

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1\(14\)-239-279](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1(14)-239-279)

5.7.8. Философская антропология, философия культуры  
УДК 004.946:316.624:616.895.8



## БЕГСТВО В ВИРТУАЛЬНОСТЬ: КАК ИГРОМАНЫ РАССТАЮТСЯ С НЕКОМФОРТНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ



**Софья Тарасова,**  
Центр психологических и  
междисциплинарных  
исследований  
(Психологический  
институт);  
Центр психотерапии  
«Алвиан» (Москва, Россия)

**Sofya Tarasova,**  
Center for Psychological  
and Interdisciplinary  
Research (Psychological  
Institute);  
Alvian Psychotherapy  
Center (Moscow, Russia)

ORCID: 0000-0002-5621-2999  
e-mail: [syutarasov@yandex.ru](mailto:syutarasov@yandex.ru)

**Аннотация.** В статье сопоставляются результаты эмпирического исследования личностных особенностей игроков и клинических наблюдений случаев пациентов, страдающих шизофренией. Теоретически доказана взаимосвязь между шизотипией, когнитивными искажениями, связанными с азартными играми, и уровнями проблемной игровой зависимости. В анализируемом исследовании участвовали 40 молодых людей (20 юношей и 20 девушек в возрасте от 16 до 28 лет), которые являются постоянными посетителями игровых компьютерных клубов города Дубна Московской области. 26 участников исследования отводили такого рода играм более трех часов в сутки. Хотя выборка в этом исследовании относительно небольшая, это как раз те самые игроки, которые стремились попасть в компьютерный игровой клуб во время действия ограничений, связанных с пандемией COVID19. То есть это были не вполне «легальные», но очень настойчивые и мотивированные игроки. По результатам эмпирического исследования для усредненных профилей MMPI обнаружены различия между гемблерами и участниками исследования в контрольной группе по

шизоидности на уровне тенденции. Основным результатом эмпирического исследования заключается именно в шизоидности игроков. Этот результат подтверждается и клиническим опытом, а именно результатами патопсихологической диагностики и психологического консультирования. Из некомфортного реального мира шизоиды уходят в гораздо более привлекательный виртуальный мир. При этом именно новые технологии предлагают новые возможности игры или иного виртуального общения, аналогов которым ранее в истории человечества у них никогда не было.

**Ключевые слова:** игромания, гемблинг, шизоидные черты личности, психопатология, когнитивные искажения, шизотипия, аддикция, виртуальная реальность

**Финансирование:** исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

**Для цитирования статьи:**

Тарасова, С. Ю. (2026). Бегство в виртуальность: как игроки расстаются с некомфортной реальностью. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(14), 239–279. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1\(14\)-239-279](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1(14)-239-279)

## ESCAPE INTO VIRTUALITY: HOW GAMERS LEAVE UNCOMFORTABLE REALITY

**Abstract.** The article compares the results of an empirical study of the personality characteristics of gambling addicts and clinical observations of cases of patients suffering from schizophrenia. The relationship between schizotypy, cognitive distortions associated with gambling, and levels of problematic gambling addiction has been theoretically proven. The analyzed study involved 40 young people (20 boys and 20 girls aged 16 to 28 years) who are regular visitors to gaming computer clubs in Dubna, Moscow region. 26 study participants devoted more than three hours a day to such games. Although the sample in this study is relatively small, these are the very players who sought to join a computer gaming club during the restrictions associated with the COVID19 pandemic. That is, they were not completely "legal", but very persistent and motivated players. According to the results of an empirical study, for the averaged MMPI profiles, differences were found between gamblers and study participants in the schizoid control group at the trend level. The main result of empirical research lies precisely in the schizoid nature of gambling addicts. This result is also confirmed by clinical experience, namely the results of pathopsychological diagnostics and psychological counseling. Schizoids leave the uncomfortable real world for a much more attractive virtual world. At the same time, it is precisely new technologies that offer new opportunities for gaming or other virtual communication, which they have never had before in the history of mankind.

**Keywords:** gambling addiction, schizoid personality traits, psychopathology, cognitive distortions, schizotypy, addiction, virtual reality

**Funding:** the research had no sponsorship (own resources).

**For citation:**

Tarasova, S. Yu. (2026). Escape into virtuality: how gamers leave uncomfortable reality. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(14), 239–279. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1\(14\)-239-279](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-1(14)-239-279)

## **Играть – это нормально... или не очень?..**

В настоящее время проблема игровых аддикций (гемблинг-зависимость) стоит очень остро. Международная классификация болезней 11-го пересмотра (МКБ-11) (как наиболее актуальный и современный на сегодняшний день международный классификатор заболеваний и проблем со здоровьем, принятый Всемирной Организацией Здравоохранения (ВОЗ) в 2019 году во время ее 72-й ассамблеи) определяет гемблинг как патологическую склонность к азартным играм. Анонимность, которую якобы «гарантирует» игровое пространство, помогает игроку создать, а затем, в процессе игровых сессий, и неоднократно пересоздавать «нового себя». Также человек может выбирать игру, которая наиболее соответствует именно его «внутреннему миру», что уже напрямую связано с механизмами личностной компенсации. Кроме того, есть возможность выбрать персонажа гораздо стройнее, красивее, моложе, в конце концов, успешнее себя настоящего. Причем, этот герой может быть в игре почти всемогущим, всемогущим. В такой игре можно стрелять, видеть у противника кровь от твоих выстрелов, но при этом все остаются живы, а в итоге получается, что никто по-настоящему не пострадал или не сел в тюрьму... Там можно запросто гонять на машине, не соблюдая правила дорожного движения... В такого рода играх в принципе можно реализовывать или «отыгрывать» самые различные тенденции личности, в том числе и наиболее деструктивные.

## Игры и люди: немного к истории вопроса

Разнообразная и крайне доходная индустрия игровых развлечений далеко не всегда существовала в современных онлайн-форматах. Тогда как в обществе к игрокам, как к достаточно «необычным» людям, всегда было особенное отношение. Достаточно вспомнить «Игрока» Ф. М. Достоевского. Можно привести и другие литературные примеры. В классических произведениях выдающихся русских писателей XIX века И. А. Гончарова, М. Е. Салтыкова-Щедрина, Н. В. Гоголя герои, играющие в азартные игры, очень часто выглядят или немножко сумасшедшими, необдуманно прожигающими жизнь, или же, наоборот, несчастными, блаженными, которых точно стоит пожалеть. Так, у М. Е. Салтыкова-Щедрина в «Господах Головлевых» есть описание мучительных размышлений Петеньки, сына Иудушки, который проиграл казенные деньги:

*«Не прямее было бы взять револьвер и приставить его к виску: господа! я не достоин носить ваши мундир! Я растратил казенные деньги!.. Товарищи сказали бы: ты был несчастен, ты увлекался, но <...> ты был благородный человек! Но он <...> довел дело до того, что поступок его стал всем известен, – и вот его отпустили на определенный срок, с тем, чтобы в течение его растрата была непременно пополнена. А потом – вон из полка» [Салтыков-Щедрин, 1970: 316].*

К сожалению, как мы хорошо помним, диалог с отцом оказался неутешителен:

– Откуда ж я возьму деньги? – наконец выговорил он.  
– Я, любезный друг, твоих источников не знаю. На какие ты источники рассчитывал, когда проигрывал в карты казенные деньги, из тех и плати.

– Вы сами очень хорошо знаете, что в подобных случаях люди об источниках забывают! [Салтыков-Щедрин, 1970: 323].

Впоследствии очень многие из очных сценариев игрового взаимодействия стали виртуальными, например те же самые карточные игры – открылись многочисленные онлайн-казино. Однако и до сих пор вопрос психологии и психопатологии игроков остается открытым. Так, метаисследование Моро и его коллег 2016 года показало, что во Франции, Италии, Великобритании и Канаде неуклонно возрастает число людей, играющих в онлайн-покер [Moreau et al., 2016].

Цель настоящей статьи состоит в том, чтобы представить обзор литературы, существующей в оригинале на английском и французском языках, касающейся оценки выборки игроков в онлайн-покер. Отметим, что акцент при отборе статей для анализа авторы сделали именно на психопатологии игроков [Moreau et al., 2016]. Большинство выборок состояли из молодых мужчин (от 74 до 100%), а средний возраст участников исследований составил от 21 до 30 лет. Было выявлено несколько факторов склонности к азартной игре: скука, стресс, иные негативные эмоции, иррациональное мышление, тревожность и импульсивность. В пользу импульсивности, слабости волевого контроля и развитого нерационального мышления говорит и работа других авторов того же временного периода [Clark et al., 2017].

В более поздних исследованиях несколько лет назад фигурирует уточнение характера обнаруженной психопатологии, которая квалифицируется экспертами как шизотипия.

