



WIN Up To 1000

777 500  
777 200  
777 1000

# Игры,

КОТОРЫЕ ВАС РАЗОРЯЮТ



**Мария Дмитриевна Бакушева**  
**Игры, которые вас разоряют**  
Серия «Опасности,  
которые вас подстерегают»

*Текст предоставлен издательством  
[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=164423](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=164423)  
Бакушева М. Игры, которые вас разоряют:*

**Аннотация**

Игра представляет собой одно из немногих занятий, позволяющих совместить в себе приятное с полезным. Однако существует масса азартных игр, которые оказывают разрушительное воздействие на психику человека и опустошают кошелек. О том, как избавиться от такой «игромании», и рассказано в данной книге. Для широкого круга читателей.

# Содержание

Введение	4
1 Казино	6
Конец ознакомительного фрагмента.	29

# Мария Башкуева

## Игры, которые вас разоряют

*В этой книге описываются азартные игры, которые оказывают разрушительное воздействие на психику человека и опустошают кошелек.*

### Введение

Никто еще точно не установил, где и когда были придуманы азартные игры, ведь об этом не осталось записей. Однако существует множество легенд, версий и домыслов, часто взаимоисключающих, но от этого еще более интересных.

Археологами были найдены различные предметы, применявшиеся в азартных играх за 3 тыс. лет до н. э. Эти предметы представляют собой различные рисунки на камнях или керамике и фигурки, изображающие людей или богов, кидających игральные кости (изготовленные из межфаланговых суставов собак или овец) и записывающих результаты игры на досках. Во время раскопок доисторических стоянок человека еще более раннего периода игральные кости обнаруживают в большом количестве. Возможно, еще 40 тыс. лет назад люди бросали их в азартных играх, но правила и порядок

тех игр полностью, конечно, неизвестны.

В народных сказаниях различных культур имеется множество упоминаний об азартных играх. Они содержатся в греческих, римских и ирландских сказаниях. Больше всего драматических историй об азартных играх в народной литературе Юго-Восточной Азии, Японии, Филиппин и Индии. В некоторых преданиях упоминаются игры с богами, остальные носят исключительно светский характер.

# 1 Казино

*Опытные игроки говорят: «Если хочешь выиграть в казино, надо его купить». Игр в нынешних казино очень много, наиболее азартной считается рулетка – «королева» казино.*



Версий происхождения рулетки великое множество. Известно, что древние греки использовали для настольной ' — азартной игры вращающийся щит, сбалансированный на острие меча. Римский император Август для этой же цели в специальной комнате дворца установил на вертикальную ось колесо от боевой колесницы. А рулетку, колесо которой

крутят во всех казино мира, по одной из версий, изобрел французский философ и математик XVII в. Блез Паскаль, который вовсе не собирался создавать приспособление для азартной игры. Китайцы уверены, что рулетка пришла из старинной китайской игры. Джон Голлеон, автор одной из книг о рулетке, предположил, что она была изобретена в Нуме (Аляска) двумя эскимосами холодным июльским днем 1897 г., так как им больше абсолютно нечем было заняться.

Современная вариация рулетки появилась во Франции, а популярной стала благодаря кардиналу Мазарини. Правительство Франции, в которое входил этот святой отец, решило воспользоваться игрой в рулетку для того, чтобы за счет народа пополнить государственный бюджет. Первое казино появилось в Европе в 1748 г.

По статистике, в азартные игры хотя бы раз в жизни играл каждый десятый человек на планете, а около 5-7% жителей любого города считаются патологическими игроками.

Каждый человек по-своему азартен. Но люди направляют свой азарт в разное русло: одни строят карьеру, другие – личную жизнь. Благодаря азарту они могут добиться высот в избранной ими сфере. К сожалению, люди третьей категории увлекаются азартными играми.

*Есть страны, где каждый человек вправе написать и всегда носить с собой заявление, в котором сказано, что его не имеют права впускать в игорное заведение.*

Для обозначения патологического пристрастия к играм

существует специальный термин «лудомания». Раньше всего с этой проблемой столкнулись на Западе. Лудоманию приравнивали к наркомании и алкоголизму и стали искать способы лечения от игровой зависимости.

