18+

СТАВКА ПО УМОЛЧАНИЮ:

КАК ЛУДОМАНИЯ СТАЛА НОРМОЙ



ГЕРАСИМОВ СТЕПАН ОЛЕГОВИЧ

Степан Герасимов

Ставка по умолчанию: Как лудомания стала нормой

https://litres.ru/74928549
ISBN 9785007172820

Аннотация

Вы уверены, что никогда не играли в азартные игры? Возможно, вы просто не заметили, как казино поселилось в вашем телефоне, любимой видеоигре, спортивной трансляции и даже инвестиционном приложении. Эта книга показывает, кто превращает случайность в бизнес, почему обычный человек теряет контроль и как азарт стал частью повседневности. Самая опасная ставка — та, которую вы не считаете ставкой.

Содержание

Введение. Ставка, которую никто не замечает 5
Часть I. Откуда всё началось 12
Глава 1. Азарт как часть человеческой природы 12
Глава 2. От порока к индустрии 20
Глава 3. Цифровой поворот 31
Часть II. Механизмы нормализации 42
Глава 4. Спорт и букмекеры 42
Глава 5. Видеоигры и лутбоксы 54
Глава 6. Финансы как казино 66
Глава 7. Геймификация всего 79
Конец ознакомительного фрагмента. 85

Ставка по умолчанию: Как лудомания стала нормой

Степан Олегович Герасимов

Дизайнер обложки Dall-E

© Степан Олегович Герасимов, 2026
© Dall-E, дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0071-7282-0
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение. Ставка, которую никто не замечает

Сейчас утро вторника, 7:40.

Мужчина в метро держится за поручень одной рукой, а большим пальцем другой листает линию матчей. Сегодня играет бразильская вторая лига. Ни одной команды он не знает, но коэффициент 2,3 кажется хорошим. Он ставит. Просто чтобы было интереснее ехать.

В соседнем вагоне студентка открывает приложение маркетплейса. Её встречает колесо фортуны: «Крути и выигрывай скидку до 90%!». Она крутит. Выпадает 5%. Завтра покрутит ещё раз.

В школе девятиклассник на перемене открывает кейс в любимой игре. Он копил на это всю неделю. Внутри обычный скин, «ширпотреб». Но в прошлый раз его другу выпал нож за двадцать тысяч, а значит, в следующий раз может повезти и ему.

В офисе менеджер между созвонами проверяет график монеты, о которой вчера рассказал блогер. Он вложил «совсем немного», с плечом десять. Он не игрок. Он инвестор.

Вечером в спортбаре включают футбол. Перед стартовым свистком на экране появляется реклама букмекера. Она мелькает в перерыве, на рекламных щитах вдоль поля и на

футболках игроков. Комментатор между делом называет коэффициенты на следующий гол.

Ни один из этих людей не считает, что играет в азартные игры.

И в этом вся суть.

Когда-то азарт жил за закрытыми дверями. Чтобы проиграть зарплату, нужно было куда-то идти: в казино, на ипподром, в прокуренный зал игровых автоматов у вокзала. Нужно было переступить порог в прямом смысле слова. Общество смотрело на игроков с подозрением, а слово «картёжник» звучало почти как приговор. Азарт считался пороком. Ему поддавались, его скрывали, о нём молчали.

Сегодня порог исчез.

Казино больше не нужно строить: оно уже лежит у каждого в кармане. Оно работает круглосуточно, не требует дресс-кода, не спрашивает, сколько вам лет, если вы достаточно ловко врёте, и знает о вас больше, чем любой крупье. Оно помнит, когда вы обычно скучаете, когда получаете зарплату и на каком проигрыше готовы сдаться. И присылает уведомление ровно в тот момент, когда вы уже почти забыли о нём.

Но главное изменилось даже не в технологиях, а в нас самих.

Азарт перестал быть пороком. Он стал «развлечением», «хобби», «частью болельщицкой культуры», «аналитикой», «стратегией», «инвестициями». Его рекламируют звёзды спорта и любимые блогеры. Он спонсирует футбольные лиги

и хоккейные клубы, им пропитаны видеоигры для подростков, его механики встроены в магазины, банки и соцсети. Он оказался везде, а значит, вроде бы нигде. Как воздух, которого не замечаешь, пока его не начнёт не хватать.

Эта книга о том, как мы оказались в мире, где **лудомания стала нормой**.

Слово, которое мы перестали произносить

Давайте сразу договоримся о терминах. Лудомания — это не метафора и не модное словечко. Это болезнь.

Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в Международную классификацию болезней. Американская психиатрическая ассоциация ставит патологическую страсть к азартным играм в один ряд с зависимостями от психоактивных веществ, и это не случайно. Исследования мозга показывают: у игрока, ожидающего выигрыша, активируются те же системы вознаграждения, что и у человека, принимающего наркотик. Дофамин не различает, что вызвало его всплеск, белый порошок или выпавшая вишенка на барабане.

Однако есть важная разница. Наркотики общество осуждает. Алкоголь хотя бы маркирует предупреждениями. А вот азарт сегодня продают как веселье, иногда даже как способ заработать. Его не нужно прятать, его не стыдно рекламировать на центральном канале в прайм-тайм. Человеку, который признаётся, что «немного ставит на спорт», никто не предложит обратиться к специалисту. Скорее спросят, на ко-

го он ставит в субботу.

Так и работает нормализация. Явление не исчезает, оно просто перестаёт казаться проблемой.

Невидимая эпидемия

У лудомании есть страшное свойство: её не видно.

Алкоголика выдаёт запах, наркомана выдают зрачки. А игрок может годами выглядеть совершенно нормальным человеком. Он ходит на работу, улыбается коллегам, ужинает с семьёй. И при этом у него три просроченных микрозайма, кредитка с исчерпанным лимитом и деньги, которые он «одолжил» из семейного бюджета, а жена об этом ещё не знает. Всё это стоит за экраном телефона, который он не выпускает из рук. Но кто сегодня выпускает телефон из рук?

Близкие обычно узнают последними. Когда приходят коллекторы. Когда исчезают деньги, отложенные на ремонт. Когда человек, которого, казалось бы, знаешь наизусть, вдруг оказывается незнакомцем, научившимся виртуозно лгать.

Тех, кто открыто признаёт свою зависимость, — единицы. Тех, кто живёт на её грани и не подозревает об этом, — миллионы. И с каждым годом их больше, потому что каждый год новое поколение входит во взрослую жизнь с уже готовой привычкой. Ведь первый «кейс» они открыли в двенадцать лет, а первую «рулетку» прокрутили в игре, которую им купили родители.

Кому выгодна эта норма

Было бы удобно считать, что всё дело в слабости отдель-

ных людей: у кого-то не хватает силы воли, кто-то просто не умеет остановиться. Это объяснение очень удобно индустрии, потому что снимает с неё всю ответственность.

Но правда сложнее. Глобальная индустрия азартных игр зарабатывает сотни миллиардов долларов в год. В неё вовлечены букмекеры и разработчики игр, рекламные агентства и медиа, спортивные клубы и стримеры, а порой и государство, которое собирает с неё налоги. Над тем, чтобы вы сделали ещё одну ставку, работают целые отделы аналитиков, психологов и дизайнеров. Цвет кнопки «Поставить», звук выигрыша, бонус «за возвращение» после недели перерыва, ощущение «почти повезло», когда два символа совпали, а третий остановился на соседней клетке… Всё это не случайность, а инженерия.

Человек с телефоном в руке против индустрии, которая потратила миллиарды на то, чтобы он не смог его отложить. Честный ли это поединок?

О чём эта книга

Эта книга — не проповедь. Я не собираюсь убеждать вас, что любой, кто хоть раз поставил на футбол, обречён. Не собираюсь и требовать запретить всё подряд. Азарт стар, как человечество: люди бросали кости задолго до появления письменности, и, вероятно, будут бросать их всегда.

Я хочу сделать другое: **показать механизм**. Чтобы вы увидели то, что всё время было перед глазами, но оставалось незамеченным.

Мы начнём с истории и посмотрим, как азарт прошёл путь от священного ритуала до порока, а от порока до индустрии. Затем разберём, как именно он проник в повседневность: через спорт, видеоигры, финансовые приложения, маркетплейсы и ленты соцсетей. Заглянем внутрь мозга, чтобы понять, почему так трудно остановиться и почему дело здесь не в слабохарактерности. Поговорим с людьми, которые проиграли всё, и с теми, кто смог вернуться. Посчитаем, сколько стоит эта «норма» семьям, обществу и стране, и выясним, кто на ней зарабатывает. Наконец, поговорим о главном: что с этим можно сделать. Каждому лично, каждой семье и всем нам вместе.

Почему вам стоит читать дальше

Возможно, вы взяли эту книгу, потому что беспокоитесь за близкого человека. Сына, который ночами сидит в телефоне. Мужа, у которого вдруг стали пропадать деньги. Друга, который всё чаще говорит о «верняках» и «системах».

Возможно, вы взяли её из любопытства, потому что тема на слуху.

А возможно, где-то глубоко внутри вы задали себе вопрос, который не очень хочется произносить вслух: *а не про меня ли это?*

Какая бы причина ни привела вас сюда, вы уже сделали то, что делают немногие. Вы остановились и посмотрели на норму со стороны.

Вспомните мужчину из утреннего метро. Его ставка на

бразильский матч сыграла, коэффициент 2,3, плюс небольшая сумма. Это так приятно. Вечером он поставит снова, теперь чуть больше. Ведь он, кажется, начал разбираться в этой лиге.

Он ещё не знает, чем закончится эта история.

Давайте узнаем вместе.

Часть I. Откуда всё началось

Глава 1. Азарт как часть человеческой природы

Когда археологи раскапывают древние поселения, они находят всё, что положено находить: черепки, наконечники стрел, украшения, кости животных. Но среди этих костей иногда попадаются особенные — маленькие, гладкие, отполированные тысячами прикосновений. Это астрагалы, таранные кости овец и коз. У них четыре устойчивые грани, и каждая падает с разной вероятностью.

Задолго до появления денег, письменности и государства человек взял в руки кусочек кости, подбросил его и замер в ожидании: какой стороной он упадёт?

Этот момент, секунда между броском и результатом, — и есть начало нашей истории.

Бросок в неизвестность

Сначала азарт был вовсе не развлечением. Он был способом говорить с богами.

Древние люди не верили в случайность. Если кость упала определённой гранью, значит, так решили высшие силы. Жребием делили добычу и землю, выбирали правителей и

жертв, решали споры, на которые у людей не хватало мудрости. В Библии жребий бросают, чтобы распределить земли между коленами Израиля. Римские воины у подножия креста делят одежду распятого тоже по жребию. Во многих культурах гадание и игра долгое время были одним и тем же действием.

Подумайте, что это значит. Бросок костей был попыткой заглянуть в будущее и узнать волю неба. Это ощущение никуда не делось. Когда современный игрок перед ставкой «чувствует», что сегодня повезёт, когда носит «счастливую» футболку или ставит на дату рождения дочери, он повторяет жест своего далёкого предка. Он пытается договориться с судьбой.

Только теперь на другой стороне сидят не боги, а алгоритм.

Цари, проигравшие царства

Очень скоро люди обнаружили, что ожидание результата приятно само по себе, даже если боги здесь ни при чём. И тогда священный ритуал превратился в игру.