Показательно, что по мнению специалистов-психиатров мы имеем дело еще не собственно с самой шизофренией (которая уже является заболеванием и предполагает продуктивную симптоматику типа бреда и галлюцинаций), но уже с шизотипией. Известно, что лицам шизоидной организации бывает свойственно изменение чувства времени («время остановилось») и измененные состояния сознания. Поэтому Мак Тиг и Толк с коллегами изучали, связана ли шизотипия со стремлением играть в онлайн-покер, и в итоге пришли к выводу о наличии такой корреляции [McTigue et al., 2024]. С точки зрения авторов, опосредующую роль в этой взаимосвязи выполняло измененное чувство реального времени. В онлайн-эксперименте участвовало семьдесят взрослых в возрасте от 19 до 68 лет (48 мужчин, 21 женщина и 1 трансгендер).

Также существует линия изучения связи навязчивого стремления играть с когнитивными искажениями при шизотипии. Уже в 1999 году вышла в свет статья австралийского ученого Тонеатто, обсуждающая избирательность памяти, предсказательный навык и иллюзию контроля над удачей у шизотипов-игроков [Toneatto, 1999]. В ней было упомянуто магическое мышление и роль суеверий, включая самые разнообразные талисманы на удачу. Спустя почти двадцать лет канадские ученые Коуи, Стюарт и Салмон получили примерно сходные результаты [Cowie et al., 2017].

Интересные результаты обнаружили также и специалисты Центра исследований азартных игр в Канаде Брукс и Кларк в ходе проведенного ими масштабного исследования с участием порядка 400 человек. Они определили шизотипа как личность

с совокупностью черт общей популяции, но которые в то же самое время могут составлять основу бреда как симптома и клинического нарушения мышления. Это, в первую очередь, различные нарушения убеждений, то есть посылки, на которых бред в дальнейшем формируется уже по законам формальной логики. Брукс и Кларк предположили, что шизотипические личностные черты могут, среди всего прочего, подпитывать собственные когнитивные искажения в процессе азартных игр.

Цель такого исследования сводилась к попыткам охарактеризовать суть и характер проявления аддикции между шизотипией, когнитивными искажениями, связанными с азартными играми, и уровнями проблемной игровой зависимости. Исследование показало, что шизотипия является небольшим или умеренным коррелятом ошибочных убеждений в азартных играх, с верой в удачу и неудачу [Brooks & Clark, 2022]. В основном это какие-то суеверные ритуалы, основанные на вере в сверхъестественное. Например, вера в то, что если мимо проедет автобус № 24, то человеку, который его увидел, обязательно повезет. Или вера в самые различные амулеты на удачу. Однако и мы не будем забывать главный «лозунг» клинической психологии: нет ничего в патологии, чего не было бы в норме. У обычной психически здоровой женщины может быть «счастливое» платье или кофточка. У студента – талисман на удачу для успешной сдачи сессии. Магическое мышление само по себе еще не есть бред. Если же мы движемся в сторону бреда, то уровень критического настроения у человека снижается и он уже плохо понимает последствия своих действий.

Следует отметить, что шизотипы в силу своих психических особенностей «не дружат» со временем. Так, в исследованиях классической отечественной психологической школы Ю. Ф. Полякова на базе научного Центра психического здоровья в Москве было показано, что шизотипы меньше опираются на свой прошлый опыт при принятии решений, чем обычные среднестатистические люди [Критская & Мелешко, 2015; Величковский, 2017]. Ученые-психологи из Великобритании Тил, Кусев и Хейлман выдвинули гипотезу, что опыт игрового поведения в целом не влияет на принятие решения в каждом конкретном моменте действия, например играть ли человеку дальше или же заняться каким-то другим делом. Игроки всегда ориентированы лишь на самое последнее событие – обычно на небольшой проигрыш или же на редкий выигрыш. Конечно, этот механизм ошибочный, но в данном случае он является адаптивным, так как меняет представление о существенной накопленной потере в прошлом на представление о незначительной потере, сиюминутном пустяке. В итоге, играя, люди чувствуют себя лучше [Teal et al., 2021]. Подобные «не дружеские» отношения со временем играют важную роль психологической защиты.

Испанские исследователи Гранеро, Фернандес-Аранда и их соавторы на кафедре психобиологии Автономного университета Барселоны анализировали профиль личности игроманов, страдающих шизофренией. Участники исследования – это 179 пациентов с диагнозом «шизофрения» в возрасте от 19 до 70 лет, которые играли в азартные игры. Оказалось, что чем больше у пациентов факторов психологического дистресса, тем больше их

увлечение игрой [Granero et al., 2022]. Такими факторами стали: высокий уровень психотических (и особенно параноидных) идей; долги и противоправное поведение, связанное с азартными играми; употребление психоактивных вещества (табак, алкоголь и запрещенные наркотики). Вымышленный мир игры позволяет этим людям отвлечься от насущных реальных проблем (низкая зарплата, безответная любовь, проблемы с коммуникацией в трудовом коллективе и т. п.).

### **Современный игроман: штрихи к портрету**

В нашем эмпирическом исследовании сделана попытка выявления индивидуально-психологических особенностей современного молодого гемблера.

В ходе исследования использовался ряд специализированных методов и методик, применяемых для индивидуально-психологических особенностей личности.

Во-первых, речь идет об опроснике Mini-Mult. Это сокращенный вариант Миннесотского многомерного личностного перечня MMPI, который был предложен американскими психологами Университета Миннесоты в 1940–1950-х годах. Последующая адаптация MMPI к российской выборке была проведена уже в СССР в 1960-х годах в Институте им. В. Н. Бехтерева Ф. Б. Березиным и М. П. Мирошниковым.

Опросник Mini-Mult представляет собой сокращенный вариант MMPI, содержит 71 вопрос, 11 шкал, из них три – оценочные. Первые три оценочные шкалы измеряют искренность обследуемого, степень достоверности результатов тестирования и

величину коррекции, вносимую чрезмерной осторожностью обследуемого. Остальные 8 шкал являются базисными и оценивают свойства личности. Будучи личностным опросником, MMPI позволяет описать достаточно полный психологический портрет человека, в интересующем нас случае – игрока.

Во-вторых, мы имеем ввиду опросник агрессии Басса-Перри в адаптации известного советского и российского психолога С. Н. Ениколопова. Русскоязычная версия подобного опросника состоит из следующих шкал: 1) физическая агрессия – самоотчет о своей поведенческой склонности к физической агрессии (поведенческий компонент); 2) гнев – самоотчет о своей склонности к раздражению (эмоциональный компонент); 3) враждебность – шкала, состоящая из двух субшкал, подозрения и чувствительности к обиде (когнитивный компонент).

Эта методика была выбрана именно потому, что предположительно патологическое стремление играть связано с шизоидной психопатологией. В свою очередь, страдающие шизофренией люди нередко агрессивны. «Одним из часто встречающихся феноменов в детском и подростковом возрасте у лиц с парафилиями является их повышенная тяга к контактам с животными. Наиболее известными в этом плане являются описания жестокого обращения с животными. Так,

*«ненависть и насилие по отношению к кошкам» причислялись к тем условиям, которые оказываются предикторами сексуального насилия или сексуального убийства» [Ткаченко и др., 2014: 139].*

В-третьих, еще один момент касается *диагностики потребности в поисках ощущений* известного американского

психолога Марвина Цукермана [Альманах психологических тестов, 1995: 187]. Такая методика используется для исследования уровня потребности в ощущениях различного рода. Укажем, что поиск новых ощущений имеет большое значение для человека, поскольку стимулирует эмоции и воображение, а также может развивать творческий потенциал. Эта методика особенно полезна тем, что поиск новых ощущений может быть непосредственно связан с азартом.

В-четвертых, мы имеем ввиду методику «ценностных ориентаций» американского психолога польского происхождения Милтона Рокича [Каракулова и др., 2024: 19]. Система ценностных ориентаций определяет содержательную сторону направленности личности, выявляет особенности ее отношения к окружающему миру, к другим людям, к себе самой. Именно она и составляет, в идеале, ядро мотивации жизненной активности, основу жизненной концепции и «философии жизни» опрашиваемого. В нашей работе самый важный вопрос – для чего и во имя чего человек играет? Иной раз, он делает это, теряя реальных друзей, жену и детей. Зачастую он забывает мыться и обедать, но никогда не забывает «вовремя» войти в игру.

В-пятых, речь идет о *тесте юмористических фраз* (ТЮФ). Он был предложен в 1982 году психологами Московского университета им. М. В. Ломоносова А. Г. Шмелевым и В. С. Бабиной и представляет собой оригинальную методику диагностики мотивационной сферы личности, соединяющую достоинства стандартизированного измерительного теста и индивидуализированной проективной техники. Такая методика

применялась нами дополнительно с целью уточнения психологического портрета игромана [Карелин, 2006].