Правительства многих стран приняли профилактические меры для ограждения граждан от соблазна игры. Для игорных заведений выделили определенные зоны и даже целые города, например Лас-Вегас. В планы правительства Российской Федерации также входит вынести игорные заведения за пределы населенных пунктов.

В некоторых странах азартные игры запрещены законом. Гражданам, владеющим игорными домами, там грозит пожизненное заключение.

Владельцы игорных домов используют всевозможные уловки для привлечения посетителей, даже обращаются к светилам психологии, чтобы удержать клиентов в помещении казино. Одной из подсказок психологов было заменить при игре деньги на жетоны. С ними игрок расстается гораздо легче, чем с купюрами, особенно крупными. В казино нет часов, игрок не должен замечать течения времени, ведь чем дольше он играет, тем большую прибыль приносит игорному дому. Для достижения той же цели отсутствуют или плотно закрыты окна.

*«Признайся: ставя на красное и черное, ты все же не теряешь надежды выиграть на зеленое!».*

С подачи психологов в туалетах казино электросушилки заменили на полотенца. Расходы казино увеличились незначительно, а клиент меньше времени тратит на вытирание рук – следовательно, меньше вероятность того, что он вдруг задумается и выйдет из игры. Также по предложению психологов во многих казино дам, сопровождавших игроков, приглашали в буфет и угощали за счет заведения – только бы они не охладили азарт играющего, ведь женщины в целом осторожны и менее подвержены азарту.

Совет посетителю казино: если есть желание пощекотать себе нервы игрой, следует взять с собой лишь ту сумму, которую можно проиграть безболезненно.

## **Американская рулетка**

Смысл игры заключается в том, что крупье бросает шарик на вращающееся колесо, на которое нанесены 38 номеров (0, 00, 1, 2, ... 36). Цель игры – угадать, на каком из 38 номеров остановится шарик. Выигрыш зависит от того, каким образом были сделаны ставки. Часто эту игру называют рулеткой с двумя нулями (double zero).

## **Европейская рулетка**

Смысл игры состоит в том, чтобы угадать число, цвет или группу чисел, на которую упадет шарик на колесе рулетки. На колесе европейской рулетки нанесены цифры от 1 до 36 и 0 (зеро). Выигрыш варьируется в зависимости от того, каким образом были сделаны ставки.

## **Французская рулетка**

Смысл игры заключается в том, чтобы угадать число, на которое упадет шарик после остановки колеса рулетки.

Сумма выигрыша зависит от того, каким образом были сделаны ставки. Французская рулетка схожа с европейской: игра ведется на таком же колесе с цифрами от 1 до 36 и 0 (зеро), но игровое поле несколько отличается.

Игрок делает ставку и раскручивает рулетку. Для этого нужно нажать кнопку вращения рулетки или щелкнуть на самом колесе. Кроме того, рулетка автоматически запускается через тридцать секунд с момента окончания предыдущего кона. Время до начала вращения отсчитывают часы, расположенные слева от рулетки.

После завершения вращения и выпадения шарика на поле, соответствующее выпавшему номеру, опускается золотой

маркер. Производится подсчет общего выигрыша (проигрыша) игрока по всем ставкам, который записывается вместе с выпавшим номером в нижней строке истории ставок – вертикального окна, расположенного справа от игрового стола. После этого сумма выигрыша зачисляется на счет или списывается со счета игрока.

Принцип «новичкам везет» – не более чем газетная утка и эффектный пиар – ход основателя первого казино в Лас-Вегасе Багси Зигеля – безработного по налоговой декларации и гангстера по призванию. Он потратил всего пару тысяч долларов на подкуп журналистов, чтобы распространить эту байку по всей Америке.

Рулетку можно раскрутить, не делая ставок. После запуска рулетки ставки не принимаются. На один кон можно делать неограниченное количество ставок (разумеется, в пределах суммы на счете игрока).

Правила в казино изначально придуманы в пользу последнего. Например, на колесе рулетки 36 цифр и 0 (зеро), и если игрок угадает число, должны выплатить 36-кратный размер ставки, а выплачивается лишь 35-кратный. Разница идет на зарплату официантам, бесплатное шампанское и призы.

