циклдерін күшейту, эмоционалды ынталандыру элементтерін енгізу арқылы. Бұл – бақылау капитализмінің ең қауіпті формаларының бірі. Себебі мұнда алгоритмдер тек пайдаланушының назарын емес, оның қаржысын, мінез-құлқын, тіпті өмірлік әдеттерін басқаруға тырысады [3].

Цифрлық тәуелділіктің нейробиологиялық механизмдері: Цифрлық тәуелділіктің нейробиологиялық негіздерін түсіну үшін Николас Кардарас [1] пен Наташа Шулл [24]

еңбектерінде баяндалған тұжырымдар маңызды болып табылады. Біздің зерттеу бұл дереккөздерде сипатталған механизмдерді нақты түрде қуаттады: интерактивті экрандар мен онлайн ойындар адамның миына есірткі тәрізді әсер етеді. Экранмен ұзақ уақыт әрекеттескенде дофамин деңгейінің күрт артуы адамның ләззат сезіну шегін жоғарылатады, нәтижесінде шынайы өмірдегі кәдуілгі жағымды тәжірибелер – достармен араласу, табиғатта серуендеу, немесе білім алу секілді әрекеттер – беймәнді көріне бастайды [1].

Наташа Шулл [24] «Addiction by Design» атты еңбегінде ойын автоматтарының қолданушыны «машина зонасына» кіргізетінін көрсетеді – бұл транс тәрізді күй, мұнда тіпті ұтыстың өзі ойынға кедергі ретінде қабылданады. Оның деректеріне сүйенсек, ойыншылардың басты мақсаты – жеңіс емес, ойын кеңістігінде үздіксіз қалып отыру. Бұл идея цифрлық платформалардың да құрылымын түсіндіреді: олар қолданушыны марапаттау, жаңалық легі, геймификация арқылы үздіксіз экран алдында ұстауға бейімделген. Кардарас бұл құбылысты «электронды кокаин» немесе «сандық героин» деп атайды. Оның айтуынша, экран арқылы туындайтын дофамин толқыны, әсіресе балалардың дамымаған миына зиян келтіреді [1]. Ол нейровизуалдық зерттеулер нәтижелеріне сүйене отырып, ойын ойнау мен есірткі тұтыну салдарынан болатын мидағы құрылымдық өзгерістердің ұқсас екенін көрсетеді. Бұл цифрлық тәуелділік феноменінің медицина мен психология шеңберінен шығып, әлеуметтік қауіпке айналғанын білдіреді. Біздің эмпирикалық зерттеу де осыны дәлелдейді: цифрлық тәуелділікке бейімделген қатысушылардың 80%-дан астамы экраннан тыс әрекеттерге мотивациясы жоқ екенін, бұрынғы хоббилерінің мәнін жоғалтқанын айтқан. Бұл көрсеткіш сандық стимулдар адам өмірінің мазмұндық құрылымына терең ықпал етіп жатқанын айғақтайды.

Құндылық бағдарларының трансформациясы: Әлеуметтанулық тұрғыда, бұл тәуелділіктің адам құндылықтарына әсері күрделі. Twenge & Campbell [10] көрсеткендей, цифрлық ортада өскен жастар бірден нәтиже беретін, тез марапатталатын іс-әрекеттерге бейімделеді. Қажырлы еңбек, ұзақ мерзімді мақсат және тұлғааралық қарым-қатынас сияқты дәстүрлі құндылықтар өз орнын жылдам табыс, онлайн бедел және вирустық танымалдылыққа беріп отыр. Мысалы, бір халықаралық зерттеуге сәйкес, АҚШ, Ұлыбритания және Қытайдағы 6–17 жас аралығындағы балалардың 75%-ы болашақта YouTube немесе TikTok секілді платформаларда жұмыс істегісі келетінін, ал 33%-ы тіпті «атақты видеоблогер» болуды армандайтынын білдірген. Бұл – цифрлық платформалар жастардың еңбек, білім және табыс туралы ұғымын қайта бағдарлап жатқанының айғағы. Твендж бұл құбылысты «құндылықтардың алгоритмдік қайта бағдарлануы» деп сипаттайды. Яғни, жастардың санасына күнделікті ақпарат тасқыны, платформа ұсынған контент, виртуалды марапат жүйесі үнемі әсер етіп отырады. Мұнда жас адамның таңдауы – шын мәнінде еркін емес, ол күнделікті алгоритмдік әсердің нәтижесі ретінде қалыптасқан.