В-шестых, имеется ввиду *тест руки Вагнера* предложенный Эдвином Е. Вагнером в 1962 году [Семаго и др., 2016: 82]. Интерпретативный проективный метод, используемый для интерпретации значения поз рук для опрошенных. Подобный тест обычно используется в качестве традиционной патопсихологической техники выявления значимых потребностей, мотивов и личностных конфликтов человека. Сначала исследователи выясняли, что делает человек, которому принадлежит эта рука. Затем предлагали обследуемому более подробно описать ситуацию, в которой происходит конкретное действие. Эта методика была выбрана нами, так как она хорошо зарекомендовала себя в диагностике агрессивных тенденций личности.

Наконец, в-седьмых, исследователи использовали *патопсихологическое обследование*. Так называемую *клинико-психологическую беседу* [Альманах психологических тестов, 1995: 389], предполагающую сбор психологических историй жизни подростков. Укажем, что у врачей-психиатров есть два основных профессиональных метода: наблюдение и беседа с больным. Эта методика пришла в психологию из медицины. Подобные методы использовались для изучения подробностей жизни участников исследования и определения их адаптационного потенциала. Подробно рассматривались следующие вопросы: онлайн-игры; количество времени, проводимое за играми; игры на платных серверах; «прокачка» своего персонажа; игры

во время карантина; семья или отношения; учеба-работа; психоактивные вещества; суицидальные мысли. Таким образом в ходе исследования собирали психологический анамнез, изучали историю жизни участников исследования, выясняли, как они дошли до жизни такой...

Если характеризовать участников исследования, то следует уточнить, что речь идет о сорока молодых людях в возрасте от шестнадцати до двадцати восьми лет. Это двадцать юношей и двадцать девушек, которые являются постоянными посетителями игровых компьютерных клубов в городе Дубна Московской области. При этом выяснилось, что двадцать шесть участников исследования проводили в игре более трех часов в сутки. Все тесты проводились строго индивидуально, а участие в них было добровольным. После проведенных психологических тестов участникам исследования по их запросу была предоставлена обратная связь. Контрольную группу составили студенты-психологи государственного университета «Дубна» (двадцать пять девушек и пятнадцать юношей). Подробно это исследование описано нами в статье «Психологический портрет современного молодого игромана» [Тарасова, 2022].

Общие выводы исследования сводятся к следующим положениям.

Во-первых, было установлено, что участники эмпирического исследования предпочитают многопользовательские онлайн-игры. При этом самым популярным жанром являются именно ролевые игры (RPG) – 75%. Повышения профиля MMPI обнаружены по шкале ипохондрии у тридцати шести обследованных, по шкале

психастении повышения зафиксированы у тридцати двух обследованных. В то же время в контрольной группе были получены более гармоничные профили MMPI. В большинстве случаев ведущий пик приходился на девятую шкалу – шкалу оптимистичности. Для усредненных профилей MMPI обнаружилось различия между гемблерами и контрольной группой по шизоидности на уровне тенденции ( $p = 0,07$ ). Большинство базисных шкал MMPI сильно положительно коррелирует с враждебностью как фактором готовности к агрессивному поведению по опроснику Басса-Перри.

Во-вторых, по тесту юмористических фраз у игроков наиболее важными оказались следующие темы: человеческая глупость, отношения полов, мода, карьера и деньги. Ипохондрия, депрессивность, истерия и психопатия в профилях MMPI связаны с темами теста юмористических фраз. Подобную чувствительность к темам моды и человеческой глупости можно интерпретировать в контексте проблемы адаптации, страха показаться смешным, непривлекательным для общения. Кроме того, именно страх показаться смешным во многом подтверждает дезадаптивность игроков при их общении с реальными людьми.

Показательно, что хотя выборка в этом нашем исследовании относительно небольшая, но это как раз те самые игроки, которые стремились играть в клубах именно во время карантина. То есть это не вполне «легальные», но очень настойчивые игроки. Если не концентрироваться на враждебности, которая является, согласно современным исследованиям, скорее неспецифичным явлением, то основной результат эмпирического исследования

заключается именно в шизоидности игроманов. Подобный результат подтверждает и клинический опыт, а именно патопсихологическая диагностика и психологическое консультирование (ниже мы рассмотрим несколько примеров). Из некомфортного реального мира шизоиды стремятся уйти в привлекательный виртуальный мир. В более ранние периоды истории человечества у них такой возможности, конечно же, не было, зато теперь она наконец-то появилась.

### **А теперь зададимся вопросом: «иные» – это какие?**

Следует отметить, что мир реальный и мир виртуальный вообще активно меняются! В разных областях человеческой жизни идет приближение к точке бифуркации. Например, фактически в медицине уже сосуществуют две линии развития: биоэтика и робоэтика. Специалисты особо отмечают тот факт, что современная

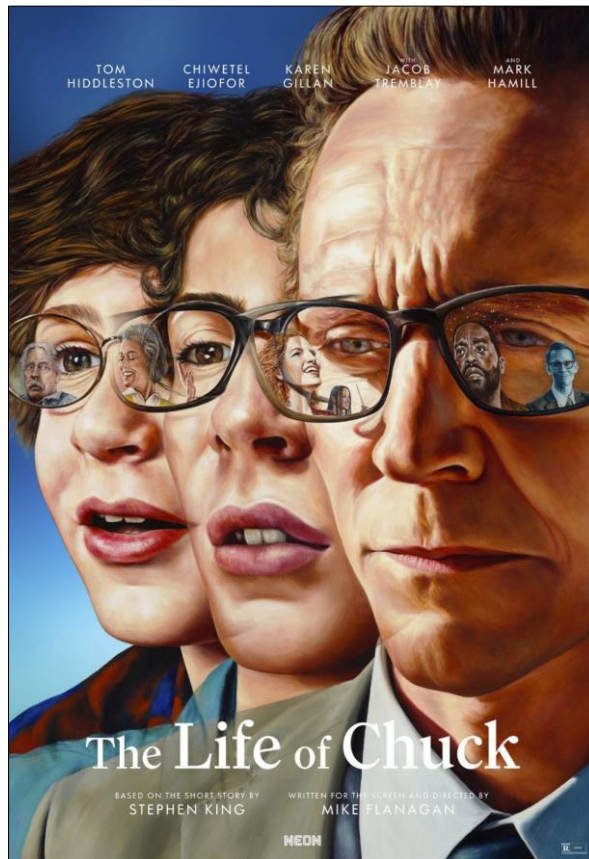
*«медицинская робототехника и системы искусственного интеллекта предоставляют большие перспективы для улучшения диагностики, лечения и общего уровня медицинской помощи, однако их применение вызывает важные этические вопросы, требующие решения. Должны быть сохранены основные принципы биоэтики, а робоэтика может помочь определить рамки и стандарты использования роботов в медицинской практике» [Введенская, 2023].*

Следует указать, что «инаковость» лиц шизоидной организации, как шизотипов, так и страдающих шизофренией, давно беспокоит умы не только практических медиков, но и ученых-теоретиков. Шизофрения является эндогенным заболеванием, относящимся к так называемой «большой психиатрии», и в этом

качестве она достаточно часто встречается в популяции. Каждый сотый житель земли страдает этим расстройством. В свою очередь, шизотипия – это, скорее всего, некие особенности характера, присущие личностям интровертированного типа. На практике эти особенности отличаются друг от друга большей эмоциональной сохранностью при шизотипии [Barrantes-Vidal et al., 2015; Horan et al., 2008].