Одна из самых известных историй об азарте рассказана в древнеиндийском эпосе «Махабхарата». Благородный царь Юдхиштхира, воплощение мудрости и справедливости, садится играть в кости с хитрым соперником. Он проигрывает драгоценности, потом казну, потом армию, потом царство. Остановиться он уже не может. Он ставит на кон своих братьев и проигрывает их. Ставит самого себя и тоже проигры-

вает. И наконец ставит свою жену.

Этому тексту больше двух тысяч лет, но в нём описана вся клиническая картина лудомании: потеря контроля, погоня за отыгрышем, готовность поставить на кон самое дорогое. Древние авторы знали то, что современные психиатры сформулировали только в двадцатом веке.

В индийской «Ригведе» сохранился даже «Гимн игрока», один из древнейших текстов о зависимости. Его герой жалуется: жена его отвергла, мать его ненавидит, друзья отвернулись. Он клянётся больше не играть, но, услышав стук костей, снова бежит к игорной доске, «как распутница к любовнику».

Прошли тысячи лет. Сменились империи, религии, языки. А этот голос звучит так, будто его записали вчера на встрече анонимных игроков.

Рим: империя игроков

Древний Рим относился к азартным играм так же двойственно, как и мы сегодня.

Формально игры на деньги были запрещены. Исключение делалось только для праздника Сатурналий, когда мир на несколько дней переворачивался и позволено было всё. Но на деле в кости играли повсюду: в тавернах и банях, на улицах и в императорских дворцах. На каменных ступенях римских зданий до сих пор находят процарапанные игровые доски. Люди коротали время за игрой, как мы сегодня коротаем его в телефоне.

Император Август, судя по письмам, которые приводит историк Светоний, проигрывал за вечер огромные суммы и относился к этому с философским спокойствием. Император Клавдий, по свидетельствам того же Светония, был так увлечён игрой, что написал о ней целый трактат, а его повозку оборудовали так, чтобы можно было играть прямо в дороге. Мобильное казино своего времени.

Даже знаменитая фраза Юлия Цезаря на берегу Рубикона — «Жребий брошен», *Alea iacta est*, — родом из языка игроков. Перед поворотным решением в истории Рима полководец говорит как человек, сделавший ставку, назад которую уже не забрать.

Запрет на бумаге и повсеместная практика в жизни. Осуждение на словах и восхищение на деле. Закон, который применяют к простолюдинам, и снисходительность к тем, кто наверху. Узнаёте?

Карты, лотереи и рождение индустрии

В Средние века церковь видела в азарте грех, а светская власть — источник беспорядков. Игры запрещали снова и снова, и это лучшее доказательство того, что запреты не работали. Никто не запрещает того, чем никто не занимается.

Новым витком стали игральные карты. Они пришли в Европу примерно в XIV веке и с удивительной скоростью распространились от королевских дворов до солдатских казарм. Карты были удобнее костей: лёгкие, компактные, позволяющие придумывать бесконечное множество игр. Азарт стал

портативным, совсем как сегодня.

А потом государство сделало открытие, которое изменило всё: на азарте можно зарабатывать. Не запрещать его, а возглавить.

Так появились государственные лотереи. Ими финансировали строительство дорог, мостов, университетов и военные кампании. Игра, которую вчера называли грехом, превратилась в «добровольный налог». Граждане охотно платили его сами, ведь у каждого был шанс выиграть.

Это ключевой момент нашей истории. Впервые азарт получил официальное одобрение. Впервые власть, которая должна была защищать людей от разорения, сама стала заинтересована в том, чтобы люди играли больше.

С тех пор этот конфликт интересов никуда не исчез.

Русская рулетка души

Русской культуре азарт знаком не понаслышке. Можно даже сказать, что именно русская литература описала его глубже всех.

Пушкин был страстным картёжником. Он проигрывал крупные суммы, а однажды проиграл даже рукопись собственных стихов. Его «Пиковая дама» — это не просто мистическая повесть, а точнейший портрет одержимости. Германн, расчётливый и осторожный, всю жизнь не позволявший себе рисковать, теряет рассудок из-за мечты о трёх верных картах. Тройка, семёрка, туз. Иллюзия, что у удачи есть система, которую можно разгадать. Сегодня эту иллюзию

продают в телеграм-каналах под названием «стратегия ставок, проходимость 90%».

Достоевский пошёл дальше. Он знал о лудомании не из книг, а из собственной жизни. В европейских курортных казино он проигрывал всё, что было: деньги, вещи, даже вещи жены. Писал унизительные письма с просьбами прислать ещё. Клялся, что это в последний раз, и шёл обратно к рулетке.

Роман «Игрок» он написал в 1866 году за двадцать шесть дней, чтобы расплатиться с долгами и не потерять права на свои книги. В этом романе есть то, чего до него не делал никто: взгляд изнутри. Достоевский показал, что игрок играет не ради денег. Деньги — лишь предлог. Игрок играет ради того мгновения, когда шарик скачет по колесу и вся жизнь сжимается до одного вопроса: красное или чёрное?

«Я хоть и с гаком, а всё-таки скажу: мне не столько хочется выиграть, сколько хочется… рискнуть».

Через полтора столетия нейробиологи подтвердят то, что Достоевский понял интуитивно: мозг зависимого игрока реагирует не столько на выигрыш, сколько на его ожидание.

Почему мы так устроены

Почему азарт сопровождает человечество с самого начала? Почему его не смогли искоренить ни религия, ни законы, ни личные трагедии, описанные в великих книгах?

Ответ прячется в нашей эволюции.

Наши предки жили в мире неопределённости. Охотник не

знал, найдёт ли он сегодня добычу. Собиратель не знал, за каким холмом растут ягоды. Те, кто готов был рискнуть и пойти в неизвестность, чаще находили ресурсы и выживали. Мозг научился вознаграждать нас за поиск, за готовность рискнуть ради возможной награды.

В середине двадцатого века психолог Беррес Скиннер провёл серию знаменитых экспериментов. Он обучал голубей нажимать на рычаг, за что те получали корм. Если корм выпадал после каждого нажатия, голуби вскоре теряли интерес и нажимали только тогда, когда были голодны. Если корм не выпадал вообще, они быстро бросали это занятие.

Но когда награда выпадала *случайно*, иногда после первого нажатия, иногда после двадцатого, голуби словно сходили с ума. Они нажимали на рычаг снова и снова, без остановки, даже когда были сыты. Непредсказуемость награды оказалась сильнее самой награды.

Учёные назвали это переменным подкреплением. Сегодня этот принцип лежит в основе каждого игрового автомата, каждого лутбокса, каждой ленты соцсетей, которую вы обновляете, потянув пальцем вниз. Вы тоже нажимаете на рычаг. Иногда там есть что-то интересное. Чаще нет. Но вдруг на этот раз…

Древний механизм в новом мире

Итак, азарт — не изобретение современности. Это древний механизм, вшитый в нашу психику так же глубоко, как страх темноты или любовь к сладкому.

Но вот что важно понять.

Любовь к сладкому помогала нашим предкам выживать, когда сахар был редкостью: спелые фрукты, мёд из дикого улья раз в сезон. А потом человечество научилось производить сахар в промышленных масштабах и добавлять его везде. И древний механизм, который когда-то спасал, стал причиной эпидемии ожирения и диабета.

С азартом произошло то же самое.

Тысячи лет у азарта были естественные ограничения. Чтобы сыграть, нужно было найти партнёров, место, время. Игра заканчивалась, когда заканчивался вечер, деньги в кармане или терпение соперника. Общество смотрело косо и осуждало. Как сахар в древности, азарт был редкостью.

Сегодня все ограничения сняты. Игра доступна круглые сутки, за секунду, из любой точки мира. Партнёр не устаёт и не уходит домой. Деньги не заканчиваются, ведь всегда можно пополнить счёт с кредитки. А общество больше не осуждает, а аплодирует.

Мы взяли древнейший механизм человеческой психики и поместили его в среду, к которой он совершенно не готов.

Как это произошло — шаг за шагом, от прокуренных казино до смартфона в кармане школьника, — мы и разберём в следующей главе.

Глава 2. От порока к индустрии

В 1638 году Венецианская республика сделала то, на что прежде не решалось ни одно государство. Вместо того чтобы в очередной раз запретить азартные игры, она открыла для них официальный дом.

Его назвали Ридотто. Во время карнавала в его залах при свечах собирались аристократы в масках. Маска была обязательна для всех, кроме банкометов, а банкометами могли быть только патриции. Деньги текли рекой, причём не только из карманов игроков, но и в казну республики.

Через сто с лишним лет, в 1774 году, Ридотто закрыли. Венецианские власти с тревогой обнаружили, что знатные семьи разоряются одна за другой, а казино вместо порядка приносит упадок нравов.

Но дело было сделано. Европа увидела, что азарт можно не только терпеть или запрещать. Его можно *организовать*. Можно построить для него здание, установить правила, назначить служащих и получать доход. Можно превратить порок в предприятие.

Эта глава о том, как предприятие превратилось в индустрию.

Белый всегда выигрывает

В середине XIX века в маленьком немецком курортном городке Бад-Хомбург появились два брата-француза, близ-

нецы Франсуа и Луи Блан. У них была деловая хватка, сомнительная репутация и одна гениальная идея.

На рулеточных колёсах того времени было два зеро, обычное и двойное. Это давало заведению солидное преимущество, но отпугивало умных игроков. Братья Блан убрали одно зеро. Шансы игроков немного выросли, и люди потянулись в Хомбург со всей Европы. Заведение теряло на каждой ставке чуть больше, но ставок стало несравнимо больше.

Это был первый урок современной индустрии азарта: **важно не то, сколько вы забираете с одной ставки, а то, сколько ставок человек сделает**. Пусть игрок верит, что шансы на его стороне. Пусть остаётся подольше. Математика всё равно сделает своё дело.

Франсуа Блану приписывают фразу, ставшую девизом всего игорного бизнеса: «Иногда выигрывает красное, иногда выигрывает чёрное, но Блан выигрывает всегда». По-французски *blanc* значит «белый», так что звучит это как каламбур. Но смысл предельно серьёзен.

Город, построенный на рулетке

В 1860-х годах крошечное княжество Монако находилось на грани банкротства. Оно потеряло большую часть территорий, у него не было ни промышленности, ни плодородных земель, ни денег. Правящая семья Гримальди искала выход и пригласила Франсуа Блана.

Блан построил на голой скале казино. Затем убедил строить железную дорогу из Ниццы. Затем возвёл вокруг рос-

кошные отели, театр, рестораны, сады. Скалистый район переименовали в Монте-Карло в честь князя Карла III. За считанные десятилетия нищее княжество превратилось в одно из самых богатых мест на планете.

Именно в Монте-Карло родилась формула, по которой будут работать казино, следующие полтора века. Азарт не должен выглядеть как порок. Он должен выглядеть как **роскошь**. Мраморные лестницы, хрустальные люстры, вечерние платья, шампанское. Игрок не должен чувствовать, что спускается в подвал греха. Он должен чувствовать, что поднимается в высший свет.

Любопытная деталь: самим жителям Монако играть в казино запрещено, и этот запрет действует до сих пор. Правители княжества прекрасно понимали, что зарабатывают на заведении, которое разоряет людей. Просто они предпочли, чтобы разорялись чужие.