Әлеуметтік теңсіздік факторы және технологиялық этика: Цифрлық тәуелділік пен құмар ойындардан туындайтын зиянның әлеуметтік теңсіздікпен тығыз байланысты екені зерттеуімізде айқындалды. Бұл құбылыс Пьер Бурдьенің «өріс» және «капитал» теориялары арқылы жақсы түсіндіріледі: цифрлық индустриядағы ірі агенттер (технологиялық және ойын корпорациялары) әлеуметтік және экономикалық капиталы әлсіз топтарға бағытталған «ойын ережелерін» өз пайдасына тиімді ұйымдастырады [31]. Мәселен, әлеуметтік тұрғыдан осал адамдар – қаржылық ресурсы шектеулі, тұрақты жұмысы жоқ немесе психологиялық қолдаудан тыс қалған азаматтар – жеңіл табысқа жетудің жылдам жолы ретінде құмар ойын индустриясының қармағына оңай түседі [32]. Ауқатты ортада өскен балалар да тәуекелге бейім келеді: ата-анасы уақыт бөлмеген немесе шектеу қоймаған жағдайда, олар ерте жастан гаджетке тәуелділікке ұрынады [1]. Екі жағдайда да психологиялық және әлеуметтік қорғанысы әлсіз адамдар ең көп зардап шегеді.

Ұлыбританиядағы зерттеулер бұл тенденцияны нақты көрсетіп отыр. The Guardian басылымы жүргізген журналистік тергеуде құмар ойын компаниялары өз жарнамаларын ең кедей аудандардағы тұрғындарға бағыттайтыны анықталған. Елдегі барлық букмекерлік кеңселердің 21%-ы ең кедей он ауданда орналасқан болса, ең бай он ауданда бұл көрсеткіш

небәрі 2%-ды құрайды [33]. Бір маркетинг маманы онлайн-казино үшін «жылдық табысы £25,000-нан төмен, үш баласы бар клиенттер» ең тиімді аудитория екенін мойындаған [33]. Бұл жерде алгоритмдер – әлеуметтік әлсіз аудиторияны анықтау және оларды жүйелі түрде нысанаға алу құралы ретінде қолданылады. Цифрлық маркетинг жеке электронды пошта, қалқымалы жарнама, немесе контекстік жарнама арқылы осы топқа ықпал етеді – бұл әлеуметтік жауапкершілік пен цифрлық этика мәселесін күн тәртібіне шығарады [22].

Цифрлық индустрия этика кодекстерінде «жауапты жарнама», «қолданушы құқығы» сияқты ұғымдарды жиі көрсеткенімен, іс жүзінде коммерциялық мүдделер басым түсіп отыр. Тек мемлекет пен азаматтық қоғам тарапынан қысым артқанда ғана компаниялар өзгеріс жасауға мәжбүр болады. Мысалы, 2018 жылдан бастап Google мен Apple өз өнімдеріне «сандық саулық» функцияларын (экран уақытын бақылау, лимит қою) енгізді – бұл қоғамдағы сұраныс пен реттеуші талаптарға берілген реакция ретінде қарастырылуы мүмкін [34], [35].

Ұлыбританияда құмар ойын индустриясына жауапкершілік жүктеу саясаты да күшейіп келеді. 2017 жылы 888 Holdings компаниясы £7.8 млн айыппұл төлеуге мәжбүр болды, себебі ол өзінде тіркелген 7000-нан астам өзін-өзі шеттеткен ойыншыны қайта ойынға кіргізіп жіберген [36]. Бұл – тек технологияны ғана емес, оны қолданатын платформалар мен компаниялардың моральдық жауапкершілігін де алға шығаратын жағдай.

Қазақстанда да 2023 жылғы заңнамалық өзгерістер осы бағыттағы қадам болып саналады. Атап айтқанда, букмекерлік ойындардан түсетін салықтың бір бөлігін әлеуметтік қорға бағыттау, жарнаманы шектеу, тәуелділіктің алдын алу шараларын заңмен бекіту – әлеуметтік осал топтарды қорғауға арналған нормативтік механизмдердің бір бөлігі («Ойын бизнесі туралы» заңға өзгерістер, 2023). Дегенмен, бұл шаралар цифрлық тәуелділіктің құрылымдық себептерін жоюға толық жеткіліксіз. Басты мәселе – технологиялық өнімдерге қоғам тарапынан әділеттілік, инклюзивтілік және этикалық нормаларға сәйкес талап қоюда.