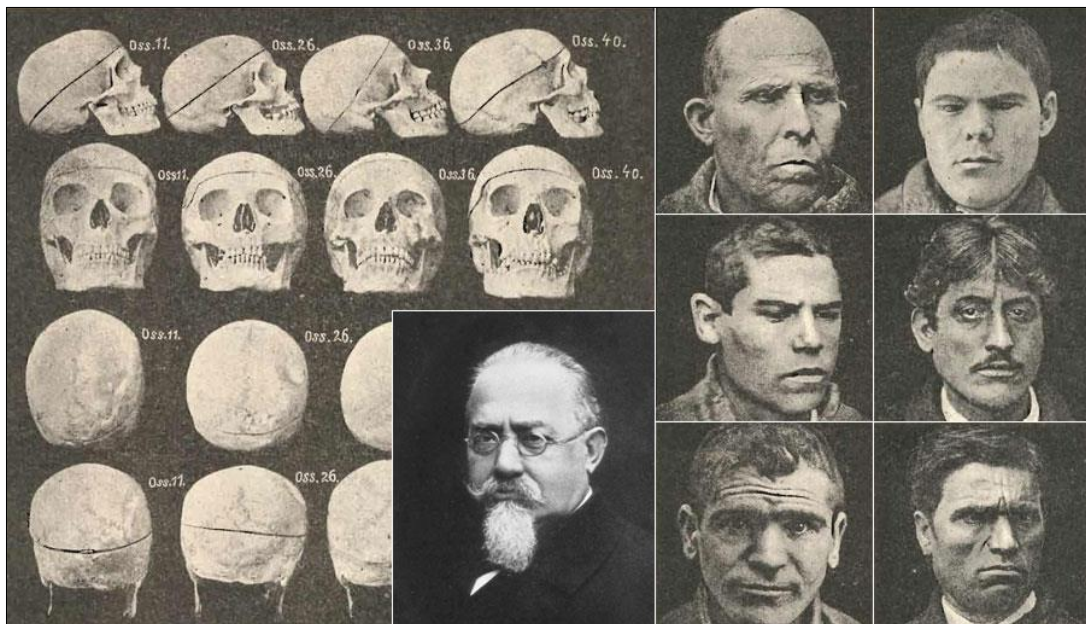
Например, человек явно шизоидной организации, в отличие от индивида, страдающего шизофренией, больше привязан к родственникам, у него есть друзья, его эмоциональный мир более «нормален», приближен к миру обычного стандартного человека. Такой человек может уходить в фантазии, как, например, банковский служащий, герой фильма режиссера Майка Флэнагана по одноименной повести известнейшего американского писателя Стивена Кинга «Жизнь Чака» (англ.: «The Life of Chuck») 2024 г. Но такой человек не агрессивен, поскольку он, скорее, безобидный и даже во многом очень обаятельный «чудик» (ил. 1).

Показательно, что тема тесной взаимосвязи гениальности и помешательства активно муссируется еще со времен знаменитого итальянского психиатра XIX – начала XX века Чезаре Ломброзо (ил. 2), когда психиатрия совершила со своей поистине «варварский» набег на юриспруденцию. В этом вопросе юриспруденция непосредственно связана с помешательством, сумасшествием. Дело в том, что до рубежа XIX–XX веков в Европе и в России действовал принцип прямого вменения: сделал, значит виноват. Однако врачи того времени совершили колоссальный гуманистический прорыв, впервые



Ил. 1. Постер фильма «Жизнь Чака»

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://ru.kinorium.com/2516566/gallery/poster/?photo=54845086>



Ил. 2 Антропологическая теория Чезаре Ломброзо: а возможно ли в принципе по внешнему виду отличить преступника от психически нездорового человека? Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clc.li/zkjaA>

профессионально задавшись вопросом: да, сделал, да убил, но виновен ли? Возможно, что человек в момент совершения преступления просто не отвечал за свои деяния, а потому его нужно не наказывать, а лечить?

В качестве яркого примера из более близких к нам времен сошлемся на фотовыставку под названием «Лицом к лицу: искусство против предрассудков», которая работала в Музее криминальной антропологии имени Чезаре Ломброзо в итальянском городе Турине в 2019–2020 году. На выставке были представлены двадцать анонимных портретов свободных и задержанных людей, авторство которых не раскрывается. Портреты созданы туринским фотографом Давиде Дутто (ил. 3).



Ил. 3. «Лицом к лицу» – фотографии Давиде Дутто. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://tourism.ideawebtv.it/wp-content/uploads/2019/11/Troino-Mostra-Face-to-Face-950x534.jpg>

Надя Топпино в своей статье отмечала актуальность «вечного» вопроса:

*«Кто может узнать преступника по лицу? Насколько внешность человека может говорить о его опасности? На основе этих вопросов был разработан проект Face To Face, созданный по инициативе культурного объединения Saporì Reclusi. В Турине над ним работал фотограф Давиде Дутто, и теперь это настоящее шоу, представленное в Музее криминальной антропологии Ломброзо в Турине. "Лицом к лицу: искусство против Предвещания" – игра с портретами и зеркалами, в которой представлены лица 10 заключенных тюрьмы Салуццо, 10 заключенных женской тюрьмы Валлетте и других людей, не находящихся в заключении» [Torripino, 2019].*

Известный австрийский и немецкий психиатр второй половины XIX – начала XX века Р. фон Крафт-Эббинг в своих трудах описал состояние сильного душевного волнения или, в более современной терминологии, «аффекта». Именно в начале XX века стали активно изучаться личностные особенности, доселе только обозначенные учеными. Касается это и вопроса о связи гениальности и сумасшествия. Конечно, многие предшествующие века в Европе изучались биографии великих и талантливых людей и даже специально отмечались их «чуждачества». Но именно Ч. Ломброзо принадлежит пальма первенства в научном и литературном описании этого феномена.

Затем у итальянского ученого появились многочисленные последователи.

*«Было найдено, что встречаемость психических болезней выше у творчески одаренных лиц (или у лиц с высокой академической успеваемостью), чем среди других лиц. Например, анализировалась частота поступлений в психиатрическую больницу 21000 норвежцев с наиболее высоким образованием. Оказалось, что встречаемость аффективных <...> психозов среди них была значительно больше, чем в общей популяции» [Николаенко, 2005: 254].*

Далее, авторы этой книги делают вывод о том, что

*«шизофреники больше подвержены художники-живописцы, однако болезнь не обязательно препятствует их творческому росту. Речь идет о таких Мастерах, как Михаил Врубель, Исаак Левитан, Ричард Дагд» [Николаенко, 2005: 255].*

На кафедре нейро- и патопсихологии Московского университета существует байка, которая передается из уст в уста от старшего поколения к младшему. Речь идет о том, как, стоя в дверях кафедры и попыхивая трубкой, известный советский и российский ученый, клинический психолог профессор Ю. Ф. Поляков предлагал посылать таких людей в космос из-за их особой «адаптивности», а точнее сниженной потребности в общении.

Отметим, что уделяют пристальное внимание шизоидам и специалисты в области судебной экспертизы и судебной психиатрии. Традиционно шизофрению, кроме всего прочего, связывают с аномальным сексуальным поведением, особенностями деформации полоролевой идентификации. По данным А. А. Ткаченко,

*«при анализе нозологического состава обследованных серийных сексуальных убийц <...> второй по частоте оказалась шизофрения (20%) – с преобладанием параноидной формы» [Ткаченко и др., 2012: 8].*

Часто у лиц шизоидной организации оказывается достаточно сильно «размытым» или же и вовсе не дифференцированным объект сексуального влечения (по полу, по возрасту, иногда это даже может быть и неживой предмет). Так, например, психоаналитики, начиная с общепризнанного корифея в этой области австрийского

врача и ученого Зигмунда Фрейда, приводят много примеров «любви» людей к ботинкам или туфлям.

Да и спустя много десятилетий эта тема не становится менее популярной. Причем как у серьезных исследователей, так и многочисленных интернет-блогеров и комментаторов. Так, у российского исследователя Ю. В. Соболева читаем, что в настоящее время

*«существует ряд психологических теорий фетишизма. Одна из ведущих современных теорий фетишизма гласит, что фетишизм является одной из разновидностей парафилии. Впервые как сексуальная девиация фетишизм был описан в труде А. Бинэ "О фетишизме в любви" (1887), в котором французский психолог объяснял фетишизм эротическими впечатлениями детства» [Соболев, 2015: 85].*

Одним из ярких сценариев проявления фетишизма, по признанию специалистов, является так называемая «объектофилия». В материале обозревателя 5 канала российского телевидения А. Батаевой мы встречаем описание такого необычного случая:

*«9 января 2018 года, 20-летняя жительница Флориды Нурул Махджабин Хассан заявила, что хочет оформить отношения с тетрисом. До этого женщина встречалась с калькулятором. Новый спутник жизни замаячил в августе. С тех пор девушка проводила с игровым устройством по 12 часов в день и решила, что они идеально друг другу подходят» [Батаева, 2018].*

Еще один российский интернет-портал Fishki.net в материале «10 человек, которые полюбили неодушевленные предметы» приводит следующий курьезный пример, связанный с фетишизацией городского аттракциона.