Двадцать шесть раз подряд

Вечером 18 августа 1913 года за одним из рулеточных столов Монте-Карло произошло событие, которое вошло в учебники по теории вероятностей.

Шарик упал на чёрное. Потом ещё раз. И ещё. После десяти раз подряд вокруг стола начала собираться толпа. После пятнадцати игроки начали ставить на красное огромные суммы. Ведь не может же чёрное выпадать вечно! Красное просто обязано выпасть!

Чёрное выпало двадцать шесть раз подряд.

Казино заработало в тот вечер миллионы франков. А психология получила название для одной из главных ловушек человеческого мышления: «ошибка игрока», или «ошибка Монте-Карло». Это убеждение, будто случайные события «помнят» прошлое и стремятся к равновесию. Будто после серии проигрышей обязательно должен прийти выигрыш.

У рулетки нет памяти. У игральной кости нет совести. У футбольного матча нет долга перед вами за прошлые неудачи. Но человеческий мозг отказывается в это верить, и на этом отказе построены целые состояния.

Однорукий бандит

Пока Европа играла в рулетку в мраморных залах, в Америке родилось изобретение, которое изменит азарт навсегда.

В конце XIX века механик из Сан-Франциско Чарльз Фей собрал машину с тремя вращающимися барабанами, на которых были нарисованы подковы, бубны, черви и колокольчик. Он назвал её «Колокол свободы» (Liberty Bell). Человек бросал монету, дёргал рычаг, барабаны вращались. Если выпадали три колокольчика, машина высыпала выигрыш.

Простота изобретения была революционной. Игровому автомату не нужен крупье. Не нужен соперник, партнёры, знание правил. Не нужно даже общаться с людьми. Только человек и машина, один на один. За рычаг сбоку и умение опустошать карманы автомат прозвали «одноруким бандитом».

Тогда этого ещё никто не понимал, но Фей создал первое

устройство, которое превращало азарт из социального занятия в **одиночное**. Теперь игре не мешал ни соперник, который захочет уйти домой, ни друзья, которые скажут «хватит». Автомат готов был играть вечно.

Пройдёт сто лет, и этот принцип ляжет в основу смартфонного казино.

Пустыня, мафия и неоновые огни

В 1931 году, в разгар Великой депрессии, штат Невада легализовал азартные игры. Это было решение отчаяния: штату нужны были деньги, а пустыня ничего другого предложить не могла.

Поначалу Лас-Вегас был пыльным городком с несколькими салунами для рабочих, строивших неподалёку плотину Гувера. Всё изменилось, когда на него обратила внимание организованная преступность. Гангстер Бенджамин «Багси» Сигел вложил в строительство отеля-казино «Фламинго» огромные деньги, частью принадлежавшие его мафиозным партнёрам. Открытие в 1946 году обернулось провалом, вложения не окупались, и в следующем году Сигела застрелили в собственном доме.

Но «Фламинго» выжил, а за ним выросли десятки других казино. Мафия быстро поняла, что игорный бизнес — идеальное прикрытие: огромные потоки наличных, которые почти невозможно проконтролировать. Лас-Вегас 1950-х годов стал столицей мира, где деньги, порок и криминал переплетались в одном сверкающем клубке.

А потом произошло нечто важное. В конце 1960-х годов в Неваде изменили законы, и владеть казино разрешили публичным корпорациям. В Лас-Вегас пришли миллиардеры, инвестиционные фонды, финансовые аналитики. Гангстеров вытеснили менеджеры в костюмах.

Многие тогда вздохнули с облегчением: наконец-то бизнес стал чистым и законным. Но именно с этого момента азарт стал по-настоящему опасен. Мафиози были жадными, но не очень эффективными. Корпорации же привнесли в игорный бизнес маркетинг, аналитику, исследования поведения клиентов и систематическую оптимизацию прибыли. Не стало бандитов, которые обманывают игроков. Пришли учёные, которые изучают, как сделать так, чтобы игроки обманывали себя сами.

Архитектура ловушки

Если вы когда-нибудь были в большом казино, вы, возможно, заметили странные вещи.

В нём нет окон. Нет часов. Невозможно понять, день сейчас или ночь. Залы устроены как лабиринт: проходы изгибаются, автоматы стоят так, что выход трудно найти. Чтобы попасть в ресторан, туалет или номер отеля, нужно пройти через игровой зал. Освещение, температура, ковры с пёстрым рисунком, звон монет, который слышен со всех сторон даже тогда, когда никто не выигрывает, — ничто здесь не случайно.

Целые поколения проектировщиков спорили о том, какая

планировка удерживает игроков дольше: тесный лабиринт или просторный, роскошный зал. Но цель у всех была одна: **чтобы человек потерял ощущение времени и остался подольше**.

Американский антрополог Наташа Дау Шулл более пятнадцати лет изучала игроков в Лас-Вегасе и описала это в книге «Зависимость по замыслу». Её главное открытие оказалось неожиданным. Многие игроки на автоматах играют вовсе не ради выигрыша. Они играют ради состояния, которое сами называют «зоной». В этом состоянии исчезают время, проблемы, тело, окружающий мир. Остаются только ритм нажатий и вращение барабанов. Одна из её собеседниц объясняла: выигрыш даже мешает, ведь он прерывает этот ритм.

Индустрия прекрасно знала об этой «зоне». И делала всё, чтобы человек попадал в неё быстрее и оставался в ней дольше: ускоряла циклы игры, убирала паузы, делала ставку одним касанием кнопки вместо рычага.

Почти выиграл

В 1980-х годах игровые автоматы стали электронными. Механические барабаны заменил компьютерный чип, который определял результат за доли секунды. Это открыло перед индустрией возможности, о которых Чарльз Фей не мог и мечтать.

Теперь можно было точно рассчитать, как часто игрок должен выигрывать, чтобы не уйти. Можно было давать ма-

ленькие выигрыши, которые меньше ставки: вы поставили сто, получили шестьдесят, автомат празднует звуками и огнями, а мозг регистрирует победу, хотя на самом деле это проигрыш. И самое коварное: можно было программировать «почти выигрыши».

Вспомните: два одинаковых символа уже выпали, а третий останавливается прямо над линией выигрыша. Совсем чуть-чуть! Почти! Исследования мозга показывают, что «почти выигрыш» активирует систему вознаграждения почти так же, как настоящая победа, и подталкивает человека сыграть ещё раз. Хотя математически «почти выигрыш» — это такой же проигрыш, как любой другой.

Игровые автоматы превратились в самый прибыльный инструмент казино и обогнали карточные столы и рулетку. Индустрия поняла: самый ценный клиент — не богатый хайроллер, который приезжает раз в год, а обычный человек, который приходит снова и снова и часами сидит перед экраном.

Запомните эту формулу. Мы ещё встретим её в каждом смартфоне.

Государство садится за стол

Пока корпорации строили казино, государства по всему миру делали собственный выбор.

В 1960 году Великобритания легализовала букмекерские конторы, и вскоре на британских улицах их стали открывать тысячами. В 1964 году американский штат Нью-Гэмпшир запустил первую в стране современную государственную ло-

терею, и за ним последовали почти все остальные штаты. В 1976 году азартные игры легализовали в Атлантик-Сити. Затем появились казино в индейских резервациях, на речных судах, на окраинах городов.

Логика каждый раз была одинаковой: людям всё равно где играть, так пусть лучше платят налоги, а не обогащают подпольщиков. Деньги пойдут на школы, дороги, пенсии. Звучало разумно.

Но в этом решении была скрыта ловушка, которую мы уже видели в Монако. Как только государство начинает получать доход от азарта, оно становится заинтересованным в том, чтобы люди играли больше. Из арбитра оно превращается в участника игры. Сложно одновременно бороться с зависимостью и пополнять из неё бюджет.

Россия: от запрета до «одноруких бандитов» у каждого метро

В Советском Союзе азартных игр официально не существовало. Карты были на кухнях, подпольные катраны — в больших городах, а легально — только государственные лотереи вроде «Спортлото», где граждане зачёркивали числа в надежде на чудо. Других способов испытать удачу государство не предлагало.

А потом Союз распался, и запрет исчез вместе с ним.

Те, кто застал 1990-е и 2000-е, помнят эту картину. Игровые автоматы появились повсюду: в подземных переходах, у станций метро, в продуктовых магазинах, на вокзалах. Ми-

гающие вывески «Вулкан», «Джекпот», «Миллион» горели круглосуточно. Залы открывались в бывших кинотеатрах и домах культуры. Играли студенты и пенсионеры, рабочие и домохозяйки. В газетах всё чаще появлялись истории о людях, проигравших квартиры, о кражах ради игры, о самоубийствах.

Страна, не знавшая легального казино семьдесят лет, за несколько лет получила его на каждом углу. Без правил, без культуры, без иммунитета.

В 2009 году государство резко развернулось. Вступил в силу закон, по которому казино и игровые залы разрешили только в нескольких специальных игорных зонах вдали от больших городов. В один день тысячи залов по всей стране закрылись. Многим тогда казалось, что проблема решена.

Но на самом деле закрылась только дверь. Сам азарт никуда не ушёл. Он просто искал новую дорогу и вскоре нашёл её: через букмекерские конторы, которые остались законными, и через интернет, который уже входил в каждый дом.

Последний порог

Давайте оглянемся на пройденный путь.

За несколько столетий азарт проделал огромную дорогу. Из полуподпольного порока он стал легальным бизнесом. Из занятия аристократов — массовым развлечением. Из социальной игры за столом — одиночным общением с машиной. Из стихийной страсти — продуктом, который проектируют учёные, архитекторы и инженеры.

Но один барьер ещё оставался. Чтобы сыграть, нужно было *куда-то пойти*. Сесть на самолёт до Лас-Вегаса, доехать до игорной зоны, хотя бы спуститься в зал у метро. Нужно было переступить порог, физически, на глазах у других людей. И в этот момент у человека ещё оставался шанс остановиться, передумать, развернуться.

В конце XX века появилась технология, которая убрала и этот порог.

Казино больше не нужно было строить в пустыне. Его можно было отправить прямо домой каждому — на компьютер, а затем и в карман.

Об этом следующая глава.

Глава 3. Цифровой поворот

Давайте снова представим ночь, только на этот раз не в Монте-Карло, а в обычной квартире на окраине большого города.

Половина третьего. Жена давно спит, дети тоже. Андрей лежит в темноте, отвернувшись к стене, чтобы свет экрана не разбудил никого в комнате. Яркость убавлена до минимума, звук выключен. Он смотрит матч чемпионата Австралии по настольному теннису. Двух игроков он видит впервые в жизни. Ему всё равно, кто из них победит. Важно другое: выиграет ли первый игрок следующее очко.

Поставить можно на каждый розыгрыш. Ставка принимается за секунду, результат известен через десять секунд, потом можно ставить снова. Андрей не выходил из дома, ни с кем не говорил, никуда не ехал. Никто вокруг даже не догадывается, что прямо сейчас, лёжа в собственной постели, он проигрывает деньги, отложенные на летний отдых семьи.

Сто лет назад, чтобы так проиграть, ему пришлось бы ехать в казино. Двадцать лет назад — хотя бы выйти на улицу в игровой зал у метро. Сегодня он даже не встал с кровати.