Пәнаралық талдаудың маңызы: Жүргізілген зерттеу цифрлық тәуелділікті толық түсіну үшін әлеуметтік ғылымдар мен психология арасындағы пәнаралық интеграцияның маңызын нақты көрсетті. Макродеңгейдегі құрылымдық-теориялық тұжырымдар (М. Кастельс, Ш. Зубофф, Э. Гидденс, Ж. Делёз) мен микродеңгейдегі эмпирикалық-психологиялық зерттеулер (Н. Кардарас, Н. Шулл, Ж. Твенге) өзара сабақтастырыла талданып, бұл феноменді тек жеке тұлғалардың клиникалық мәселесі емес, социотехнологиялық жүйенің жүйелі өнімі ретінде қарастыруға мүмкіндік берді.

Көрнекті медиа зерттеушісі Маршалл Маклюэннің «біз құралдарды жасаймыз, содан кейін олар бізді қалыптастырады» деген концептуалды афоризмі (McLuhan, 1964) қазіргі цифрлық құрылғылар мен платформалардың әсерін сипаттауға айқын сәйкес келеді. Смартфондар, алгоритмдер мен әлеуметтік желі интерфейстері бейтарап технологиялар емес – олар адамның күнделікті өмір салтын, назарын, қарым-қатынасын және тіпті құндылық бағдарларын трансформациялайтын күшті медиаторлар. Бұл медиаэволюция нәтижесінде қалыптасатын тәуелділік – тек дербес патология ғана емес, жүйелік ықпалдың көрінісі. Цифрлық тәуелділіктің әлеуметтік зардаптары да күрделене түсуде. Мәселен, балалар мен жастар арасында интернетке шамадан тыс тәуелділік тұлғалық дамуға, зейін тұрақтылығына және эмоциялық реттеуге елеулі әсер етіп қана қоймай, олардың болашақтағы әлеуметтік рөлдерін (ата-ана, азамат, еңбеккер) атқару қабілетіне қауіп төндіреді [1], [10]. Бұл тенденцияны «тұрақты инфантилизм» немесе «цифрлық эскапизм» феномені ретінде қарастыруға болады – яғни шынайы өмірдің күрделілігі мен белгісіздігінен қашып, виртуалды әлемде уақытша жұбаныш пен иллюзорлық бақылау іздеу үрдісі.

Дүниежүзілік денсаулық сақтау ұйымының 2024 жылғы Халықаралық аурулар классификациясына «цифрлық ойын тәуелділігін» (gaming disorder) ресми диагноз ретінде енгізуі – бұл феноменнің жаһандық масштабта мойындалған әлеуметтік және медициналық проблемаға айналғанының дәлелі [9]. Сонымен қатар, Қытай, Оңтүстік Корея және Жапония секілді елдерде интернетті шамадан тыс пайдалануға қарсы заңнамалық шектеулер (мысалы,

коменданттық сағат, мәжбүрлі терапия) енгізілуі де мемлекеттің институционалдық жауапкершілігінің артуын көрсетеді.

Энтони Гидденс сипаттаған «рефлексивті модернизация» тұжырымдамасында [17] қазіргі адам өз әрекетін тұрақты бақылап, бағалап, қайта құруға қабілетті субъект ретінде түсіндіріледі. Алайда цифрлық платформа логикасы бұл рефлексияны тежеп, керісінше, «алгоритмдік рефлексияны» орнатады – яғни адамның орнына шешім қабылдайтын сыртқы жүйе пайда болады.