Между европейской, французской и американской рулеткой существует разница. В американской рулетке 38 цифр, но за выигрышный номер платят по-прежнему  $35 \frac{1}{2}$ . Таким образом получается, что средний проигрыш с каждой ставки

– уже не У , а 2 /37 . Доходность игры для заведения возрастает в 2 раза – с 2,7% до 5,4%.

Встречаются и случаи невыплаты выигрышей игорным домом, но они редки, и системой это назвать нельзя. Так как казино зарабатывает сотни тысяч долларов в сутки, для него очень важно, чтобы репутация не пострадала.

Многие хозяева казино, наверное, помнят игрока по прозвищу Якутенок (это был пермский уголовный авторитет, сейчас его уже нет в живых). Он ставил 5 тыс. долларов на номер. В случае выигрыша ему пришлось бы выплатить 175 тыс. Но он на этом не успокаивался, ставил 20 тыс. на номер...

Как-то Якутенок выиграл в одном из московских казино примерно 2 млн долларов. Администрация собрала все, что было – около 800 тыс. долларов, – и отдала ему. На остаток заведение попросило отсрочку. Вор согласился. Потом пришли люди в масках, забрали документы и опечатали помещение. Три дня на казино висел замок, а на четвертый день оно открылось уже с новой администрацией. Когда авторитет потребовал вернуть долг в 1 млн 200 тыс. долларов, ему резонно ответили, что видят его в первый раз, и денег не отдали.

Генрих VIII, хотя сам и был азартным игроком, объявил игорные дома вне закона, так как они отвлекали юношей от стрельбы из лука и военной подготовки. Установление Генриха против

«общественных игорных домов» просуществовало в Англии около 400 лет – до 1960-х гг.

Шулерами могут быть крупье, так как при той виртуозности, с которой они тасуют карты, делать можно все что угодно. Иногда это приводит к печальным последствиям.

Как-то в Москву из Прибалтики приехал молодой человек и устроился работать крупье в казино. Через полгода приехали его знакомые, два молодых человека и девушка. Они пришли в казино, где работал их приятель, и начали играть. Менеджера насторожило, что они разменяли большое количество фишек различного достоинства и стали складывать их в причудливые столбики. После выяснилось, что так они «записывали» последовательность карт. А засланный крупье в нужный момент выполнял фальшивую тасовку. Компания стала играть очень крупно и, естественно, выигрывать. После того как было выиграно 20 тыс. долларов, игру прекратили. Компанию пригласили к начальству проверить документы. В это время в другой комнате подсадного крупье избил, после чего он признался. Гости пытались извиниться и вернуть деньги, на что им ответили: «Это само собой разумеется. Но наши люди уже поехали за билетами. Вы отправитесь домой, а с вами – наши нотариусы. Они помогут вам распорядиться вашими квартирами».

«В одиннадцатом часу у игорных столов остаются настоящие, отчаянные игроки, для которых на водах существует только одна рулетка, которые и приехали

для нее одной, которые плохо замечают, что вокруг них происходит, и ничем не интересуются во весь сезон, а только играют с утра до ночи и готовы были бы играть, пожалуй, и всю ночь до рассвета, если б можно было» (Ф. М. Достоевский. «Игрок»).

В настоящее время проблематично законно доказать факт мошенничества. Должностные инструкции, насколько бы они ни были тщательно разработаны, всегда содержат белые пятна. Например, никто не может точно сказать, как высоко дилер казино должен проносить карты над покерным столом, когда идет раздача, и что, если при этом игроки видят раздаваемые карты.

При обнаружении шулерства в ход идет старый дедовский метод – насилие с привлечением криминальных элементов. При малейшем подозрении сотрудник казино лишается своей работы без объяснения причин.

Любое казино, хоть в Москве, хоть в Лас-Вегасе, всегда обманывает. В правилах игр уже изначально заложены неутешительные для кармана игрока последствия. Несмотря на кажущуюся возможность выигрыша казино не оставляет игроку практически никаких шансов. В итоге он проиграет – это всего лишь вопрос времени.

Но иногда в ход идут явно шулерские приемы. Например, чтобы снизить вероятность выигрыша в покер, игорный дом может убрать из колоды одного туза. А может убрать и всех. Кто сказал, что в колоде должно быть именно 52 карты?