Это и есть цифровой поворот. Последний порог исчез.

Казино без адреса

В середине 1990-х годов интернет ещё казался игрушкой для учёных и энтузиастов. Модемы скрипели, страницы за-

гружались минутами, а слово «онлайн» звучало как фантастика. Но некоторые предприниматели уже тогда поняли, куда всё движется.

В 1994 году маленькое карибское государство Антигуа и Барбуда приняло закон, позволявший выдавать лицензии на азартные игры через интернет. Это было похоже на историю Монако: у крошечной страны не было ни промышленности, ни ресурсов, зато был суверенитет. А суверенитет можно продавать. Вскоре появились первые онлайн-казино, а за ними десятки и сотни других. Компании регистрировались на островах, серверы стояли в одной стране, а клиенты жили во всех остальных.

У казино впервые не было адреса. Его нельзя было закрыть полицейским рейдом, к нему нельзя было приставить налогового инспектора. Его невозможно было увидеть. Оно существовало везде и нигде одновременно.

Первые онлайн-казино были примитивными: грубая графика, медленные платежи, сомнительная репутация. Но главное уже случилось. Азарт отделился от места. Отныне казино переезжало туда, где находился человек, а не наоборот.

Бухгалтер, который стал чемпионом мира

В 2003 году мир азарта получил сказку, о которой мечтает любой маркетолог.

Двадцатисемилетний бухгалтер из американского штата Теннесси по имени Крис Манимейкер (да, это его настоящая

фамилия, по-английски она означает «тот, кто делает деньги») сыграл в онлайн-турнир по покеру, вложив несколько десятков долларов. Выиграл путёвку на главное событие Мировой серии покера в Лас-Вегасе. Никогда прежде он не играл в живом турнире. И победил, обойдя сотни профессионалов. Его выигрыш составил два с половиной миллиона долларов.

Эффект был ошеломительным. Если обычный бухгалтер из провинции может выиграть миллионы, сидя за компьютером, значит, это может каждый! Миллионы людей по всему миру зарегистрировались на покерных сайтах. Покер стали показывать по телевизору, его звёзды превратились в знаменитостей, а сама игра теперь подавалась не как азарт, а как «интеллектуальный спорт», состязание умов и характеров.

Явление даже получило название: «эффект Манимейкера».

Обратите внимание, как работает эта история. Индустрия продала не игру, а *мечту*. Она показала одного победителя и скрыла миллионы проигравших. Та же схема сегодня работает в каждом рекламном ролике, где счастливый человек празднует выигрыш, и в каждом посте блогера, который показывает скриншот с крупным заносом. Вы видите одного Манимейкера. Вы не видите тех, кто проиграл, чтобы он мог выиграть.

Казино в кармане

В 2007 году Стив Джобс вышел на сцену и показал ми-

ру первый iPhone. Через год появился магазин приложений. Тогда никто об этом не думал, но в тот момент игровая индустрия получила самый мощный инструмент за всю свою историю.

Подумайте, что такое смартфон с точки зрения казино.

Это устройство, которое человек носит с собой всегда. Которое лежит рядом с ним ночью и первым оказывается в руках утром. Которое он берёт в туалет, в транспорт, на работу, за обеденный стол. Которое он проверяет десятки, а иногда и сотни раз в день, часто сам того не замечая.

Это устройство привязано к банковской карте, а платёж занимает одно касание пальца. Оно знает, где находится человек, когда он спит, когда скучает, когда получает зарплату. Оно умеет присылать уведомления, которые невозможно не заметить.

Если бы казино могли придумать идеальный игровой автомат, они бы придумали смартфон.

Вспомните однорукого бандита Чарльза Фея: человек один на один с машиной, без соперников и свидетелей. Смартфон довёл эту идею до совершенства. Теперь машина не стоит в зале, куда нужно прийти. Она в кармане. Она не закрывается на ночь. Она не стоит у всех на виду. И от неё невозможно уйти, потому что без неё уже невозможно жить: в ней работа, общение, банк, карты, фотографии детей.

Казино и вся остальная жизнь теперь находятся в одном устройстве, на соседних иконках экрана.

Ставка на каждую секунду

Цифровые технологии изменили не только то, *где* мы играем, но и то, *как*.

Раньше ставка на спорт была делом размеренным. Человек выбирал матч, думал, шёл в контору, делал ставку и ждал результата полтора-два часа. Одна ставка на один вечер.

Онлайн-букмекеры придумали ставки по ходу игры, или лайв. Теперь можно поставить не просто на исход матча, а буквально на всё, что происходит прямо сейчас. Кто подаст следующий угловой? Будет ли гол в ближайшие пять минут? Кто выиграет следующее очко в теннисе? Кто первым наберёт десять очков в баскетбольной четверти?

На первый взгляд это просто расширение выбора. Но давайте посмотрим на это глазами психолога.

Помните, что делало игровые автоматы самым прибыльным инструментом казино? Высокая скорость. Короткий цикл: ставка — результат — новая ставка. Чем быстрее цикл, тем легче человеку войти в «зону», о которой писала Наташа Дау Шулл, и тем больше ставок он сделает, прежде чем остановится.

Лайв-ставки превратили спорт в игровой автомат. Футбольный матч больше не одно событие. Это сотни коротких «вращений барабана», каждое из которых длится от нескольких секунд до нескольких минут. Человек, который когда-то сделал бы одну ставку за вечер, теперь может сделать пятьдесят. А когда ставок так много, они перестают быть реше-

ниями. Они становятся рефлексом.

Именно поэтому Андрей ставит на матч незнакомых теннисистов из Австралии посреди ночи. Ему не нужен спорт. Ему нужен следующий розыгрыш.

Кнопка «Забрать сейчас»

Ещё одно изобретение онлайн-букмекеров кажется безобидным и даже заботливым. Оно называется «кэшаут»: возможность досрочно выкупить ставку, не дожидаясь конца матча.

Допустим, вы поставили на победу команды, и она ведёт в счёте. Букмекер предлагает забрать часть выигрыша прямо сейчас, не рискуя дальше. Или ваша команда проигрывает, и можно вернуть часть ставки, не теряя всё. Выглядит как способ контролировать риск, правда?

Но посмотрите внимательнее. Кэшаут превращает каждую минуту матча в новое решение. Забрать или подождать? Сейчас или через пять минут? Человек больше не может просто смотреть игру. Он постоянно в напряжении, постоянно принимает решения, постоянно вовлечён. А каждое решение — это ещё одна возможность ошибиться. Причём букмекер рассчитывает сумму кэшаута с выгодой для себя.

Главное же в том, что кэшаут даёт иллюзию контроля. Ощущение, что ты не просто полагаешься на удачу, а управляешь процессом. Что ты трейдер, а не игрок. Иллюзия контроля — одна из самых опасных когнитивных ловушек, и мы подробно поговорим о ней в третьей части книги.

Казино, которое знает вас лучше, чем вы сами

В Монте-Карло крупье мог запомнить лицо постоянного клиента. Опытный управляющий в Лас-Вегасе мог заметить, что кто-то играет слишком много, и прислать ему бесплатный ужин, чтобы тот не уходил. Но всё это было ручной работой, неточной и ограниченной.

Онлайн-казино и букмекеры видят *всё*. Каждую ставку, каждый вход в приложение, каждую секунду, проведённую на странице, каждое пополнение счёта. Они знают, во сколько вы обычно играете, сколько готовы проиграть, прежде чем сдаться, и через сколько дней после крупного проигрыша вы обычно возвращаетесь. Они знают, на какой бонус вы реагируете, а какой игнорируете.

Эти данные анализируют алгоритмы, и делают это не ради заботы о вас. Цель — найти идеальный момент и идеальное предложение, чтобы вы сделали следующую ставку. Вы не заходили в приложение неделю? Вот вам фрибет, бесплатная ставка, «чтобы вспомнить, как это весело». Вы проиграли крупную сумму? Вот бонус на депозит, «чтобы отыграться». Вы стали много проигрывать? Вас закрепят за персональным VIP-менеджером, который будет поздравлять с днём рождения и звонить, если вы пропадёте.

В разных странах уже были громкие скандалы, когда выяснялось, что операторы продолжали стимулировать клиентов с очевидными признаками зависимости, засыпая их бонусами, хотя те уже проиграли всё, что у них было. Регуля-

торы выписывали многомиллионные штрафы. Но для индустрии с такими оборотами это скорее издержки бизнеса, чем наказание.

Задумайтесь над этим асимметричным поединком. С одной стороны — человек, который устал, расстроен и пытается вернуть проигранное. С другой — система, которая проанализировала поведение миллионов таких же людей и точно знает, что нужно сказать, чтобы он не остановился.

Деньги, которые перестали быть настоящими

Есть ещё одна перемена, о которой редко говорят, хотя она, возможно, важнее всех остальных.

Когда человек играл в казино, он держал в руках фишки. Это уже было немного абстрактно, но перед игрой он всё равно отдавал кассиру настоящие купюры и видел, как тает пачка денег в кошельке. В игровом зале у метро он опускал в автомат реальные монеты. Тело чувствовало потерю.

В смартфоне деньги — это просто цифры на экране. Пополнить счёт — одно касание. Привязанная карта, сохранённые данные, подтверждение по отпечатку пальца. Десять тысяч рублей исчезают так же легко, как десять рублей. Нет пачки, которая становится тоньше. Нет пустого кошелька. Нет момента, когда нужно идти к банкомату и смотреть на остаток.

Психологи давно знают, что расплачиваться картой «легче», чем наличными: мы тратим больше, потому что меньше чувствуем потерю. Онлайн-гемблинг довёл этот эффект

до предела. Когда деньги перестают ощущаться настоящими, проигрыш тоже перестаёт ощущаться настоящим. До того дня, когда приходит отказ по кредиту, звонок коллектора или вопрос жены о том, куда делись деньги на отпуск.

Россия: закрыли залы — открылись приложения

Помните, чем закончилась прошлая глава? В 2009 году Россия закрыла игровые залы по всей стране и вывела казино в отдалённые игорные зоны. Казалось, азарт загнали в угол.

Но в это же время игра стремительно уходила в интернет. Лишь бы куда-нибудь, потому что спрос никуда не делся.

Знаменитые бренды игровых залов 2000-х, чьи вывески когда-то горели у каждого метро, словно воскресли в сети. Нелегальные онлайн-казино с похожими названиями заполонили интернет. Их блокировали, они открывали «зеркала» — копии сайта по новому адресу. Блокировали снова, появлялись новые. Реклама этих казино хлынула в YouTube, социальные сети, Telegram-каналы, на стримы. Подростки смотрели, как популярные блогеры «поднимают» тысячи за пару минут, и переходили по ссылкам в описании.

Параллельно государство пошло по пути, который мы уже видели в истории: если нельзя искоренить, нужно возглавить. Легальные букмекерские конторы получили право принимать ставки онлайн, а платежи пустили через единую систему под контролем государства. Букмекеры стали законным, крупным и очень заметным бизнесом. Их логотипы появились на футболках спортсменов, в названиях турниров,

на бортах хоккейных площадок, в каждом перерыве спортивных трансляций.