*«Эми Вулф Вебер работает церковным органистом в Пенсильвании. Она встречается с 25-метровой волшебной каруселью, похожей на ковер-самолет. Она "встретила" ее на тематическом аттракционе, посвященном "1001 ночи", в Нобелевском парке развлечений. Сначала Вулф ухаживала за каруселью – за десять лет она ездила в парк 3000 раз. Она даже изменила свою фамилию на Вебер в честь организатора туров. Карусель нравилась ей с 13-ти лет» [Перейра, 2014].*

Следует особо указать, что все подобные увлечения отличаются безобидностью лишь в той или иной степени. Ведь согласно сведениям уже цитированного нами А. Ткаченко, некоторые «адвокаты» небезызвестного

*«маркиза де Сада утверждают, что в области дескриптивной сексопатологии он на сто лет опередил Р. Крафт-Эбинга и Хавлока Эллиса, а его произведения называют "непревзойденным по своей полноте описанием всех когда-либо наблюдавшихся половых отклонений". Ему же отводится и роль первого систематизатора в области сексопатологии, хотя, как оказалось, предлагавшееся им разделение страстей (вкусов) на 4 вида – простые, бичевания, жестокие, убийства – опиралось на классификацию наказаний в уголовном кодексе его времени» [Ткаченко, 1997: 7].*

Приведем еще цитату, касающуюся описания разнообразия предметов сексуального вожделения:

*«нередко встречается повышенная чувствительность к запахам. У таких испытуемых удастся получить интересную информацию: описывается, например, сексуально возбуждающий или вызывающий агрессию запах женщины во время месячных; у лиц с "обувным" или "ножным" фетишизмом – запах ступней. У испытуемого Е., совершившего серию убийств женщин, патологический паттерн поведения, заключавшийся в изнасиловании с последующим нанесением множественных ножевых ударов, запускаясь запахом духов и алкоголя, исходившими от жертв» [Ткаченко, 1997: 29–30].*

Интересно, что те особенности личности (а у клиницистов они называются «нарушения»), которые российские врачи-психиатры и сегодня считают патологией, вполне можно спокойно, анонимно и безнаказанно реализовывать в игре. Сюда, например, относятся следующие сценарии изменения эмоций:

*«недифференцированность <...> судя по объективным сведениям, у подобных пациентов и в обыденной жизни на фоне "спокойного характера" могут наблюдаться необъяснимые для окружающих кратковременные аффекты <...> такие пациенты часто не различают особенности настроения близких людей, однако в беседе с врачом бывают способны улавливать эмоциональные нюансы – последнее зависит, очевидно, от личности и пола врача <...> сверхценность сексуальной сферы <...> эротические фантазии <...> особое поведение» [Ткаченко, 1997: 89–90].*

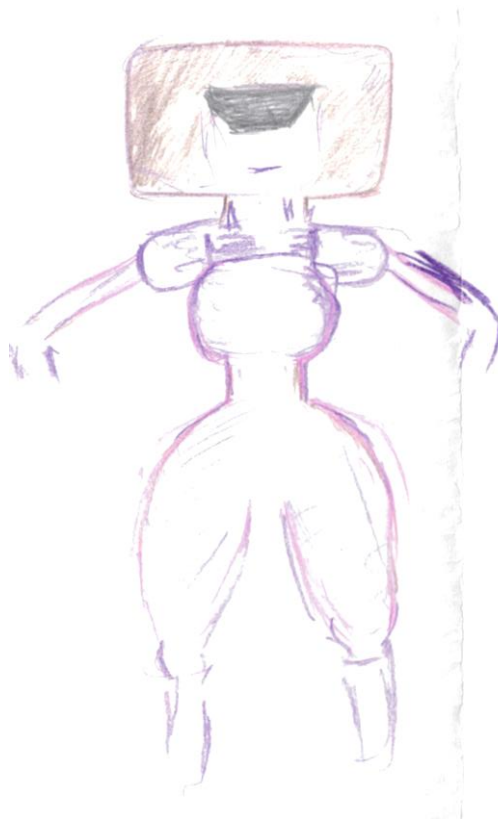
Во-первых, стоит остановиться на недифференцированности. Речь идет о том, что иногда пациентам с шизофренией трудно определить даже знак эмоционального переживания события, причем такого, которое ранее было весьма субъективно значимым. Во-вторых, это необъяснимые и непредсказуемые для окружающих, в том числе для близких членов семьи, проявления чувств – вспышки злобы, страха, гнева или других негативных эмоций. В-третьих, это алекситимичность – неумение распознавать чувства собственные и других людей. В-четвертых, это сверхценность сексуальной сферы. В-пятых, это сексуальные фантазии. Объекты могут быть в прямом смысле обезличенными, с пустыми лицами; автор фантазии видит события как бы со стороны, подобно фильму. В-шестых, это особое поведение, выражающееся в том, что человек воображает себя «фюрером», властелином Вселенной, диктатором.

## Из скрижалей клинической практики: некоторые яркие случаи

Девушка, клинический случай которой мы поэтично назовем «Драгоценный Камень Гранат», находится в возрасте шестнадцати лет. Свое наименование этот случай получил по имени персонажа мультсериала «Вселенная Стивена» Гранат – Драгоценный Камень. Это – вымышленное инопланетное существо, существующее в виде магического драгоценного камня, проецирующего голографическое тело. Гранат – это слияние, то есть слияние двух Драгоценных Камней, которые решили навсегда слиться из любви друг к другу. Девушка достаточно мстительна. Говорит о себе в мужском роде. Жалуется на эмоциональную измененность: «Я изменился, перестал чувствовать, как раньше». Свою эмоциональную измененность описывает так: «Смотрю фильм, который всегда нравился ("Игра престолов"). Вроде нравится, но не получается начать сопереживать, как раньше». Жалуется на физическое ощущение «большой груди», которое некомфортно, мешает. Девушка практически «живет» в интернет-сообществе «Хогвартс», посвященном миру Гарри Поттера. В сексуальном плане ее привлекают и юноши, и девушки, как в реальном мире, однако также и виртуальные персонажи, в том числе с ярко выраженными женскими формами (ил. 4).

В мышлении девушки «Гранат» присутствует легкая актуализация латентных признаков предметов, что достаточно характерно для шизоидов. Например, в методике «пиктограмма» («нарисовать, чтобы запомнить», примерно так, как узелок на память завязывают) для запоминания стимула «строгий приказ» эта

девушка нарисовала кандалы и книгу. На стимул «разлука» она нарисовала трещину и идущих в разные стороны инопланетян.



Ил. 4. Гранат. Уж точно не скажешь, что этот персонаж обделен телесной женственностью!  
Рисунок создан Дарьей И. 16 лет в 2020 году.

На вопрос, почему идут инопланетяне, ответила, что их проще рисовать. Стимул «веселая компания» у нее связался с экраном телефона, активным чатом (вспомнила как «веселый разговор»). Пациентка совершенно спокойно объединила ножницы, чернильницу, градусник и пилу, охарактеризовав эту группу предметов как те, которыми «можно убить человека в домашних условиях». Кровью и керосином «можно рисовать». «А еще кровь и керосин можно пить, но керосин только один раз в жизни».

Теперь опишем и второй случай, условно названный нами «Существо». Мальчик 16 лет был дважды был госпитализирован

в психиатрическую больницу. Выглядит и держит себя женоподобно. Рассказал про сон, в котором он был «девушкой Моргенштерна». Считает себя «мерзким, противным». При этом «интереса к жизни нет никакого». Радость доставляет лишь шок-контент в интернете: аварии, убийства с кровью и т. д. В покореженных изуродованных лицах видит особую красоту, эстетику: «От вида крови дофамин вырабатывается». Нарисовал «Существо», которое «боится всех, кто сильнее его» (ил. 5).



Ил. 5. «Существо», которое душит щупальцами всех людей, кроме детей. Детей не душит! Рисунок создан Романом М. 16 лет в 2020 году.

Третий случай, который мы назвали «Человек-акула». Юноше тоже шестнадцать лет. Со слов матери, сын постоянно «ходит и рассказывает о своих фантазиях». Например, изображает самолет или пилота, его критика снижена. Он любит думать об авиации, смотреть сюжеты об авиакатастрофах. Любит все, что связано или ассоциируется с мощью металла (черный металл, мотор машины, звездное небо, ночь, мокрое тело акулы). Его формула: «Черный металл – мощь». Оговоримся, что в психологических методиках многие образы связаны с морскими животными, акулами. Например, чтобы визуализировать словосочетание «вкусный ужин», испытуемый нарисовал людей на пристани и в воде. В самой воде он нарисовал плавник, поясняя, что это «кормежка такая, человеческое мясо для них вкусное». Сходным образом он изобразил и «смелый поступок»: другой человек бросился кого-то спасать, но, при этом, мальчик убежден, что «это не фильм, а, значит, чуда не будет».

При заполнении пациентом опросника агрессивности Басса-Перри ярко проявилась аффективная заряженность бредовой идеи испытуемого: «Для меня нет слова "удар". Я могу только кусаться, пихаться, схватить зубами. Я могу не ударить, а схватить мощной челюстью, потащить на дно». Он также рассказал, что любит есть мясо и потому его желудок должен быть постоянно заполнен мясом. Трудности в сфере реального общения у испытуемого с лихвой компенсируются виртуальным миром. Почти сутками он играет в различные симуляторы: любимая игра – пилот самолета.

Приведем и еще один случай, достаточно интересный с точки зрения возможностей «ухода» не только в игру, но и в творчество.

Здесь главным содержанием бреда является страшная черная Собака. Девушка двадцати одного года, с интровертированным типом личности, наблюдается у врача-психотерапевта, динамика положительная. Поначалу у нее были серьезные трудности в сфере реального общения, но в качестве компенсации она нашла для себя выход как раз в интернет-общении. Пациентка рисует очень интересные картины и охотно показывает их своим виртуальным друзьям. Конечно, виртуальное общение не заменяет реального, но тем не менее этот человек прекрасно реализует себя в творчестве (ил. 6-7).