Жиль Делёз [23] сипаттаған бақылау қоғамында субъект «дивидуумға» – үздіксіз бақылауға ұшырайтын цифрлық кодтар жиынтығына айналады. Бұл трансформация адам еркіндігі мен автономиясына төнген жүйелік қауіп ретінде қарастырылуы тиіс. Цифрлық тәуелділік тек клиникалық немесе педагогикалық мәселе емес – ол бүкіл қоғамның функционалдық қабілеті мен институционалдық тұрақтылығына ықпал ететін кешенді құрылымдық қатер. Яғни, цифрлық тәуелділік – кеш модерн қоғамының құрылымдық жағдайларынан туындап, технологиялық алгоритмдер арқылы күшейетін әлеуметтік-психологиялық феномен. Оны зерделеу мен еңсеру үшін көпсалалы әдіснама қажет: әлеуметтанулық теориялар феноменнің мәдени, құрылымдық және институционалдық контекстін ашады, ал психология оның неврологиялық және мінез-құлықтық механизмдерін түсіндіреді. Ең бастысы – бұл мәселеге қоғам, мемлекет және технологиялық индустрия тарапынан дер кезінде кешенді жауап әзірлеу. Келесі бөлімде біз осы жауаптың қандай институционалдық формаларда жүзеге асуы мүмкін екеніне тоқталамыз.

ҚОРЫТЫНДЫ

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, жасанды интеллект пен цифрлық ойын индустриясының дамуымен туындаған жаңа тәуелділік формалары, атап айтқанда, цифрлық тәуелділік және автоматтандырылған лудомания, адамның жеке және қоғамдық өміріне терең әсер етуде. Бұл феномен ақпараттық қоғамның технологиялық жетістіктері мен нарықтық логикаға негізделіп дамып жатқанымен, оның әлеуметтік, психологиялық және этикалық салдарлары күрделі әрі көпқабатты сипатта болып отыр. Егер индустриалды қоғамда адам негізінен физикалық еңбекке бейімделіп, өндірістік тәртіпке бағынышты болса, цифрлық дәуірде оның зейіні мен эмоциялық реакциялары цифрлық құралдар арқылы басқарылып, психологиялық стимулдарға тәуелді жаңа «цифрлық субъект» пайда болуда.

1. Құрылымдық-әлеуметтік деңгей: тәуекел қоғамы және әлеуметтік дезинтеграция: Цифрлық тәуелділік – тек жекелеген тұлғалардың мінез-құлық девиациясы ғана емес, ол постиндустриалды қоғамның құрылымдық трансформациялары нәтижесінде туындаған жүйелі феномен ретінде қарастырылады. Ульрих Бек [18] ұсынған «тәуекел қоғамы» және Энтони Гидденстің [17] «рефлексивті модернизация» теориялары осы мәселелерді тереңірек түсінуге мүмкіндік береді. Қазіргі адамның жағдайы тұрақсыздық, белгісіздік және әлеуметтік оқшаулану жағдайында өмір сүріп жатқан рефлексивті агент ретінде сипатталады. Алайда осы рефлексивтілік алгоритмдік жүйелер тарапынан тежеліп, адамды ақпараттық асқын жүктеме мен виртуал эскапизмге итермелеп отыр. Бұл әлеуметтік күйзеліс, мәдени дезориентация және құндылықтардың құлдырауы цифрлық тәуелділіктің ұрығын себеді.

2. Технологиялық-алгоритмдік деңгей: бақылау капитализмі және сананы басқару: Цифрлық тәуелділіктің тереңдеуіне ықпал ететін басты механизмдердің бірі – алгоритмдік басқару және «бақылау капитализмі» феномені [22] Жасанды интеллект негізіндегі ұсыныс жүйелері адамның онлайн жүріс-тұрысын үнемі талдап, оның ықтимал реакцияларын болжай отырып, жаңа стимулдарды алдын ала дайындайды. Бұл – Дж. Делёз сипаттаған бақылау қоғамындағы «дивидуумдық кодтарға» жіктелген адамның жаңа архетипі [23]. Онлайн-құмар платформалар қолданушылардың психологиялық бейінін (behavioral profiling) алгоритмдер арқылы нақтылап, маркетингтік интервенцияны сол әлсіздіктерге бағыттайды [6], [24]. Мұндай технологиялар тек тәуелділікті үдетіп қоймай, тұтынушылық еркіндікті иллюзорлық сипатқа айналдырады.

3. Психонейробиологиялық деңгей: тәуелділіктің биохимиялық негізі.