В итоге сложилась парадоксальная картина. Казино в обычном городе запрещено. Но в кармане у каждого — приложение, где можно поставить на любой матч мира в любую секунду. А ещё на расстоянии нескольких кликов — нелегальные казино, которые никто так и не смог окончательно закрыть.

Мир, в котором всегда открыто

Давайте остановимся и посмотрим, что изменил цифровой поворот.

Доступность. Раньше азарт ограничивало расстояние: до казино нужно было добраться. Теперь его нет.

Время. Раньше азарт ограничивали часы работы. Теперь он работает круглосуточно, без выходных и праздников.

Скорость. Раньше одна ставка длилась целый вечер. Теперь — несколько секунд.

Свидетели. Раньше игрока видели другие люди: крупье, соседи по столу, знакомые на улице. Теперь его не видит никто, даже человек, лежащий рядом в кровати.

Деньги. Раньше проигрыш можно было почувствовать руками. Теперь это цифры на экране.

Знание. Раньше казино знало об игроке немного. Теперь оно знает о нём почти всё.

Каждое из этих изменений по отдельности не выглядит катастрофой. Вместе они создали среду, которой человече-

ство никогда раньше не знало. Древний механизм азарта, о котором мы говорили в первой главе, оказался в мире, где у него больше нет никаких естественных тормозов.

Но и это ещё не всё. Пока что мы говорили об азарте, который хотя бы честно называет себя азартом. Казино называется казино, букмекер — букмекером. Человек, открывающий такое приложение, хотя бы понимает, куда пришёл.

Гораздо интереснее и опаснее то, что азарт научился проникать туда, где его никто не ждёт. В спорт, который мы любим с детства. В видеоигры наших детей. В финансовые приложения, которые обещают сделать нас богатыми. В интернет-магазины, где мы покупаем продукты.

Азарт научился маскироваться. И об этом вторая часть книги.

Часть II. Механизмы нормализации

Глава 4. Спорт и букмекеры

Андрей, наш ночной игрок из прошлой главы, не всегда ставил на австралийский настольный теннис.

Когда-то он просто любил футбол. В детстве отец водил его на стадион. Он помнит холодные пластиковые сиденья, запах жареных семечек, рёв трибун после гола и то, как отец обнимал его, незнакомого мальчишку рядом и вообще всех вокруг. Футбол был про то, чтобы быть вместе. Про принадлежность к чему-то большему, чем ты сам.

Первую ставку Андрей сделал в двадцать два года. Друзья собрались смотреть финал Лиги чемпионов, и кто-то сказал: «Давайте поставим по пятьсот, чтобы интереснее было». Поставили. Андрей выиграл тысячу триста рублей. Ерунда, конечно. Но он помнит, как изменилось ощущение от матча: каждая атака теперь отзывалась внутри по-новому. Он болел не только за команду, а ещё и за свои деньги.

Через пять лет он уже не помнил, когда в последний раз смотрел матч без ставки. Ещё через три он перестал различать, нравится ему футбол или нет. Он смотрел матчи ко-

манд, названий которых не мог произнести, и испытывал к ним только одно чувство: зайдёт или не зайдёт.

Футбол, который когда-то соединял его с отцом, превратился в барабан игрового автомата.

Эта глава о том, как это произошло не только с Андреем, но и со спортом в целом.

Самый удобный маскарад

Из всех масок, которые надевает современный азарт, спорт — самая убедительная.

Подумайте: казино всё ещё вызывает подозрение. Даже в эпоху онлайна слово «казино» звучит сомнительно, а реклама игровых автоматов в большинстве стран запрещена или сильно ограничена. Но спорт — совсем другое дело. Спорт — это здоровье, честная борьба, патриотизм, детские мечты, семейные традиции. Спорт любят все. Против спорта невозможно выступать.

Поэтому, когда азарт прикрывается спортом, он получает всё то доверие, которое общество испытывает к спорту. Ставка на матч воспринимается не как игра в рулетку, а как проявление знаний и любви к игре. «Я же не в казино играю, — говорит человек. — Я разбираюсь в футболе. Это аналитика».

При этом математика ставки на спорт мало отличается от математики рулетки. Букмекер устанавливает коэффициенты так, чтобы в долгосрочной перспективе всегда оставаться в плюсе. Его маржа заложена в каждую линию. Да, знания

о спорте могут немного улучшить шансы отдельного игрока. Но индустрия устроена так, что подавляющее большинство людей на длинной дистанции проигрывает. А те редкие игроки, которые стабильно выигрывают, рискуют получить урезанные лимиты на ставки или блокировку аккаунта. Букмекеру не нужны клиенты, которые обыгрывают его. Ему нужны клиенты, которые *верят*, что могут его обыграть.

Логотип на сердце

Посмотрите любой крупный футбольный матч и попробуйте посчитать, сколько раз за девяносто минут вы увидите логотип букмекера.

Он на футболках игроков, иногда прямо на груди, на месте, которое веками считалось самым почётным. Он на светодиодных бортах вдоль поля, которые вспыхивают каждые несколько секунд. Он в названии турнира. Он на заставках трансляции, в графике со статистикой, в студии экспертов. Он в рекламных паузах перед матчем, в перерыве и после финального свистка.

В английской Премьер-лиге в какой-то момент почти половина клубов носила на груди логотипы букмекеров. Футбольный клуб — это не просто компания. Это часть идентичности миллионов людей, наследие, которое передаётся от отца к сыну. Когда букмекерский логотип оказывается на клубной футболке, он становится частью этой идентичности. Ребёнок, который просит на день рождения футболку любимой команды, получает в подарок рекламу ставок и носит её с

гордостью.

В Великобритании, на родине современного футбола и одной из самых развитых игорных индустрий мира, это в конце концов вызвало общественное возмущение. Клубы Премьер-лиги договорились отказаться от букмекерских спонсоров на передней части футболок, правда, с переходным периодом в несколько лет. Логотипы на рукавах и бортах при этом остались. Это показательная деталь: даже когда общество признаёт проблему, индустрия уходит не до конца, а лишь отступает на шаг.

В России путь оказался похожим, но ещё более откровенным. Букмекеры стали титульными спонсорами крупнейших турниров: их названия официально входят в имена чемпионатов и кубков. Целые соревнования теперь произносятся вместе с брендом букмекера. Каждый раз, когда комментатор называет турнир, он рекламирует ставки. Каждый раз, когда болельщик рассказывает о любимом соревновании, он делает то же самое.

Деньги, без которых спорт уже не может

Почему спорт так охотно принимает эти деньги? Ответ прост: потому что без них он уже не выживет.

Современный профессиональный спорт невероятно дорог. Зарплаты игроков, трансферы, стадионы, медицина, детские академии. Доходов от билетов и продажи атрибутики давно не хватает. Телевизионные права и спонсорство стали главными источниками существования для многих

клубов и лиг. А букмекеры — одни из самых щедрых спонсоров, потому что для них спорт не просто рекламная площадка. Спорт — это их сырьё. Без матчей не будет ставок.

В ряде стран букмекеры по закону обязаны отчислять часть доходов на развитие спорта. Звучит благородно: азарт помогает спорту. Но обратите внимание, что получается на практике. Чем больше люди ставят и проигрывают, тем больше денег получают спортивные федерации и клубы. Спорт становится финансово заинтересован в том, чтобы его болельщики играли как можно больше.

Мы уже видели эту ловушку дважды: в Монако, где правители жили за счёт проигрышей приезжих, и с государственными лотереями, когда власть превращалась из арбитра в участника игры. Теперь в ту же ловушку попал спорт. Клубы, которые должны заботиться о своих болельщиках, зарабатывают на их зависимости.

Стоит ли удивляться, что о вреде ставок так редко говорят в спортивных трансляциях?

Коэффициенты вместо счёта

Изменилось не только то, что мы видим на поле, но и то, как мы говорим о спорте.

Послушайте предматчевые студии. Ещё двадцать лет назад эксперты обсуждали тактику, форму игроков, историю противостояния. Сегодня всё чаще звучат коэффициенты. «Букмекеры считают фаворитом…», «Линия даёт на победу хозяев…», «Коэффициент на ничью выглядит привлека-

тельно…». Ставки стали частью языка, на котором говорят о спорте.

Спортивные новостные сайты публикуют «прогнозы» с готовой кнопкой «Сделать ставку». Популярные спортивные блогеры совмещают разбор матчей с рекламой букмекеров. В соцсетях процветают так называемые капперы, которые продают «верные» прогнозы и «закрытые каналы с договорными матчами». Многие из них зарабатывают не на своих прогнозах, а на продаже подписок и партнёрских ссылках букмекеров. Им платят не за то, чтобы вы выигрывали, а за то, чтобы вы играли.

Постепенно сформировалась культура, в которой смотреть матч без ставки кажется странным, почти скучным. «Что ты смотришь, если даже не поставил?» Фраза «болеть рублём» перестала звучать как шутка. Для целого поколения болельщиков ставка — не дополнение к спорту, а сам способ его потребления.

Матч, который делится на тысячу ставок

В прошлой главе мы говорили о лайв-ставках, которые превратили спорт в игровой автомат. Давайте посмотрим, как это выглядит изнутри.

Откройте приложение любого крупного букмекера во время футбольного матча. Вы увидите не одну и не десять, а сотни возможных ставок. Точный счёт. Количество угловых. Количество жёлтых карточек. Кто забьёт следующим. Будет ли гол головой. Будет ли пенальти. Количество ударов

в створ конкретного игрока. Тотал в каждом тайме. И всё это меняется в реальном времени, каждую секунду, вслед за событиями на поле.

Футбол, который традиционно был одной историей длиной в девяносто минут, разбит на тысячи микрособытий, и на каждое можно поставить. Зритель больше не следит за драмой игры. Он следит за своими ставками. Красивая комбинация, которая не привела к угловому, оставляет его равнодушным. А бессмысленный вынос мяча за линию в последнюю секунду, который принёс ему выигрыш по тоталу угловых, вызывает восторг.

Отношения человека со спортом меняются на глубинном уровне. Зритель перестаёт быть болельщиком и становится игроком, а матч из события превращается в генератор случайных чисел с футбольной картинкой.

Экспресс в никуда

Отдельного разговора заслуживает любимый вид ставок миллионов людей — экспресс.

Принцип простой: вы объединяете несколько исходов в одну ставку, а коэффициенты перемножаются. Пять матчей, каждый с коэффициентом около двух, превращаются в коэффициент больше тридцати. Поставил тысячу — можешь выиграть тридцать тысяч! Нужно лишь угадать пять исходов, а ведь все они кажутся очевидными.

Экспресс — идеальный продукт для букмекера. Маржа заложена в каждый исход, поэтому при перемножении пре-

имущество букмекера тоже растёт. Чем длиннее экспресс, тем выгоднее он конторе. При этом экспресс создаёт мощнейший эффект «почти выигрыша». Четыре матча из пяти зашли, а пятый, самый «надёжный», сорвался на последней минуте. Почти! Совсем чуть-чуть не хватило! Человек чувствует себя не проигравшим, а почти победителем, которому просто не повезло. И в следующие выходные он соберёт новый экспресс.

Соцсети полны скриншотов экспрессов из пятнадцати-двадцати событий с огромными коэффициентами, которые однажды кому-то зашли. Их публикуют букмекеры, их пересылают в чатах, о них рассказывают на спортивных сайтах. Это тот же эффект Манимейкера, только в карманном формате: один победитель на витрине и бесчисленное множество проигравших, которых никто не показывает.