Следующие два рисунка отражают положительную динамику лечебного процесса. Это заметно и по выбору цвета, и по характерной образности, и по эмоциональному впечатлению, производимому на зрителя. Рисунки на свободную тему сделаны непосредственно в процессе консультирования во время встреч с психологом и отвечают актуальному психическому состоянию пациентки на момент их создания (ил. 8, 9).

Несомненно, многими авторами ранее уже была показана связь «гениальности и помешательства», высоких творческих способностей и деструктивных тенденций личности [Tarasova, 2022]. Люди с выдающимися способностями – музыкальными, литературными или художественными – гораздо чаще страдают психическими расстройствами, чем в среднем остальное население [Brüne, 2003; Karagiannopoulou et al., 2016; Mistry et al., 2018]. При этом, чаще всего речь идет о «царице» психических болезней – шизофрении [Pearlson & Folley, 2007; Srinivasan, 2016; Parnas et al., 2019]. Превносящая новое, творческая мысль ученого



Ил. 6. Собака и девушка-пациент.

Рисунок точно отражает суть бреда. В остром состоянии пациентка сама обрезала себе длинные волосы. Рисунок создан Александрой К. 18 лет в 2023 году.



Ил. 7. Собака. Ящероподобный монстр! Это визуализация очень страшного, наиболее пугающего бреда девушки. Рисунок создан Александрой К. 18 лет в 2023 году.



Ил. 8. Теперь у меня есть надежный друг! Рисунок на свободную тему, созданный Александрой К. 19 лет в 2024 году в процессе психологической беседы и отражающий положительную динамику (выглядит менее страшно, чем все предыдущие рисунки).



Ил. 9. Ангел в красном! Рисунок на свободную тему, созданный в процессе психологической беседы Александрой К. 19 лет в 2024 году. Здесь мы уже видим цвет, что, несомненно, говорит о положительной динамике лечения.

очень часто действительно похожа на мысль страдающего шизофренией [Rybakowski et al., 2006; Sandsten et al., 2018].

Добавим, что философскую проблему соотношения нормы и патологии никто не отменял. Во-первых, существуют различные подходы к определению сути и границ психической нормы и патологии. Врачи в своей практической работе иногда смотрят на норму как на банальное отсутствие болезни или симптомов («Больной, на что жалуетесь? Если ни на что, то Вы здоровы!»). Нередко под нормой понимают средние статистические показатели по какой-либо выборке. Хотя, очевидно, во время визита психолога в школьный класс или коллектив менеджеров с целью измерения тревожности или агрессивности едва ли получишь в качестве среднего нормальные, «хорошие» значения. А вот, например, известный психолог и философ Эрих Фромм считал, что сама эволюция человека как вида

*«основана на утрате им своего изначального дома – Природы – и невозможности снова вернуться к нему, невозможности снова стать животным. У него есть только один путь: окончательно выйти из своего дома – Природы – и обрести новое пристанище, которое он создает, очеловечивая мир и становясь человеком в полном смысле слова» [Фромм, 2005: 32].*

Фромм был убежден в наличии определенных «высоких» критериев психической нормы, предполагающих продуктивность деятельности, социальную неотчужденность, связь с внешним миром посредством чувств, постижение объективного мира с помощью интеллекта, непризнание иррациональных авторитетов, стремление проверить их с помощью разума,

постоянное возрождение в течение жизни, а также взгляд на жизнь как на дарованное благо.

Спросим себя, много ли людей в действительности соответствует столь строгим гуманистическим требованиям?! Это, скорее всего, лишь некая идеальная планка, к достижению которой следует стремиться. Собственно, Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) говорит о норме именно как об идеале:

*«здоровье – состояние полного душевного, телесного и социального благополучия, а не только отсутствие болезней и физических дефектов» [Устав ВОЗ, 2026]*

Во-вторых, не будем забывать о том, что факт наличия, а также степень психического расстройства тоже устанавливают люди (порой и сами обладающие всяческими «особенностями»).

### **Действительно ли игровое «завтра» наступило уже сегодня?**

Специально оговоримся, что в разработанном и осуществленном нами эмпирическом исследовании игромании мы специально не изучали полоролевою идентификацию обследуемых. Но можно сказать, что современные юноши и девушки играют в одинаковые игры, тем не менее выбирая разных по половой принадлежности персонажей (добавим, что не всегда у персонажа можно определить пол, бывают и мифические бесполое герои). Также люди охотно изменяют свой пол в общении и игре онлайн [Bonnaire, 2012]. Новые технологии предлагают и новые возможности. Если раньше переодевание мужчины в женщину или наоборот, сопровождающееся половым возбуждением, было у шизоидов лишь в сновидениях и фантазиях,

теперь есть возможность сделать подобное в сюжетной игре или в соцсетях и сообществах. Кто-то уходит в творчество, кто-то в игру... Но и то и другое – это не совсем реальная жизнь.

Если позволить себе пофантазировать и рассуждать спекулятивно и широко, то можно рассматривать шизофрению как некоторую особую ветвь эволюции. Вдруг случится нечто абсолютно непредвиденное (прилетят инопланетяне...) и адаптироваться к ситуации, договориться с ними смогут только представители узкой категории «инаковых» шизофреников. В результате этого возможность выживания человечества в целом существенно повысится. Пока же такого рода особые люди, в отличие от нешизоидов, в целом хорошо адаптируются к уходу в виртуальную реальность, чувствуют себя в ней достаточно уверенно и комфортно.

Отдельную область связи реального и виртуального в современном мире представляет литературный жанр научной фантастики. Так, очень популярный сегодня во всех уголках нашей планеты китайский писатель-фантаст Лю Цысинь в предисловии к книге «Удержать небо» специально указывает:

*«В своей научной фантастике я ставлю перед собой непростую задачу: представить отношения между Маленькими людьми и Великой Вселенной – не в метафизическом философском смысле <...> Такие взаимоотношения между людьми и Вселенной – предмет не научной фантастики, а реализма. Я же, работая над научной фантастикой, стремлюсь представить прямую осязаемую связь между людьми и Вселенной» [Лю, 2025: 7].*

Так что такой путь самовыражения, как сочинять и читать фантастику и фэнтези, тоже вполне правомерен. Любопытно, что

Лю Цысинь в каком-то смысле реализовал идею упоминавшегося нами выше Ю.Ф.Полякова о пользе отправки шизофреника в космос. В трилогии китайского фантаста «Задача трех тел» (включающей в себя романы «Задача трех тел», «Темный лес» и «Вечная жизнь смерти») в космос отправляют мозг Юнь Тяньмина – скромного, замкнутого и всеми не понятого шизоидного юноши. Высокоразвитые инопланетяне смогли отыскать этот мозг в бескрайних просторах космоса. Они дали ему новое тело, после чего фактически возрожденный Юнь Тяньмин прекрасно адаптировался к новым условиям среды и формату общения. Да еще и смог в итоге послужить людям. Поэтому как знать, возможно когда-то и сбудутся самые смелые мечты ученых и фантастов относительно новых сценариев взаимодействия «нормальности» и «инаковости»! Вопрос о том, что будет после этого с человечеством в будущем, пока остается открытым.

### Литература

- Альманах психологических тестов* (1995). Москва: КСП.
- Батаева, А. (2018, 10 января). Объектофилия – новое сексуальное извращение или пугающая действительность? *5-tv.ru: сайт*. URL: <https://m.5-tv.ru/tabloid/177152/> (дата обращения: 13.04.2025).
- Введенская, Е. В. (2023). Трансформация взаимоотношений врача и пациента: от биоэтики к робоэтике. *Человек*, 34(6), 65–83. URL: <https://chelovek-journal.ru/s023620070029305-2-1/> (дата обращения: 10.04.2025). <https://doi.org/10.31857/S023620070029305-2>
- Величковский, Б. М. (2017). *Когнитивная наука. Основы психологии познания: учебник: в 2 т.* Москва: Юрайт.
- Каракулова, О. В., Степаненко, С. П. & Буравлева, Н. А. (2024). *Психология ценностей личности: учебно-методическое пособие*. Томск: Томский государственный педагогический университет.