В России юридические лица имеют большое преимущество перед физическими, поэтому добиться, чтобы казино поплатилось за шулерство, игроки практически не могут. В лучшем случае они могут просто перестать в него ходить. Хотя случались и более экстремальные «выходы», например поджоги игорных домов или физическая расправа с представителями казино.

Если говорить о призах, то все видели шикарные автомобили у входа в игровые залы. Такая приманка часто является предметом манипуляций: достаточно напечатать в два раза больше билетов, чтобы снизить расходы вдвое. Выиграть автомобиль вполне возможно, но в 99% случаев счастливицу предлагают забрать приз деньгами, при этом выдают только 75—80% от реальной стоимости авто.

Иногда игроки теряют чувство реальности. Есть люди, которые проигрывают в казино все свои деньги и деньги своего ближайшего окружения. Они становятся бомжами, им уже некуда идти и остается только играть. Известно немало случаев, когда классные игроки употребляли наркотики, так как, по их словам, они обостряли чутье. Многие выдающиеся игроки закончили карьеру, умерев от передозировки в 40 лет.

Ф. М. Достоевский предпочитал рулетку. Роман «Игрок» был написан для того, чтобы расплатиться с долгами.

Хотя в казино игорный бизнес легален, нельзя чувство-

вать себя в нем спокойно и уверенно. Несмотря на то что игрок находится под защитой администрации и охраны заведения, не стоит терять бдительности. Существуют жулики, которые приходят в казино с одной целью: обмануть или обокрасть игрока.

Почти в каждом крупном американском казино – будь то в Атлантик-Сити, Лас-Вегасе, Рино, индейской резервации или на корабле – прогуливаются мужчины и женщины приличного вида, которых сотрудники казино называют «crossroaders», то есть воры. Они не пытаются обыграть или обворовать казино, они ищут простаков, которых можно обмануть.

Вполне типична такая ситуация: клиент выиграл, и рядом с ним тут же появляется человек, сосредоточенно глядящий под ноги и бормочущий под нос что-то вроде: «Дорогая, готов поклясться, что выиграл 500 долларов, а не 400, наверное, я обронил одну фишку».

Может быть, конечно, что он действительно потерял фишку, но, скорее всего, просто крутится рядом с удачливым игроком, чтобы немного его «пощипать». Счастливчик в это время поглощен игрой, а фишки, как правило, далеко не убирают, особенно если их много.

Многие преступники и вовсе не усложняют себе жизнь постановками и не разыгрывают сцен. В Лас-Вегасе бывали случаи, когда клиент не успевал дойти до машины с деньгами, потому что его элементарно грабили. Также часты слу-

чай похищения денег из номера гостиницы.

В казино существует множество ухищрений для «развода» новичков. Одно из них такое: увидев человека, не решающегося начать игру, подставной игрок подходит к столу рядом с ним и начинает выигрывать крупные суммы денег. Новичок загорается желанием выиграть и, как правило, проигрывает.

Стю Унгар выигрывал пари, запоминая подряд любые 312 карт, а умер в нищете в гостинице Лас-Вегаса от передозировки, оставив долгов на 250 тыс. долларов.

Если все же кто-то решается играть в казино, он должен помнить некоторые несложные правила, которые в случае выигрыша сохранят его деньги:

- не оставлять деньги в номере гостиницы;
- не покидать казино в одиночку в случае крупного выигрыша. Лучше оставить деньги товарищу и подогнать машину ко входу или же попросить охранника проводить вас до машины;
- держать бумажник во внутреннем кармане;
- не пересчитывать деньги на людях.

## Крэпс

Шулерство в этой игре вошло в легенду, в доисторических руинах находят кости со смещенным центром тяжести, обес-

печивавшие их владельцу бесчестное преимущество. Современные шулеры имеют целый ряд приемов для обмана казино. Так, например, они довели до совершенства способы метания костей так, что одни числа выпадают чаще других. В этой игре шулеры применяют «крышки» – подстановку фишек после броска игральных костей.

Также шулеры вслух заявляют «липовую» ставку и ожидают выплаты по ней. Надо сказать, что ничто из вышеперечисленного не угрожает игрокам, так как мошенничество шулеров нацелено на казино. Однако рассмотрим некоторые интересные приемы.