Когда ставки приходят на поле

У нормализации ставок есть ещё одна жертва, о которой говорят меньше: сами спортсмены и честность спорта.

В 2024 году американский спорт потрясли сразу несколько историй. Баскетболиста НБА пожизненно дисквалифицировали за нарушения, связанные со ставками на матчи с его участием. А переводчик бейсбольной суперзвезды Сёхэя Отани, одного из самых известных спортсменов мира, был уличён в краже миллионов долларов со счёта своего работодателя. Деньги ушли на погашение долгов нелегальному букмекеру. Зависимость человека, находившегося рядом с

самым знаменитым игроком лиги, оказалась незамеченной, пока не стало слишком поздно.

Чем больше денег проходит через ставки, тем сильнее соблазн повлиять на результат. Особенно уязвимы спортсмены низших лиг и малоизвестных турниров, которые получают скромные зарплаты, но на матчи которых тоже принимают ставки. Им предлагают проиграть сет, получить жёлтую карточку, пропустить мяч в определённую минуту. Договорные матчи — одна из самых больших угроз современному спорту, и её прямая причина — бесконечное разнообразие ставок на всё подряд.

Есть и другая сторона. Спортсмены всё чаще рассказывают о потоке угроз и оскорблений в соцсетях от людей, которые проиграли на них деньги. Теннисист проиграл матч, на который кто-то поставил, и через час получает сообщения с пожеланиями смерти себе и своей семье. Для зависимого игрока спортсмен больше не герой и не человек. Он инструмент, который подвёл.

Дети у экрана

А теперь давайте подумаем о тех, кому ещё нельзя ставить, но кто видит всё это с самого раннего возраста.

Ребёнок, который смотрит футбол с отцом, видит логотипы букмекеров сотни раз за матч. Он видит их на футболках своих кумиров. Слышит их в названиях турниров. Видит рекламу, в которой знаменитые спортсмены и актёры весело празднуют выигрыш. Исследования в разных странах по-

казывают, что многие дети уверенно узнают букмекерские бренды и связывают их со своими любимыми видами спорта.

Задолго до совершеннолетия эти дети усваивают простую мысль: ставки — это нормальная, весёлая и неотъемлемая часть спорта. Взрослые так делают. Кумиры это рекламируют. Отец ставит по выходным. Когда им исполнится восемнадцать, первая ставка будет не переходом через запретную черту, а естественным шагом, обрядом взросления болельщика.

Именно так и работает нормализация. Не через принуждение, а через привычку, выращенную с детства.

Мир просыпается

В последние годы всё больше стран начали понимать, к чему привела эта модель.

Италия ввела почти полный запрет на рекламу азартных игр, включая спонсорство в спорте. Испания серьёзно ограничила рекламу букмекеров и их присутствие на футболках. В Великобритании операторы договорились не показывать рекламу ставок во время дневных спортивных трансляций, а клубы Премьер-лиги, как мы уже говорили, уберут букмекеров с груди футболок. В Австралии, одной из самых «играющих» стран мира, идут острые дебаты о полном запрете такой рекламы.

Но есть и противоположное движение. В США после решения Верховного суда в 2018 году штаты один за другим начали легализовать ставки на спорт, и страна пережила насто-

ящий букмекерский бум. Реклама ставок захлестнула американское телевидение, крупнейшие лиги заключили партнёрства с операторами, а приложения для ставок появились в телефонах миллионов людей, которые никогда прежде не играли.

Мир разделился. Одни страны пытаются вернуть азарту естественные барьеры. Другие убирают последние, рассчитывая на налоги. А индустрия, как и всегда, просто перемещается туда, где ей рады.

Вернуть футбол

Андрей больше не помнит, каково это — просто смотреть матч. Чувствовать, как замирает сердце, когда любимая команда атакует, и не думать о коэффициентах. Обниматься с незнакомцами после гола, не проверяя телефон. Радоваться красивой игре, даже если она не принесла денег.

Он потерял не только деньги. Он потерял спорт.

И в этом, возможно, главная потеря эпохи, когда азарт стал нормой. Спорт всегда был одним из немногих мест, где люди могли переживать сильные эмоции вместе, бескорыстно, просто из любви к игре. Где мальчишка на трибуне мог почувствовать себя частью чего-то большого. Где отец и сын могли говорить на одном языке.

Букмекеры не просто зарабатывают на спорте. Они меняют саму природу отношений человека со спортом, превращая любовь в расчёт, а болельщика в клиента.

Но спорт хотя бы адресован взрослым. Ставки на мат-

чи по закону разрешены только с восемнадцати лет. А есть мир, где азарт добирается до детей напрямую, без спортивной маскировки и без всяких возрастных ограничений. Мир, где двенадцатилетний ребёнок открывает «кейс», не подозревая, что дёргает рычаг игрового автомата.

Это мир видеоигр, и о нём пойдёт речь в следующей главе.

Глава 5. Видеоигры и лутбоксы

У Андрея есть сын. Его зовут Миша, ему двенадцать.

Миша не знает, что отец по ночам ставит на теннис. Он вообще ничего не знает о ставках, кроме рекламы, мелькающей во время футбола. Если спросить Мишу, играет ли он в азартные игры, он искренне удивится. Конечно, нет! Он же ребёнок.

Каждый вечер, сделав уроки, Миша заходит в свою любимую онлайн-игру. Там у него есть друзья, команда, рейтинг. А ещё там есть кейсы.

Кейс — это сундучок с неизвестным содержимым. Открыть его стоит денег, примерно, как пачка чипсов. Внутри может оказаться что угодно: простая раскраска для оружия, которая никому не нужна, или редкий нож с переливающимся узором, ради которого все одноклассники выстроятся в очередь, чтобы посмотреть. Шанс на нож крошечный. Но он есть.

Миша нажимает кнопку. Звучит нарастающая мелодия. По экрану бежит лента с предметами, сначала быстро, потом всё медленнее, медленнее… мимо проплывает что-то золотое, Миша замирает… лента останавливается на соседней ячейке. Обычный предмет. Почти!

Он открывает ещё один.

Где-то на другом конце квартиры его отец в эту же минуту

смотрит, как замедляется таймер лайв-ставки. Они не знают, что делают одно и то же.

Сундук с сюрпризом

Лутбокс, от английского *loot box*, «ящик с добычей», — это виртуальный контейнер в видеоигре со случайным содержимым. Его можно получить за игровые достижения, но чаще всего покупают за реальные деньги. Называют его поразному: кейс, сундук, пак, капсула, ящик. Суть от названия не меняется.

Давайте честно разберём, как он устроен. Человек платит деньги. Он не знает, что получит. Результат определяется случайно. Некоторые результаты гораздо ценнее других, и большинство людей получает не то, на что рассчитывали.

Теперь сравните с игровым автоматом. Человек платит деньги. Не знает, что получит. Результат случаен. Некоторые выигрыши намного ценнее других, и большинство получает меньше, чем потратило.

Разницы почти нет. Есть одно отличие, на котором индустрия видеоигр строит всю свою защиту. Из игрового автомата выпадают деньги, а из лутбокса выпадают виртуальные предметы. «Это не азартная игра, — говорят разработчики. — Игрок всегда что-то получает. Он не может выиграть деньги, поэтому это просто покупка с элементом сюрприза». Всё равно что киндер-сюрприз.

Но мозгу, как мы помним из первой главы, нет дела до юридических определений. Дофамин не проверяет, выпали

деньги или нарисованный нож. Система вознаграждения реагирует на неопределённость и ожидание, на ту самую секунду, когда лента замедляется. Это тот же механизм переменного подкрепления, который сводил с ума голубей Скиннера. Только теперь на рычаг нажимает ребёнок.

«Механики неожиданности»

Лутбоксы появились в играх в конце 2000-х и быстро превратились в одну из самых прибыльных бизнес-моделей индустрии. Они особенно расцвели вместе с бесплатными играми: скачать игру можно даром, а зарабатывает она на том, что игроки покупают внутри.

Переломный момент в общественном восприятии наступил в 2017 году. Крупный издатель выпустил долгожданную игру по «Звёздным войнам», в которой многие ключевые возможности, включая любимых героев, были завязаны на лутбоксы. Можно было потратить десятки часов, чтобы открыть их бесплатно, или заплатить. Игроки возмутились. Один из представителей компании попытался объяснить на форуме Reddit, что так задумано, чтобы игроки испытывали «чувство гордости и достижения», когда наконец разблокируют персонажа. Этот комментарий стал самым заминусованным в истории Reddit.

Скандал вышел за пределы игрового сообщества. Политики в разных странах впервые задали вопрос: а не азартная ли это игра?

Через два года представитель той же компании выступал

перед британскими парламентариями. На вопрос о лутбоксах она ответила, что компания не называет их лутбоксами. Она назвала их «механиками неожиданности» (*surprise mechanics*) и сравнила с популярными детскими игрушками-сюрпризами. По её словам, это «вполне этично» и «довольно забавно».

Вспомните девятую главу из плана этой книги — «Язык нормализации». Это идеальный пример. Когда явление нельзя защитить, по существу, его переименовывают. Азартная игра превращается в «механику неожиданности», ставка — в «покупку», проигрыш — в «сюрприз».

Пачка карточек за миллион

Самый показательный пример — футбольные симуляторы.

В популярных футбольных играх есть режим, где игрок собирает собственную команду мечты. Звёзд футбола не покупают напрямую. Их получают из «паков», наборов карточек со случайными игроками. Чтобы собрать сильную команду, нужно открыть много паков, а открыть много паков быстрее всего за деньги.

Каждый новый сезон обновляются составы и выходят новые версии карточек. Прошлогодняя команда теряет ценность. Нужно начинать заново. И так каждый год.

Именно этот режим годами оставался одним из главных источников дохода крупнейших игровых компаний и приносил им огромные суммы. А его основная аудитория —

подростки и молодые мужчины, любящие футбол. Та самая аудитория, которой одновременно продают ставки на реальный футбол.

Заметьте, как сходятся линии этой книги. Мальчик собирает карточки футболистов в игре, надеясь на редкую звезду. Повзрослев, он ставит на тех же футболистов у букмекера, надеясь на занос. Механизм остаётся прежним, меняются только декорации. Видеоигры обучают азарту, а спорт затем принимает выпускников.

Нож за сто тысяч и казино из скинов

Есть игры, где лутбоксы ещё ближе к настоящему казино. Это игры, где выпавшие предметы можно продавать.

Возьмём шутер, в который играет Миша, одну из самых популярных соревновательных игр в мире, особенно в России и Восточной Европе. Предметы из кейсов в нём, так называемые скины, можно продавать другим игрокам на торговой площадке. Скины имеют реальную рыночную стоимость: большинство стоит копейки, а редкие ножи и перчатки — десятки и сотни тысяч рублей. Самые редкие экземпляры уходили коллекционерам за суммы, на которые можно купить квартиру.

Как только виртуальный предмет обретает реальную цену, последний аргумент «это не азарт» рассыпается. Человек платит деньги за шанс получить предмет, который можно превратить обратно в деньги. Это и есть азартная игра в чистом виде.