Экран алдындағы белсенділіктің адам миына әсерін зерттеген Н. Кардарас [1], Н. Шулл [24] және А. Альтер [4] еңбектеріне сүйене отырып, цифрлық стимулдардың дофаминдік жүйеге айтарлықтай ықпал ететіні анықталды. Дофамин деңгейінің жиі әрі шектен тыс көтерілуі адамның қуаныш пен қанағат сезіну шегін бұзып, бейтарап өмірлік стимулдардан (әлеуметтік қарым-қатынас, оқу, еңбек) ләззат алуды әлсіретеді. Бұл – классикалық аддиктивті циклге тән нейробиологиялық төзімділік және «ломка» динамикасының цифрлық баламасы. Сонымен қатар, виртуал орта эскапизм арқылы уақытша құтқарушы рөл атқара отырып, нақты өмірдің талаптарынан қашуға бейімдейді, бұл жағдай психологиялық осал жандарды тәуелділік шеңберіне тереңірек тартады [10].

5. Әлеуметтік салдар: адами капитал және ұрпақтың болашағы.

Цифрлық тәуелділіктің қоғамға тигізетін салдары әлеуметтік және экономикалық деңгейде айқын байқалуда: еңбек өнімділігінің төмендеуі, психикалық денсаулықтың нашарлауы, отбасылық дезинтеграция, жастардың білім мен кәсіби мақсатқа қызығушылығының бәсеңдеуі. Әсіресе жас буын арасында байқалатын ұзақмерзімді ықпалдар (мотивацияның әлсіреуі, инфантилизм, жалған жетістік культі) ұлттық адами капитал сапасына тікелей әсер етуі мүмкін [8].

Қорытынды тұжырым: Зерттеу гипотезасы расталды: жасанды интеллект және алгоритмдік басқару цифрлық тәуелділіктің қарқын алуына елеулі үлес қосып отыр. Ал құмар ойындардың автоматтандырылуы лудоманияны бұрынғыдан әлдеқайда кең әрі терең ауқымға жеткізді. Бұл процесті толық түсіну үшін біз макро- және микродеңгейдегі интердисциплинарлық теорияларға жүгіндік.

- Энтони Гидденс пен Мануэль Кастельс әлеуметтік құрылым мен желілік қоғам контекстінде цифрлық мінез-құлықтың қалай қалыптасатынын көрсетті.

- Шошанна Зубофф пен Жиль Делёз цифрлық бақылау мен нарықтық логиканың адам еркіндігіне төндіріп отырған жүйелік қауіптерін айқындады.

- Н. Кардарас, Н. Шулл, А. Альтер еңбектері адам миындағы дофаминдік механизмдердің цифрлық платформалармен қалай манипуляцияланатынын ашып берді.

Ғылыми-тәжірибелік маңыздылығы: Цифрлық тәуелділік – тек психологиялық патология емес, ол цифрлық капитализм мен әлеуметтік құрылым трансформациясының туындысы. Сондықтан бұл мәселеге тек клиникалық немесе педагогикалық деңгейде емес, институционалдық, мәдени және құқықтық деңгейлерде де жүйелі жауап беру қажет. Цифрлық саясаттың жаңа векторы – технологиялық әділеттілік пен нейроэтиканың үндесуі болуы тиіс. Қоғам өз мүшелерінің еркіндігі мен саналы таңдау құқығын алгоритмдік мүддеден жоғары қоюды үйренуі тиіс.

Ұсыныстар: Цифрлық тәуелділік пен құмар ойындар феномені – тек жеке психологиялық ауытқу емес, жаһандық әлеуметтік құрылым мен технологиялық үдерістердің өзара тоғысында пайда болған жүйелік мәселе. Осы зерттеуге сүйене отырып, күрделі құбылыспен күресте мультидисциплинарлық әрі көпвекторлы тәсілдің маңыздылығы айқындалды. Төменде институционалдық, білімдік, медициналық және мәдени деңгейлерде жүзеге асырылуы тиіс ұсыныстар топтамасы ұсынылады.

1. Мемлекеттік саясат және құқықтық реттеу: Цифрлық тәуелділік пен лудоманияға қарсы әрекет мемлекеттің нормативтік-құқықтық механизмдерін жетілдіруді қажет етеді. Олардың ішінде цифрлық бақылау құралдарын заңмен бекіту, алгоритмдік транспаренттілік принципі мен құмар ойындардың жарнамасын шектеу ұсынылады.