«*Бросок по одеялу*». Этот прием назван так в честь одеял, на которых зачатую разворачивалась игра в узком кругу. Он заключается в том, чтобы держать кости определенными числами вверх и метать их так, чтобы выпали именно эти числа. Как правило, бросающий старается контролировать лишь один кубик, заставляя его вращаться, а не перекачиваться, другой кубик катится как обычно. Казино практически исключили возможность «броска по одеялу», требуя, чтобы оба кубика отскакивали от специально разработанной стенки стола для крэпса.

М. Ю. Лермонтов писал: «Азартные игры – сети, в которые сатана ловит души».

*Махинаторы*. Существует небольшая группа людей, которые за годы практики научились управлять полетом костей так, что те приземляются точно в канавке между сто-

лом и стенкой. Меча кости с точно рассчитанным усилием и под определенным углом, они утверждают, что могут в значительной степени контролировать результат броска. Наверное, единственное, что можно рекомендовать, так это, оказавшись за одним столом с таким игроком, делать ставки заодно с ним.

*Подмена костей.* Сравнительно небольшая ловкость рук – это все, что требуется, чтобы ввести в игру комплект «заряженных» костей. Наиболее распространены «заряженные» кости, у которых центр тяжести немного смещен для того, чтобы повышалась вероятность выпадения небольших или крупных чисел. Имея комплект костей, «заряженных», скажем, в сторону больших чисел, можно увеличить вероятность выпадения восьмерки, девятки, десятки. В сущности, для достижения цели требуется «зарядить» лишь один кубик, именно это зачастую и происходит. Зарядка только одного кубика влечет за собой вроде бы сбалансированную последовательность выпадения чисел, так что у персонала в зале меньше оснований для подозрений. Однако у бросающего кости все равно остается огромное статистическое преимущество.

## **Блек-джек**

Блек-джек – это карточная игра, смысл которой заключается в том, чтобы набрать 21 очко или близкое к нему число,

но не больше.

В центре стола находится пять боксов, играть можно на любых из них. Под ними лежат фишки игрока. В правой верхней части расположена колода, из которой берутся карты, а в левой верхней части – фишки казино. В правой нижней части стола находятся клавиши управления игрой.

Есть несколько разновидностей игры блек-джек – европейский, блек-джек Свитч и другие, – но их описание и тонкости здесь приводиться не будут.

## Покер

Игра в покер – не самая сложная. В отличие от блек-джека игроку не приходится подсчитывать вышедшие из игры карты, так как колода перемешивается перед каждой раздачей и любые подсчеты бессмысленны. Спектр возможных решений, которые игрок принимает во время игры, значительно уже, чем в блек-джеке. Однако, несмотря на кажущуюся простоту правил, игроки в покер совершают массу элементарных ошибок. Разновидностей игры в покер очень много, это «прогулка», «матч и покер», Омаха покер, тройной покер, Омаха станд покер, пай гоу покер, тexasский покер, покер премиум и т. д.

И Некрасов, отправляясь на крупную игру, клал деньги, предназначенные для проигрыша, в отдельный карман. «Нужно, – говорил он, – относиться к этим

деньгам так, как будто их уже нет».

В колоде для покера 52 карты. Нетрудно подсчитать, что общее количество возможных 5-карточных раскладов составляет 2 598 960. Все расклады подразделяются на 11 покерных комбинаций, у каждой из которых определенное число раскладов:

- флеш-рояль – 4;
- стрит-флеш – 36;
- каре – 624;
- фулл – 3 744;
- флеш – 5 108;
- стрит — 10 200;
- тройка – 54 912;
- две пары – 123 552;
- пара — 1 098 240;
- туз-король – 167 280;
- пустая комбинация – 1 135 260.

Л. Н Толстой мог шесть дней без передышки играть сам с собой в штос, о чем и написал в дневнике.

Из этого можно сделать вывод, что вероятность того, что дилер «не играет», то есть получает пустую комбинацию, составляет около 44%. В математике такую вероятность называют априорной – это вероятность события (дилер «не играет») до наступления какого-то другого события. «Другое событие» состоит в том, что игрок видит доставшиеся ему 5

карт и одну открытую карту дилера. Эта информация позволяет оценить карты крупье более точно. В результате «другого события» вероятность пустой комбинации у дилера изменяется. Эту новую вероятность математики называют апостериорной. Она чаще всего незначительно отличается от априорной, но профессиональные игроки умело этим пользуются.