Но индустрия пошла ещё дальше. Вокруг таких игр выросла целая теневая экосистема сайтов, где скины используются как фишки. На них можно ставить в рулетку, в «краш» (график, который растёт, пока внезапно не обрушится), в «джекпот», на исход киберспортивных матчей. Многие из этих сайтов не проверяли возраст, не имели лицензий и работали из офшоров. Ребёнок, у которого нет банковской карты и которого не пустят ни в одну букмекерскую контору, мог зайти на такой сайт со своими скинами и играть в рулетку.

В 2016 году разразился скандал: выяснилось, что двое популярных американских ютуберов годами снимали ролики о том, как выигрывают на одном из таких сайтов, призывая зрителей присоединиться. И только потом стало известно, что они сами были владельцами этого сайта. Их миллионная аудитория, состоявшая во многом из подростков, смотрела рекламу казино под видом развлекательного видео.

Гача: игровой автомат в аниме-обёртке

В Японии есть игрушечные автоматы «гачапон»: бросаешь монету, поворачиваешь ручку, и выкатывается капсула со случайной фигуркой. Их можно встретить повсюду, от вокзалов до супермаркетов. От этих автоматов получил название целый жанр мобильных игр — гача.

В гача-играх вы собираете персонажей. Красивых, ярких, с уникальными способностями и историями. Получить их можно только через «молитвы», «призывы» или «желания»,

то есть через случайное выпадение за игровую валюту, купленную за деньги. Шанс получить самого редкого персонажа может быть меньше одного процента.

Гача-игры довели механику лутбоксов до совершенства. Анимация призыва сопровождается музыкой, вспышками, звёздами, которые меняют цвет, если выпадает что-то редкое. Есть «гарант»: если очень долго не везёт, редкий персонаж выпадет обязательно. Звучит заботливо, но на деле «гарант» превращается в цель, к которой игрок стремится, вкладывая всё больше. Есть ограниченные по времени «баннеры»: этот персонаж доступен только две недели, потом исчезнет, возможно, навсегда. Успей!

Некоторые гача-игры зарабатывают миллиарды долларов. В интернете можно найти бесчисленные истории игроков, потративших на одного виртуального персонажа сумму, равную месячной или даже годовой зарплате.

Любопытно, что ещё в 2012 году японские власти запретили одну из самых агрессивных разновидностей гачи, так называемую «полную гачу». В ней нужно было собрать целый набор редких предметов, чтобы получить ещё более редкую награду. Регулятор признал, что это слишком похоже на запрещённые азартные игры. Индустрия подчинилась и… придумала новые механики, которые формально не нарушали запрет.

Казино-стримы: главный телеканал поколения

Если телевизор поколения Андрея — это спортивные

трансляции с рекламой букмекеров, то телевизор поколения Миши — это стримы.

Популярный стример — для подростка больше, чем знаменитость. Это почти друг. Он общается со зрителями в чате, называет их по никам, шутит с ними, проводит с ними часы каждый день. Ему доверяют больше, чем рекламе, учителям, а иногда и родителям.

И многие стримеры открывают кейсы. Десятки, сотни кейсов в прямом эфире. Зрители смотрят, затаив дыхание, как замедляется лента. Чат взрывается, когда выпадает что-то редкое. Иногда стример выигрывает нож за сумму, превышающую годовую зарплату родителей зрителя, и кричит от восторга. Иногда сайт, на котором он открывает кейсы, спонсирует его стрим, а в описании стоит ссылка с промокодом на бесплатное пополнение.

Ещё дальше зашли стримы онлайн-казино. Стример крутит слоты, ставки по десятки тысяч за вращение, а вокруг огромная аудитория, во многом состоящая из подростков. Позже выяснялось, что некоторые такие стримеры играли на деньги, предоставленные самим казино, иногда на специальных демо-аккаунтах с завышенными шансами. Зрители видели фантастические выигрыши и думали, что это реальность.

В 2022 году крупнейшая стриминговая платформа запретила трансляции слотов и рулетки с нелицензированных сайтов. Почти сразу появилась новая платформа, связанная с

основателями одного из крупнейших криптоказино. Туда перешли многие из тех, кто зарабатывал на стримах азартных игр. Азарт, как вода, всегда находит щель.

Деньги, которых не видно

В третьей главе мы говорили, что в смартфоне деньги перестают ощущаться настоящими. В видеоиграх этот эффект усилен вдвое.

Почти никогда в игре вы не платите рублями напрямую. Сначала вы покупаете игровую валюту: кристаллы, монеты, самоцветы, примогемы. Причём продаются они наборами, которые никогда не совпадают с ценой кейса. Кейс стоит 160 кристаллов, а продаются они наборами по 100 и 300. Купили 300, открыли один кейс, осталось 140. На второй не хватает. Значит, нужно докупить ещё немного…

Курс игровой валюты специально делают неудобным для подсчёта. Сколько в рублях стоят 1600 самоцветов? Большинство игроков, особенно дети, не задумываются. Они мыслят внутриигровыми единицами. А когда деньги превращаются в абстрактные кристаллы, тратить их становится ещё легче.

Почти в каждой стране есть истории о детях, которые потратили на внутриигровые покупки сотни тысяч рублей с родительской карты, даже не понимая, что тратят настоящие деньги. Для ребёнка это просто кнопка, которая открывает сундук.

Что говорят исследования

Исследователи из разных стран всё чаще изучают связь между лутбоксами и азартными играми. Многие работы находят устойчивую закономерность: чем больше человек тратит на лутбоксы, тем выше у него признаки проблемного отношения к азартным играм. Связь особенно заметна у подростков.

Учёные спорят, что здесь причина, а что следствие. Возможно, лутбоксы приучают к азарту. Возможно, люди, склонные к азарту, просто больше тратят на лутбоксы. Скорее всего, верно и то и другое. Но в обоих случаях вывод тревожный. Либо лутбоксы создают будущих игроков, либо индустрия видеоигр зарабатывает на тех, кто уже уязвим. А часто это дети.

Есть и ещё одна вещь, о которой стоит задуматься. Ребёнок, выросший на лутбоксах, усваивает определённую модель мира: желаемое можно получить, если заплатить за шанс и повторять, пока не повезёт. Неудача — не повод остановиться, а повод попробовать ещё раз. Эта модель отлично подходит для казино. И очень плохо подходит для жизни.

Мир решает, что с этим делать

Реакция государств на лутбоксы оказалась такой же разношёрстной, как и на ставки.

Бельгия одной из первых признала платные лутбоксы азартными играми и фактически запретила их. Некоторые крупные издатели убрали их из своих игр в этой стране или вовсе перестали продавать там отдельные игры. Китай обя-

зал разработчиков публиковать шансы выпадения предметов, а крупнейшие магазины приложений ввели аналогичное требование для своих платформ. В Нидерландах суды сначала признали лутбоксы азартной игрой, но позже это решение было отменено. В Великобритании, после долгих парламентских слушаний, власти решили не запрещать лутбоксы законом, а положиться на добровольные меры индустрии. В большинстве стран, включая Россию, лутбоксы до сих пор находятся в серой зоне: юридически это не азарт, а значит, никаких возрастных ограничений и контроля.

Тем временем индустрия адаптируется. В некоторых играх лутбоксы заменили «боевыми пропусками»: подпиской, за которую игрок получает награды, выполняя задания. Это шаг от случайности, но в нём есть свои ловушки: страх что-то упустить, давление сроков, бесконечная гонка за наградами. Механики меняются, а цель остаётся прежней: чтобы игрок возвращался и платил.

Школа азарта

Давайте вернёмся в квартиру, где живут Андрей и Миша.

Отец и сын находятся в соседних комнатах. Каждый смотрит в свой экран и ждёт, когда замедлится лента, таймер, барабан. Каждый испытывает одно и то же: замирание, надежду, разочарование и желание попробовать ещё раз.

Отец пришёл к азарту через спорт, во взрослом возрасте, когда уже мог отличать хорошее от плохого. Сын приходит к нему в двенадцать лет через игру, которую считает невин-

ным развлечением, и даже не знает, что ступил на ту же дорогу.

Через шесть лет Мише исполнится восемнадцать. Ему не нужно будет учиться ставить. Он давно умеет. Он с детства знает, как замирает сердце, когда лента замедляется. Знает, как это — «почти». Знает, что если долго не везёт, нужно просто попробовать ещё раз. Для него первая ставка на футбол будет не переходом через черту, а лишь сменой интерфейса.

Видеоигры стали школой азарта. И у этой школы миллионы учеников, ни одного выпускного экзамена и ни одного взрослого, который бы проверил, чему здесь учат.

Но что, если азарт перестанет называть себя игрой вообще? Если он назовёт себя *инвестициями*? Если вместо кейсов и ставок предложит графики, криптовалюты и обещание финансовой свободы?

Об этом следующая глава.

Глава 6. Финансы как казино

Через полгода после той ночи с австралийским настольным теннисом Андрей решил завязать со ставками.

Решение было честным и мучительным. Он подсчитал, сколько проиграл за последние годы, и цифра его напугала. Он удалил приложения букмекеров, отписался от каналов с прогнозами и пообещал себе, что больше никогда. Жене рассказал не всё, но достаточно, чтобы она поверила: теперь всё будет иначе.

Но долги никуда не делись. Нужно было где-то взять деньги, чтобы закрыть кредитку.

И тут коллега рассказал ему про криптовалюту.

«Это не ставки, — объяснял коллега. — Это инвестиции. Технологии будущего. Я за месяц сделал плюс сорок процентов». Он показал телефон: зелёные графики, растущие цифры, приложение биржи с аккуратным современным дизайном. Никаких мигающих баннеров и букмекерских логотипов. Всё серьёзно, как в банке.

Андрей скачал приложение. Разобрался, что такое кредитное плечо: можно взять у биржи в долг и торговать суммой в десять, двадцать, пятьдесят раз больше своей. Если график пойдёт в нужную сторону, прибыль умножится. Как раз то, что нужно, чтобы быстро закрыть долги.

Он не замечал, что снова смотрит на экран и ждёт, куда

пойдёт линия: вверх или вниз. Он ведь больше не играл. Он инвестировал.

Самая респектабельная маска

Мы уже видели, как азарт прячется за спортом и за видеоиграми. Но в финансовом мире он нашёл маску ещё более убедительную.

Если спорт — это здоровье и патриотизм, то финансы — это ум, ответственность и взрослая жизнь. Инвестировать — значит думать о будущем, заботиться о семье, быть финансово грамотным. Нас учат, что деньги должны работать. Советуют откладывать на пенсию, покупать акции, диверсифицировать портфель. Всё это правда: разумные долгосрочные инвестиции — действительно один из лучших способов сохранить и приумножить сбережения.

Но именно поэтому финансовый мир стал идеальным укрытием для азарта. Между спокойным вложением в широкий рынок на двадцать лет и попыткой угадать, куда пойдёт график криптовалюты в ближайшие пять минут с плечом сто, лежит пропасть. Однако снаружи они выглядят почти одинаково: те же биржи, те же графики, те же слова. И то и другое называют «инвестициями».

Азарт в финансах опасен тем, что его не видит даже сам игрок. Человек, который ставит на футбол, хотя бы смутно понимает, что играет. Человек, который торгует криптовалютой с плечом, искренне считает себя инвестором, а то и трейдером, почти профессионалом. Он читает аналитику,

рисует линии на графиках, изучает индикаторы. Он не лудоман. Он работает над своей финансовой свободой.