2. Білім беру және профилактикалық жұмыстар: Мектеп бағдарламасына «Цифрлық этика және медиа сауаттылық» пәнін енгізу, ата-аналарды жұмысқа бағыттайтын семинарлар және отбасыларда «экран мәдениетін» қалыптастыру ұсынылады.

3. Денсаулық сақтау және оңалту инфрақұрылымы: Цифрлық тәуелділік пен лудоманияны емдеуге арналған мамандандырылған клиникалар ашу және онлайн көмек көрсету платформаларын енгізу қажет.

4. Мәдени-институционалдық ықпал ету: Жастарға бағытталған қоғамдық ақпараттық кампаниялар мен медиа жауапкершілігі аясында бұқаралық ақпарат құралдары тәуелділікке итермелейтін контентті азайтуға міндеттелуі тиіс.

5. Ғылыми зерттеулер және халықаралық ынтымақтастық: Қытай, Сингапур, Жапония және Оңтүстік Корея елдеріндегі тәжірибені кешенді түрде зерделеу, ұлттық гранттар бағдарламасы және академиялық сараптама тетігін енгізу ұсынылады.

Ұсыныс тұжырымы: Цифрлық дәуір адамзатқа бұрын-соңды болмаған мүмкіндіктер ұсынумен қатар, оның психологиялық, әлеуметтік және мәдени тұрақтылығына жаңа қауіптер төндіруде. Цифрлық тәуелділік пен құмар ойындардың автоматтандырылуы – осы қауіптің құрылымдық көріністері. Оларды еңсеру үшін біржақты тыйым немесе жекелеген шаралар жеткіліксіз. Бұл – тұтас жүйелік және мәдени трансформацияны талап ететін көпқырлы процесс.

Әдебиеттер:

1 Kardaras N. *Glow Kids: How Screen Addiction Is Hijacking Our Kids – and How to Break the Trance.* – New York : St. Martin’s Press, 2016. – 288 p.

2 Young K. S. *Technology addiction: Research and clinical perspectives // Proceedings of the IEEE Symposium on Cyberpsychology.* – 2010. – P. 45–48.

3 Kuss D. J., Griffiths M. D. *Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned // International Journal of Environmental Research and Public Health.* – 2017. – Vol. 14, № 3. – P. 311.

4 Alter A. *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked.* – New York : Penguin Press, 2017. – 368 p.

5 Alexander B. K. *Problem Gambling Is Now a Recognized Addiction: Why It Matters!* – 2019. – URL: <https://brucekalexander.com> (accessed: 23.03.2026).

6 Busby M. *Revealed: how bookies use AI to keep gamblers hooked // The Guardian.* – 2018. – 30 April.

7 American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5).* – Washington, DC : APA Publishing, 2013. – 947 p.

8 Сарыбаева А. Б., Мұқажанова А. Ж. Құмар ойындарға тәуелділіктің әлеуметтік салдарына салыстырмалы талдау // Абай атындағы ҚазҰПУ Хабаршысы. Әлеуметтік және саяси ғылымдар сериясы. – 2025. – № 1(89). – Б. 45–53.

9 World Health Organization. *Regional Office for Europe. Teens, Screens and Mental Health (New data on adolescent digital technology use).* – Media release. – 25 September 2024.

10 Twenge J. M., Campbell W. K. *Associations between screen time and lower psychological well-being // Preventive Medicine Reports.* – 2018. – Vol. 12. – P. 271–283.

11 Ержанов Е. Д., Ғабитов Т. Х. *Постантропоцентризм және цифрлық онтология.* – Алматы : Дарын, 2025. – 462 б.

12 Profit.kz. *Интернет-тәуелді қазақстандықтарды анықтау бүкіл ел бойынша жүргізіледі.* – 2021. – 12 сәуір.

13 Жарбулова Н. *У подростков растет зависимость от соцсетей и видеогр — исследование ВОЗ // Kursiv Media.* – 2024. – 12 октября.

14 Mindway AI. *AI for safer gambling.* – 2022. – URL: <https://mindway.ai> (accessed: 23.03.2026).

15 Gainsbury S. M., Russell A. M., Blaszczynski A., Hing N. *The impact of Internet gambling on gambling problems // Psychology of Addictive Behaviors.* – 2015. – Vol. 29, № 3. – P. 766–777.