Хотя в покерных комнатах шулерство явление нечастое, расслабляться игроку не стоит. При игре в покер игроку-одиночке следует волноваться, потому что шулер здесь охотится за его деньгами, а не деньгами казино. Лучшей гарантией от шулерства является честный дилер, нанятый казино. Однако могут возникнуть и проблемы.

Во-первых, если дилер – шулер и работает в сговоре с одним или более игроками, игрок оказывается в явно невыгодном положении, так как хорошего карточного фокусника практически невозможно уличить. В большинстве покерных комнат дилера сменяют каждые полчаса, чтобы ни один не мог оставаться с одним и тем же составом игроков долгое время. Этот прием делает сговор с игроками маловероятным.

«Величайшее искусство жизни заключается в том, чтобы ставить поменьше, а выиграть побольше».  
Сэмюэл Джонсон.

Во-вторых, игроку следует помнить, что один из игроков может спрятать карту в рукаве, чтобы при необходимости

предъявить ее. Лучшей гарантией против этого приема служит рутинный пересчет колоды после каждой пары партий и прекращение игры, если какой-то карты нет.

Многие дилеры забывают о пересчете и проводят без него много партий. В том случае, если игрок считает, что за столом работают шулеры, он может сообщить об этом менеджеру покерного зала. Если казино приобретет репутацию терпимого к шулерам, оно быстро потеряет клиентов.

Также случается, что сговариваются между собой игроки. Например, сговорились два игрока, у первого из которых очень сильный расклад, у второго мелочь, а у третьего, которого они собираются обмануть, – тоже сильные карты. Первый игрок подает знак второму и повышает ставку. Второй также повышает ставку, его целью является вытянуть из третьего игрока дополнительные ставки.

Когда игрок бросает кости, делает ставку или играет на слот-автомате в своем любимом казино, все его мысли, естественно, о выигрыше. Но если на мгновение представить, что тысячи охранных устройств и систем безопасности следят за каждым движением игроков, возможно, отношение к игре немного изменится.

Владельцы игорных домов вынуждены постоянно совершенствовать системы безопасности казино, поскольку уровень высокотехнологичных преступлений в сфере игорного бизнеса постоянно повышается. По статистике, из 150 млн американцев, посещающих ежегодно казино США, только

5 тыс. представляют серьезную опасность для игорных домов. Эти люди – профессиональные мошенники-невидимки, и огромные средства, которые казино тратят на свою безопасность (порой они измеряются миллиардами долларов), рассчитаны на защиту от этой категории преступников.

После легализации игорного бизнеса в Неваде в 1931 г. казино постоянно стремились обезопасить себя от всякого рода аферистов. Несколько десятилетий назад это им в большинстве случаев удавалось, так как мошенники использовали примитивные средства: фальшивые монеты, поддельные игральные кости и т. д. С появлением компьютерных технологий игорные дома оказались беззащитными перед новым поколением «умельцев». Одно из самых крупных преступлений совершил 19-летний студент Технологического института Массачусетса, который изготовил портативное устройство-счетчик для игры в блек-джек, фиксирующее весь ход игры. Спрятанный счетчик был обнаружен инфракрасными камерами слежения.

После этого случая последовала целая серия мошенничеств с использованием небольших устройств, которые можно было спрятать в ботинок и управлять ими движением пальцев ноги (так преступники помечали карты).

В России из 145 млн жителей игроманией страдает более 7 млн человек.

Широкую известность в игорном мире получила история афериста, который помечал карты небольшим количеством

радиоактивных изотопов. Другой мошенник, которому постоянно не везло в покер, протянул в рукаве оптоволоконный кабель, с помощью которого можно было видеть карты соперников. Изображение отправлялось на монитор, установленный в автомобиле рядом с казино. Оттуда сообщники посылали по радио играющему за столом информацию о шансе.