- Карелин, А. А. (2006). *Большая энциклопедия психологических тестов: личность, мотивации, темперамент, интеллект, лидерство, тестирование детей, взаимоотношения, поиск работы, профессиональная ориентация, характер*. Москва: Эксмо.
- Критская, В. П., & Мелешко, Т. К. (2015). *Патопсихология шизофрении*. Москва: институт психологии РАН.
- Лю, Ц. (2025). *Удержат небо*. Москва: Эксмо.
- Николаенко, Н. Н. (2005). *Психология творчества: монография*. Санкт-Петербург: Речь.
- Перейра, С. (2014, 15 мая). 10 человек, которые полюбили неодушевленные предметы. *Fishki.net: сайт*. URL: <https://fishki.net/1269152-10-chelovek-kotorye-poljubili-neodushevlyonnye-predmety.html> (дата обращения: 13.04.2025).
- Салтыков-Щедрин, М. Е. (1970). *История одного города. Господа Головлевы. Сказки*. Москва: Московский рабочий.
- Семаго, Н. Я., & Семаго, М. М. (2016). *Диагностический комплект психолога: методическое руководство*. Москва: Академия повышения квалификации и профессиональной подготовки работников образования.
- Соболев, Ю. В. (2015). Эстетическая природа фетишизма. *Вестник Томского государственного университета*, 393, 83–91. <https://doi.org/10.17223/15617793/393/13>
- Тарасова, С. Ю. (2022). Психологический портрет современного молодого игромана. *Психолог*, 4, 29–55. <https://doi.org/10.25136/2409-8701.2022.4.38448>
- Ткаченко, А. А. (ред.) (1997). *Аномальное сексуальное поведение: монография*. Москва: РИО ГНЦ СисП им. В.П.Сербского.
- Ткаченко, А. А., Введенский, Г. Е., & Большакова, Н. Б. (2012). *Первичная диагностика шизофрении у обвиняемых с аномальным сексуальным поведением: для экспертов судебно-психиатрических и комплексных сексолого-психиатрических экспертных комиссий, врачей-психиатров, медицинских и судебных психологов: методические рекомендации*. Москва: ФГБУ "ГНЦССП им. В. П. Сербского" Минздравсоцразвития России.
- Ткаченко, А. А., Введенский, Г. Е., & Дворянчиков, Н. В. (2014). *Судебная сексология*. Москва: Бином.
- Устав ВОЗ. (2026). *Всемирная организация здравоохранения: официальный сайт*. URL: <https://www.who.int/ru/about/governance/constitution> (дата обращения: 10.04.2025).
- Фромм, Э. (2005). *Здоровое общество. Догмат о Христе*. Москва: АСТ: Транзиткнига.
- Barrantes-Vidal, N., Grant, Ph., & Kwapil, Th. (2015). The role of schizotypy in the study of the etiology of schizophrenia spectrum disorders. *Schizophr Bull Suppl*, 2, 408–416. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbu191>
- Bonnaire, C. (2012). Jeux de hasard et d'argent sur Internet: quels risques? *Encephale*, 38(1), 42–49. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2011.01.014>

- Brooks, G., & Clark, L. (2022). Gambling along the schizotypal spectrum: The associations between schizotypal personality, gambling-related cognitions, luck, and problem gambling. *Journal Behav Addict*, 11(2), 406–416. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00021>
- Brüne, M. (2003). Schizophrenia—an evolutionary enigma? *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 28(1), 41–53. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2003.10.002>
- Clark, G., Rock, A., McKeith, C., & Coventry, W. (2017). Cue-Reactive Rationality, Visual Imagery and Volitional Control Predict Cue-Reactive Urge to Gamble in Poker-Machine Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 33(3), 807–823. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9650-6>
- Cowie, M., Stewart, S., Salmon, J., Collins, P., Al-Hamdani, M., Boffo, M., Salemin, E., de Jong, D., Smits, R., & Wiers, R. (2017). Distorted Beliefs about Luck and Skill and Their Relation to Gambling Problems and Gambling Behavior in Dutch Gamblers. *Frontiers in Psychology*, 22(8), 2245. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02245>
- Granero, R., Fernández-Aranda, F., Demetrovics, Z., Lara-Huallipe, M., Morón-Fernández, A., & Jiménez-Murcia, S. (2024). Network Analysis of the Structure of the Core Symptoms and Clinical Correlates in Comorbid Schizophrenia and Gambling Disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22, 2247–2273. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00983-y>
- Horan, W., Blanchard, J., Clark, L., & Green, M. (2008). Affective traits in schizophrenia and schizotypy. *Schizophrenia Bulletin*, 34(5), 856–874. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbn083>
- Karagiannopoulou, L., Karamaouna, P., Zouraraki, Chr., Roussos, P., Bitsios, P., & Giakoumaki, St. (2016). Cognitive profiles of schizotypal dimensions in a community cohort: Common properties of differential manifestations. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 38(9), 1050–1063. <https://doi.org/10.1080/13803395.2016.1188890>
- McTigue, B., Talk, A., Rice, K., & Rock, A. (2024). Cue-Reactive Phenomenology Mediates the Relationship Between Positive Schizotypy and Cue-Reactive Urge to Gamble in Poker-Machine Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 40(3), 1499–1516. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10310-w>
- Mistry, S., Harrison, J., Smith, D., Escott-Price, V., & Zammit, St. (2018). The use of polygenic risk scores to identify phenotypes associated with genetic risk of bipolar disorder and depression: A systematic review. *Journal of Affective Disorders*, 234, 148–155. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.02.005>
- Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of Online Poker Players: Review of Literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155–168. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.035>
- Parnas, J., Sandsten, K., Vestergaard, Cl., & Nordgaard, J. (2019). Schizophrenia and Bipolar Illness in the Relatives of University Scientists: An Epidemiological Report on the Creativity-Psychopathology Relationship. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 175. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00175>

- Pearlson, G., & Folley, Br. (2007). Schizophrenia, psychiatric genetics, and Darwinian psychiatry: an evolutionary framework. *Schizophrenia Bulletin*, 34(4), 722–733. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbm130>
- Rybakowski, J., Klonowska, P., Patrzala, A., & Jaracz, J. (2006). Psychopathology and creativity. *Psychiatria Polska*, 40(6), 1033–1049.
- Sandsten, K., Nordgaard, J., & Parnas, J. (2018). Creativity and psychosis. *Ugeskrift for Laeger*, 180(32), V02180141.
- Srinivasan, S., Bettella, F., Mattingsdal, M., Wang, Y., Witoelar, A., Schork, A. J., Thompson, W. K., Zuber, V., Winsvold, B. S., Zwart, J.-A., Collier, D. A., Desikan, R. S., Melle, I., Werge, T., Dale, A. M., Djurovic, S., & Andreassen, O. A. (2016). Genetic Markers of Human Evolution Are Enriched in Schizophrenia. *Biological Psychiatry*, 80(4), 284–292. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2015.10.009>
- Tarasova, S. (2022). Talent as a Personality Resource of People with Schizotypal Personality. *Technology, Innovation and Creativity in Digital Society. PCSF 2021: Lecture Notes in Networks and Systems, vol 345* (pp. 42–58). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6_5)
- Teal, J., Kusev, P., Heilman, R., Martin, R., Passanisi, A., & Pace, U. (2021). Problem Gambling 'Fuelled on the Fly'. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14, 18(16), 8607. <https://doi.org/10.3390/ijerph18168607>
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse*, 34(11), 1593–1604. <https://doi.org/10.3109/10826089909039417>
- Toppino, N. (2019). Face to Face exhibition. *Tourism.ideawebtv: website*. URL: <https://tourism.ideawebtv.it/en/magazine/2019/11/torino-al-museo-lombroso-una-mostra-di-volti-contro-il-pregiudizio-face-to-face/> (accessed: 13.04.2025).

## References

- Almanac of Psychological Tests* (1995). Moscow: KSP Publ. (In Russian).
- Barrantes-Vidal, N., Grant, Ph., & Kwapil, Th. (2015). The role of schizotypy in the study of the etiology of schizophrenia spectrum disorders. *Schizophr Bull Suppl*, 2, 408–416. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbu191>
- Bataeva, A. (2018, January 10). Objectophilia: A New Sexual Perversion or a Frightening Reality? *5-tv.ru: website*. URL: <https://www.5-tv.ru/tabloid/177152/> (accessed: 13.04.2025). (In Russian).
- Bonnaire, C. (2012). Jeux de hasard et d'argent sur Internet: quels risques? *Encephale*, 38(1), 42–49. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2011.01.014> (in French).
- Brooks, G., & Clark, L. (2022). Gambling along the schizotypal spectrum: The associations between schizotypal personality, gambling-related cognitions, luck, and problem gambling. *Journal Behav Addict*, 19, 11(2), 406–416. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00021>