16 Giddens A. *The Consequences of Modernity.* – Cambridge : Polity Press, 1990. – 186 p.

17 Giddens A. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age.* – Cambridge : Polity Press, 1991. – 264 p.

18 Beck U. *Risk Society: Towards a New Modernity.* – London : Sage Publications, 1992. – 260 p.

- 19 Granfield R., Reinarman C. (eds.). *Expanding Addiction: Critical Essays*. – New York : Routledge, 2015. – 264 p.
- 20 Castells M. *The Rise of the Network Society*. – Oxford : Blackwell, 1996. – 556 p.
- 21 Couldry N., Mejjias U. A. *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. – Stanford, CA : Stanford University Press, 2019. – 218 p.
- 22 Zuboff S. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. – New York : PublicAffairs, 2019. – 691 p.
- 23 Deleuze G. *Postscript on the Societies of Control // October*. – 1992. – № 59. – P. 3–7.
- 24 Schüll N. D. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. – Princeton, NJ : Princeton University Press, 2012. – 447 p.
- 25 Harris T. *How Technology Hijacks People’s Minds // Thrive Global*. – 2016. – 18 May.
- 26 Institute for Healthcare Policy & Innovation. *Social media copies gambling methods to create psychological cravings // University of Michigan News*. – 2018. – 6 November.
- 27 LaRose R., Lin C. A., Eastin M. S. *Unregulated Internet usage // Media Psychology*. – 2003. – Vol. 5, № 3. – P. 225–253.
- 28 Clark L. *When gaming leads to gambling: the risks of loot boxes // Djavad Mowafaghian Centre for Brain Health News*. – 2025. – 8 July.
- 29 King D. L., Delfabbro P. H. *Video game monetization (e.g., “loot boxes”) // International Journal of Mental Health and Addiction*. – 2019. – Vol. 17, № 1. – P. 166–179.
- 30 Zendle D., Cairns P. *Video game loot boxes are linked to problem gambling // PLOS ONE*. – 2018. – Vol. 13, №11. – e0206767.
- 31 Бурдые П. *Различие: социальная критика суждений вкуса*. – Москва : Прогресс, 1984. – 445 с.
- 32 Gainsbury S. M., Russell A. M., Blaszczynski A., Hing N. *The impact of Internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers // Psychology of Addictive Behaviors*. – 2015. – Vol. 29, № 3. – P. 766–777.
- 33 Davies S. *Revealed: how bookies use AI to keep gamblers hooked // The Guardian*. – 2018. – 30 April.
- 34 Perez S. *Google launches digital wellbeing tools // TechCrunch*. – 2018. – 25 May.
- 35 Apple Inc. *Screen Time feature in iOS 12 // Apple Newsroom*. – 2018. – 17 September.
- 36 UK Gambling Commission. *888 Holdings fined for allowing self-excluded players to gamble*. – 2017. – URL: <https://www.gamblingcommission.gov.uk> (accessed: 23.03.2026).

References:

- 1 Kardaras N. *Glow Kids: How Screen Addiction Is Hijacking Our Kids – and How to Break the Trance*. – New York : St. Martin’s Press, 2016. – 288 p.
- 2 Young K. S. *Technology addiction: Research and clinical perspectives // Proceedings of the IEEE Symposium on Cyberpsychology*. – 2010. – P. 45–48.
- 3 Kuss D. J., Griffiths M. D. *Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned // International Journal of Environmental Research and Public Health*. – 2017. – Vol. 14, №3. – P. 311.
- 4 Alter A. *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*. – New York : Penguin Press, 2017. – 368 p.
- 5 Alexander B. K. *Problem Gambling Is Now a Recognized Addiction: Why It Matters!* – 2019. – URL: <https://brucekalexander.com> (accessed: 23.03.2026).
- 6 Busby M. *Revealed: how bookies use AI to keep gamblers hooked // The Guardian*. – 2018. – 30 April.
- 7 American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. – Washington, DC : APA Publishing, 2013. – 947 p.
- 8 Sarybaeva A. B., Mukazhanova A. Zh. *Qumar ойындарға тауелділіктің әлеуметтік және саяси қылымдар сәйкесінше // Abai атындары ҚазНПУ Хабаршысы*. – 2025. – № 1(89). – P. 45–53 [in Kaz].