Самой гениальной махинацией в сфере игорного бизнеса признана афера южно-африканской банды, которой удалось исчезнуть с 330 тыс. долларов. Они проникли на фабрику, где изготавливались игральные карты для местных казино, там все карты на конвейере были «помечены» мошенниками, каждый знак на обратной стороне карты символизировал масть и достоинство, так что, придя в любое местное казино, преступники точно знали карты своих соперников.

Дорогостоящие системы безопасности, используемые сейчас в игорных домах, значительно осложняют жизнь игорных преступников. Современные казино «напичканы» сотнями видеокamer, которые обычному посетителю невозможно заметить. И даже если игрок определяет нахождение камеры, это ему вряд ли поможет, так как они регулярно перемещаются. Современные камеры фиксируют не только лица и поведение игроков, но даже их карты.

Исторически сложилось, что в Южной Корее долгие годы могли играть только иностранцы, и лишь в 2000 г. появились казино, куда стали пускать коренных

жителей.

Многие казино уже полностью перешли на биометрические системы сканирования лиц, а также идентификацию игрока по отпечаткам пальцев и даже по голосу. Эти системы очень эффективны не только в целях безопасности, но и при работе с «честными» игроками, не скупящимися на ставки. При определении таких игроков система подает сигнал, и тогда менеджеры казино могут всячески поощрять их.

В Америке огромных масштабов достигла «игровая лихорадка»: там насчитывается 247 казино, действующих в индейских резервациях 22 штатов, и более восьми десятков плавучих казино.

Игорный бизнес всячески поощряется местными властями, которые пытаются закрыть бреши в бюджете за счет «одноруких бандитов», карт и лотерей.

48 из 50 американских штатов имеют законы, которые позволяют существовать на их территории различным формам азартных игр. До 1996 г. американская игорная индустрия приносила ежегодно более 47 млрд прибыли, – это больше, чем давали кино, музыка, круизные корабли, зрительские виды спорта и другие развлечения вместе взятые. В 2003 г. прибыль составила более 72 млрд долларов и неуклонно продолжает расти.

Интересно, что большая часть этих «сумасшедших» денег поступает из карманов не выигравших, а проигравших. Как утверждает исполнительный директор Национального Сове-

та по проблемам азартных игр Кейт Уайт, для десяти миллионов взрослых американцев азартные игры стали такой же навязчивой, всепоглощающей привычкой, как наркотики или алкоголь. Еще серьезнее положение среди детей. Точное количество подростков, испытывающих непреодолимое нездоровое стремление к игре, неизвестно, но то, что оно очень внушительно, не вызывает сомнений.

Никто не надеется, что вырвавшийся на свободу джинн азартных игр будет снова загнан в бутылку. Единственное, что хотят понять врачи и работники здравоохранения, – может ли эта пагубная страсть быть обуздана? Для этого нужно прежде всего выяснить, что отличает игроков, впавших в болезненную зависимость от своего увлечения, от тех, кто присаживается за игорный стол или к игральному автомату изредка или впервые? Что определяет их дальнейшую судьбу – индивидуальные черты, химические процессы в их мозге или окружающая среда?

Игорным лидером среди городов является скромный дальневосточный Благовещенск, в котором имеется 30 казино на 200 тыс. населения.

«В течение тысячи лет люди обсуждали проблему азартных игр в терминах морали – хорошо это или плохо, – говорит Уайт. – И только недавно мы начали рассматривать эту засасывающую страсть как болезнь».

Определить, в какой момент азартные игры из невинной забавы превращаются в неотвязную привычку, так же труд-

но, как пьющему человеку или любителю наркотиков осознать, что он переходит опасную границу, за которой его ждет алкоголизм или наркомания. Однако между этими состояниями есть и существенная разница. Зависимость от алкоголя или наркотиков определяется тем, что алкоголик или наркоман вводят в свой организм некое постороннее вещество, нарушающее нормальную работу головного мозга. Во время игры этого не происходит. Поэтому возникновение нездорового пристрастия к игре Уайт называет «чистым привыканием». Поводом для тревоги для игрока должно служить осознание того, что во время игры он начинает терять контроль над собой. Чтобы понять, что происходит в организме во время игры, ученые обратились к таким мощным диагностическим инструментам, как установки функционального магнитно-резонансного изображения (fMRI), позволяющие проникать непосредственно в мозг играющего человека.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.