- Brüne, M. (2003). Schizophrenia—an evolutionary enigma? *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 28(1), 41–53. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2003.10.002>
- Clark, G., Rock, A., McKeith, C., & Coventry, W. (2017). Cue-Reactive Rationality, Visual Imagery and Volitional Control Predict Cue-Reactive Urge to Gamble in Poker-Machine Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 33(3), 807–823. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9650-6>
- Cowie, M., Stewart, S., Salmon, J., Collins, P., Al-Hamdani, M., Boffo, M., Saleminck, E., de Jong, D., Smits, R., & Wiers, R. (2017). Distorted Beliefs about Luck and Skill and Their Relation to Gambling Problems and Gambling Behavior in Dutch Gamblers. *Frontiers in Psychology*, 22(8), 2245. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02245>
- Fromm, E. (2005). *A Healthy Society. The Dogma of Christ*. Moscow: AST Publ. (In Russian) Transitkniga.
- Granero, R., Fernández-Aranda, F., Demetrovics, Z., Lara-Huallipe, M., Morón-Fernández, A., & Jiménez-Murcia, S. (2022). Network Analysis of the Structure of the Core Symptoms and Clinical Correlates in Comorbid Schizophrenia and Gambling Disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22, 2247–2273. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00983-y>
- Horan, W., Blanchard, J., Clark, L., & Green, M. (2008). Affective traits in schizophrenia and schizotypy. *Schizophrenia Bulletin*, 34(5), 856–874. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbn083>
- Karagiannopoulou, L., Karamaouna, P., Zouraraki, Chr., Roussos, P., Bitsios, P., & Giakoumaki, St. (2016). Cognitive profiles of schizotypal dimensions in a community cohort: Common properties of differential manifestations. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 38(9), 1050–1063. <https://doi.org/10.1080/13803395.2016.1188890>
- Karakulova, O. V., Stepanenko, S. P. & Buravleva, N. A. (2024). *Psychology of Personal Values: educational and methodological guide*. Tomsk: Tomsk State Pedagogical University Publ. (In Russian).
- Karelin, A. A. (2006). *The great encyclopedia of psychological tests. Personality, motivation, temperament, intelligence, leadership, child testing, relationships, job search, career guidance, character*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Kritskaya, V. P., & Meleshko, T. K. (2015). *Pathopsychology of Schizophrenia*. Moscow: Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences Publ. (In Russian).
- Liu, C. (2025). *Hold the Sky*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- McTigue, B., Talk, A., Rice, K., & Rock, A. (2024). Cue-Reactive Phenomenology Mediates the Relationship Between Positive Schizotypy and Cue-Reactive Urge to Gamble in Poker-Machine Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 40(3), 1499–1516. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10310-w>
- Mistry, S., Harrison, J., Smith, D., Escott-Price, V., & Zammit, St. (2018). The use of polygenic risk scores to identify phenotypes associated with genetic risk of

- bipolar disorder and depression: A systematic review. *Journal of Affective Disorders*, 234, 148–155. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.02.005>
- Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of Online Poker Players: Review of Literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155–168. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.035>
- Nikolaenko, N. N. (2005). *Psychology of Creativity, monograph*. St.Petersburg: Rech Publ. (In Russian).
- Parnas, J., Sandsten, K., Vestergaard, Cl., & Nordgaard, J. (2019). Schizophrenia and Bipolar Illness in the Relatives of University Scientists: An Epidemiological Report on the Creativity-Psychopathology Relationship. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 175. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00175>
- Pearlson, G., & Folley, Br. (2007). Schizophrenia, psychiatric genetics, and Darwinian psychiatry: an evolutionary framework. *Schizophrenia Bulletin*, 34(4), 722–733. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbm130>
- Pereira, C. (2014, May 15). 10 people who fell in love with inanimate objects. *Fishki.net: website*. URL: <https://fishki.net/1269152-10-chelovek-kotorye-poljubili-neodushevlyonnye-predmety.html> (accessed: 13.04.2025) (In Russian).
- Rybakowski, J., Klonowska, P., Patrzala, A., & Jaracz, J. (2006). Psychopathology and creativity. *Psychiatria Polska*, 40(6), 1033–1049.
- Saltykov-Shchedrin, M. E. (1970). *The History of One City. The Golovlyov Family. Fairy Tales*. Moscow: Moskovsky Rabochy Publ. (In Russian).
- Sandsten, K., Nordgaard, J., & Parnas, J. (2018). Creativity and psychosis. *Ugeskrift for Laeger*, 180(32), V02180141.
- Semago, N. Ya., & Semago, M. M. (2016). *Diagnostic kit of a psychologist (methodological guide)*. Moscow: Academy of advanced training and professional development of education workers Publ. (In Russian).
- Sobolev, Yu. V. (2015). The Aesthetic Nature of Fetishism. *Bulletin of Tomsk State University*, 393, 83–91. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/15617793/393/13.P.85>
- Srinivasan, S., Bettella, Fr., Mattingsdal, M., Witoelar, A., Schork, A. J., Thompson, W. K., Zuber, V. Winsvold, B. S., Zwart, J.-A., Collier, D. A., Desikan, R. S., Melle, I., Werge, T., Dale, A. M., Djurovic, S., & Andreassen, O. A. (2016). Genetic Markers of Human Evolution Are Enriched in Schizophrenia. *Biological Psychiatry*, 80(4), 284–292. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2015.10.009>
- Tarasova, S. (2022). Talent as a Personality Resource of People with Schizotypal Personality. In Bylieva, D., Nordmann, A. (eds.). *Technology, Innovation and Creativity in Digital Society. PCSF 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 345* (pp. 42–58). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6_5)
- Tarasova, S. Yu. (2022). Psychological Portrait of a Modern Young Gambler. *Psikholog*, 4, 29–55. (In Russian).
- Teal, J., Kusev, P., Heilman, R., Martin, R., Passanisi, A., & Pace, U. (2021). Problem Gambling 'Fuelled on the Fly', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14, 18(16), 8607. <https://doi.org/10.3390/ijerph18168607>

- Tkachenko, A. A. (1997). *Abnormal Sexual Behavior*. Moscow: Medicine and Law Publ. RIO State Scientific Center of Systolic and Structural Medicine named after V.P. Serbsky. (In Russian).
- Tkachenko, A. A., Vvedensky, G. E., & Bolshakova, N. B. (2012). *Primary diagnosis of schizophrenia in defendants with abnormal sexual behavior: for experts of forensic psychiatric and complex sexological-psychiatric expert commissions, psychiatrists, medical and forensic psychologists: methodological recommendations*. Moscow: FSBI "V. P. Serbsky State Research Center for Social and Forensic Psychiatry" of the Ministry of Health and Social Development of the Russian Federation Publ. (In Russian).
- Tkachenko, A. A., Vvedensky, G. E., & Dvoryanchikov, N. V. (2014). *Forensic Sexology*. Moscow: Binom Publ. (In Russian).
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse*, 34 (11), 1593–1604. <https://doi.org/10.3109/10826089909039417>
- Toppino, N. (2019). Face to Face exhibition. *Tourism.ideawebtv: website*. URL: <https://tourism.ideawebtv.it/en/magazine/2019/11/torino-al-museo-lombroso-una-mostra-di-volti-contro-il-pregiudizio-face-to-face/> (accessed: 13.04.2025).
- Velichkovsky, B. M. (2017). *Cognitive Science, Fundamentals of cognitive psychology: textbook: in 2 volumes*. Moscow: Yurayt Publ. (In Russian).
- Vvedenskaya, E. V. (2023). Transformation of the Doctor–Patient Relationship: From Bioethics to Roboethics. *Chelovek*, 34 (6), 65–83. URL: <https://chelovek-journal.ru/s023620070029305-2-1/> (accessed: 10.04.2025). (In Russian). <https://doi.org/10.31857/S023620070029305-2>
- WHO Constitution. Official website (2026). *World Health Organization: website*. URL: <https://www.who.int/ru/about/governance/constitution> (accessed: 10.04.2025). (In Russian).

Поступила в редакцию / Received 13.04.2025

Поступала после рецензирования / Revised 30.07.2025

Принята к публикации / Accepted 02.03.2026

### Об авторе / About the author

Тарасова Софья Юрьевна – кандидат психологических наук, старший научный сотрудник лаборатории дифференциальной психологии и психофизиологии. Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований (Психологический ин-т) (Россия, 125009, Москва, Моховая ул., д.9, стр. 4); детский и клинический психолог. Центр психотерапии «Алвиан» (Россия, 119415, Москва, Ленинский проспект, д. 98, корп. 1).

ORCID: 0000-0002-5621-2999, [syutarasov@yandex.ru](mailto:syutarasov@yandex.ru)

Tarasova Sofya Yurievna – Candidate of Psychological Sciences, Senior Researcher at the Laboratory of Differential Psychology and Psychophysiology. Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research (Psychological Institute) (4 p. Mokhovaya str., 9, Moscow, 125009, Russia); child and clinical psychologist. Alvian Center for Psychotherapy (1 Building, Leninsky Prospekt, 98, Moscow, 119415, Russia).  
ORCID: 0000-0002-5621-2999, [syutarasov@yandex.ru](mailto:syutarasov@yandex.ru)

### **Конфликт интересов**

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

### **Conflict of interest**

The author declares that there is no conflict of interest.