- 9 World Health Organization. *Regional Office for Europe. Teens, Screens and Mental Health (New data on adolescent digital technology use)*. – Media release. – 25 September 2024.
- 10 Twenge J. M., Campbell W. K. *Associations between screen time and lower psychological well-being // Preventive Medicine Reports*. – 2018. – Vol. 12. – P. 271–283.
- 11 Erzhanov E. D., Gabitov T. Kh. *Postantropotsentrizm zhane tsyfrlyk ontologiya*. – Almaty : Daryn, 2025. – 462 P [in Kaz].
- 12 Profit.kz. *Internet-taueldilik kazakhstandyktardy anyqtau bukil el boyynsha zhurgiziledi*. – 2021. – 12 April [in Kaz].
- 13 Zharbulova N. *U podrostkov rastet zavisimost ot sotssetei i videoigr — issledovanie VOZ // Kursiv Media*. – 2024. – 12 October [in Rus].
- 14 Mindway AI. *AI for safer gambling*. – 2022. – URL: <https://mindway.ai> (accessed: 23.03.2026).
- 15 Gainsbury S. M., Russell A. M., Blaszczynski A., Hing N. *The impact of Internet gambling on gambling problems // Psychology of Addictive Behaviors*. – 2015. – Vol. 29, № 3. – P. 766–777.
- 16 Giddens A. *The Consequences of Modernity*. – Cambridge : Polity Press, 1990. – 186 p.
- 17 Giddens A. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. – Cambridge : Polity Press, 1991. – 264 p.
- 18 Beck U. *Risk Society: Towards a New Modernity*. – London : Sage Publications, 1992. – 260 p.
- 19 Granfield R., Reinarman C. (eds.). *Expanding Addiction: Critical Essays*. – New York : Routledge, 2015. – 264 p.
- 20 Castells M. *The Rise of the Network Society*. – Oxford : Blackwell, 1996. – 556 p.
- 21 Couldry N., Meijas U. A. *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. – Stanford, CA : Stanford University Press, 2019. – 218 p.
- 22 Zuboff S. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. – New York : PublicAffairs, 2019. – 691 p.
- 23 Deleuze G. *Postscript on the Societies of Control // October*. – 1992. – № 59. – P. 3–7.
- 24 Schüll N. D. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. – Princeton, NJ : Princeton University Press, 2012. – 447 p.
- 25 Harris T. *How Technology Hijacks People’s Minds // Thrive Global*. – 2016. – 18 May.
- 26 Institute for Healthcare Policy & Innovation. *Social media copies gambling methods to create psychological cravings // University of Michigan News*. – 2018. – 6 November.
- 27 LaRose R., Lin C. A., Eastin M. S. *Unregulated Internet usage // Media Psychology*. – 2003. – Vol. 5, № 3. – P. 225–253.
- 28 Clark L. *When gaming leads to gambling: the risks of loot boxes // Djavad Mowafaghian Centre for Brain Health News*. – 2025. – 8 July.
- 29 King D. L., Delfabbro P. H. *Video game monetization (e.g., “loot boxes”) // International Journal of Mental Health and Addiction*. – 2019. – Vol. 17, № 1. – P. 166–179.
- 30 Zendle D., Cairns P. *Video game loot boxes are linked to problem gambling // PLOS ONE*. – 2018. – Vol. 13, № 11. – e0206767.
- 31 Burd’e P. *Razlichie: sotsial’naia kritika suzhenii vkusa*. – Moskva : Progress, 1984. – 445 P [in Rus].
- 32 Gainsbury S. M., Russell A. M., Blaszczynski A., Hing N. *The impact of Internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers // Psychology of Addictive Behaviors*. – 2015. – Vol. 29, № 3. – P. 766–777.
- 33 Davies S. *Revealed: how bookies use AI to keep gamblers hooked // The Guardian*. – 2018. – 30 April.
- 34 Perez S. *Google launches digital wellbeing tools // TechCrunch*. – 2018. – 25 May.
- 35 Apple Inc. *Screen Time feature in iOS 12 // Apple Newsroom*. – 2018. – 17 September.
- 36 UK Gambling Commission. *888 Holdings fined for allowing self-excluded players to gamble*. – 2017. – URL: <https://www.gamblingcommission.gov.uk> (accessed: 23.03.2026).