Ставка в костюме трейдера

Давайте посмотрим, что на самом деле происходит, когда человек вроде Андрея открывает сделку с плечом на пять минут.

Он ставит деньги на то, что цена пойдёт вверх (или вниз). Через короткое время он узнаёт результат: прибыль или убыток. Плечо многократно увеличивает и то и другое. При неблагоприятном движении позиция принудительно закрывается, и деньги исчезают полностью. На языке трейдеров это называется «ликвидация». На языке казино — проигрыш ставки.

Чем это отличается от ставки на красное или чёрное? В краткосрочной перспективе движение цены во многом похоже на случайное блуждание. Вся «аналитика» новичка — линии поддержки, свечные паттерны, сигналы из Telegram-каналов — на коротких интервалах очень напоминает «систему» Германна из «Пиковой дамы». Иллюзию, что у случайности есть закономерность, которую можно разгадать.

Добавьте к этому то, что криптобиржи работают круглосуточно, семь дней в неделю, без выходных и праздников. Добавьте мгновенные результаты, переменное подкрепление, эффект «почти выигрыша», когда цена не дошла до вашей цели совсем чуть-чуть. И вы получите тот же игровой автомат, только с графиками вместо вишенок.

Иронично, но сами участники криптосообщества часто это понимают. В русскоязычных чатах трейдеров давно в ходу самоироничное слово «лудик». «Опять залудил всё в шорт». «Лудоманский сетап». «Сделать иксы» — увеличить вложенное в несколько раз. Они шутят о себе как о лудоманах, но продолжают называть это трейдингом. Шутка помогает не смотреть правде в глаза.

Цифры, которые никто не показывает

Европейские финансовые регуляторы ввели любопытное правило. Брокеры, которые предлагают частным клиентам торговлю с плечом через так называемые контракты на разницу цен, обязаны на видном месте указывать, какой процент клиентских счетов теряет деньги.

Если зайти на сайты таких брокеров, вы увидите эту строчку мелким шрифтом. Обычно там указаны цифры порядка 70—80 процентов. Иными словами, большинство частных клиентов проигрывают. И это данные самих брокеров, раскрываемые по требованию закона.

Есть исследование ещё более красноречивое. Бразильские учёные изучили данные всех людей, которые несколько лет занимались дневной торговлей фьючерсами на местной бирже. Среди тех, кто упорно продолжал торговать больше трёхсот дней, подавляющее большинство потеряло деньги. Заработать больше минимальной зарплаты смогла лишь крошечная доля, около одного процента.

Один процент. Это примерно те же шансы, что выбить

редкого персонажа в гача-игре.

Но рекламируют этот один процент. Блогеры с арендованными спорткарами и видами из окон дорогих отелей. Скриншоты с огромной прибылью. Курсы «как я стал миллионером в двадцать пять лет». Истории о тех, кто купил криптовалюту по цене в несколько центов и разбогател. Эффект Манимейкера снова в действии: витрина с победителями и невидимое кладбище проигравших.

Конфетти на экране

В начале 2020-х американское приложение для торговли акциями стало символом новой эпохи. Оно сделало торговлю бесплатной и невероятно простой. Никаких комиссий, никаких сложных интерфейсов, никаких минимальных сумм. Скачал, привязал карту, купил акцию за минуту. Миллионы молодых людей, которые никогда прежде не вкладывали деньги, открыли счета.

А ещё у приложения была одна особенность: когда пользователь совершал первую покупку, экран осыпало анимированное конфетти. Как при выигрыше в игровом автомате.

Регуляторы в одном из американских штатов обвинили компанию в «геймификации» торговли: использовании игровых механик, которые подталкивают неопытных инвесторов торговать чаще и рискованнее. В приложении были бесплатные акции в качестве лотереи за приглашение друзей, push-уведомления о резких движениях цен, яркие цвета, простейший доступ к опционам — одним из самых риско-

ванных финансовых инструментов. Под давлением критики компания убрала конфетти. Но дело было, конечно, не только в нём.

Самой трагичной стала история двадцатилетнего студента. Он торговал опционами через приложение и однажды увидел у себя на счёте отрицательный баланс почти в три четверти миллиона долларов. Он не понимал, что это временное отображение, связанное со сложной сделкой, которая ещё не была завершена. Он решил, что разорил себя и семью. Молодой человек покончил с собой, оставив записку, в которой спрашивал, как приложение позволило человеку без дохода и опыта взять на себя такой риск.

Его семья была уверена: он не погиб бы, если бы между ним и рискованными инструментами стоял хоть какой-то барьер. Но барьеры убрали, чтобы торговля была удобной и весёлой. Как в игре.

Мемы, ракеты и «на Луну»

В январе 2021 года мир увидел, как азарт и финансы сливаются в одно целое.

Участники популярного интернет-форума начали массово скупать акции американской сети магазинов видеоигр, на падение которой ставили крупные хедж-фонды. Цена акций взлетела в десятки раз за считанные дни. Одни называли это восстанием маленьких людей против Уолл-стрит. Другие — гигантским пузырём. Для сотен тысяч участников это был величайший азартный аттракцион в их жизни.

На форуме царила особая культура: эмодзи ракет, призывы «держать до Луны», скриншоты огромных выигрышей и не менее огромных проигрышей, которые публиковали с гордостью, как боевые шрамы. Потерять всё было почётно. Этот форум сам себя описывал примерно, как «Уолл-стрит встречает 4chan» и честно не скрывал, что ведёт себя как казино.

Вслед за «мемными акциями» пришли «мемкоины», криптовалюты, созданные как шутка и не имеющие за собой ничего, кроме мема. Одна из них, названная в честь популярного интернет-мема с собакой, выросла в сотни раз на волне твитов одного известного миллиардера. Появились тысячи подражателей. Позже возникли платформы, на которых любой желающий мог за несколько минут и пару долларов выпустить собственную монету. Каждый день запускались десятки тысяч новых мемкоинов, а большинство из них умирало в течение суток.

Покупка мемкоина — это ставка в самом чистом виде. Здесь нет ни компании, ни продукта, ни прибыли, ни планов. Есть только вопрос: успеешь ли ты купить раньше и продать позже, чем другие? Это даже не рулетка, где хотя бы честное колесо. Это игра, в которой организаторы часто заранее держат крупные запасы монет и продают их в самый пик, оставляя остальным пустоту. В 2021 году монета, названная в честь популярного сериала про смертельные игры на выживание, выросла в тысячи раз за несколько дней, а потом

её создатели исчезли вместе с деньгами покупателей. Монета обесценилась почти до нуля за минуты. Ирония названия, кажется, никого не насторожила.

Когда рушится «банк»

В казино хотя бы есть уверенность, что заведение заплатит выигрыш. В криптомире нет и этого.

В ноябре 2022 года рухнула одна из крупнейших криптобирж мира. Ещё вчера её основателя называли гением и вундеркиндом, его лицо печатали на обложках деловых журналов, а биржа спонсировала спортивные арены и рекламировалась звёздами. Через несколько дней выяснилось, что деньги клиентов годами тайно использовались для рискованных операций связанной компании. Биржа обанкротилась. Миллионы людей по всему миру остались без своих средств. Основателя приговорили к долгому тюремному сроку.

Это не единственная такая история. Криптомир пережил множество обрушений бирж, проектов и «стейблкоинов», которые обещали стабильность и в одночасье обесценились. Каждый раз пострадавшими оказывались прежде всего частные люди: те, кто поверил, что это новая, честная, децентрализованная финансовая система.

Знакомая картина? Мир, где правила устанавливают те, кто зарабатывает на игроках. Где нет регулятора, который защитит. Где реклама обещает свободу, а реальность приносит разорение. Это та же история, что с нелегальными онлайн-казино, просто в более модной упаковке.

Бинарные опционы: казино, которое даже не пряталось

Был в этой истории момент, когда маска упала совсем.

В 2010-х годах по всему миру, включая Россию, расцвели так называемые бинарные опционы. Принцип был до смешного простым: вы ставите деньги на то, будет ли цена актива выше или ниже текущей через минуту, пять минут или час. Угадали — получаете фиксированную прибыль. Не угадали — теряете ставку. Всё. Это и есть ставка на красное или чёрное, просто с графиком вместо колеса.

Тем не менее бинарные опционы продавали как «финансовые инструменты» и «трейдинг». Реклама обещала «заработок дома», «пассивный доход», «финансовую свободу за 15 минут в день». Многие компании, предлагавшие их, были откровенными мошенниками: они манипулировали ценами, отказывались выводить деньги, а их «персональные менеджеры» по телефону уговаривали клиентов вкладывать всё больше, включая кредиты.

В конце концов европейские регуляторы запретили продавать бинарные опционы частным клиентам. Израиль, где базировалась значительная часть этой индустрии, тоже запретил её. Но за эти годы миллионы людей по всему миру успели потерять деньги в казино, которое даже не особенно пыталось скрывать свою природу. Ему достаточно было назвать себя «финансовым инструментом».

Россия: новое поколение инвесторов

В России финансовый азарт имеет свою историю. Многие ещё помнят 1990-е, когда финансовые пирамиды обещали невероятную доходность, а реклама одной из них стала частью национального фольклора. Миллионы людей тогда потеряли сбережения. Казалось бы, этот опыт должен был выработать иммунитет.

Но выросло новое поколение. В начале 2020-х, на волне пандемии и низких ставок по вкладам, на фондовую биржу хлынули миллионы новичков. Брокерские приложения банков сделали открытие счёта делом нескольких минут. Соцсети заполнились каналами с «инвестиционными идеями», «сигналами» и «закрытыми клубами» трейдеров. Параллельно росла популярность криптовалют, несмотря на неопределённый правовой статус.

Регулятор попытался возвести барьер: неквалифицированным инвесторам теперь нужно пройти тестирование, чтобы получить доступ к самым рискованным инструментам. Это разумная мера. Но тест можно пройти с нескольких попыток, ответы обсуждаются на форумах, а криптобиржи и зарубежные брокеры оставались за пределами этих правил. А ещё никакой тест не защищает от главного — от азарта, переодетого в инвестиции.

Ну и, конечно, как и в других странах, процветало мошенничество. Финансовые пирамиды нового поколения маскировались под «инвестиционные платформы» и «торговых роботов», которые якобы зарабатывают на криптовалюте, и

находили сотни тысяч вкладчиков. Схема была стара, как мир. Новыми были только слова.

Ставки на всё

И наконец, последний шаг. Если можно ставить на цену биткоина, почему бы не ставить на что угодно?

В последние годы набрали популярность так называемые рынки предсказаний: платформы, где можно купить «контракт» на исход любого события. Кто победит на выборах? Повысит ли центральный банк ставку? Выйдет ли новая модель телефона до конца года? Будет ли война? Сколько раз политик произнесёт определённое слово в своей речи?

Сторонники называют такие рынки инструментом коллективного разума, способом узнать, что на самом деле думает толпа. И в этом есть доля правды. Но для большинства участников это просто новый вид ставок, только оформленный как торговля контрактами. А значит, он избегает многих ограничений, которые применяются к букмекерам. Во время недавних американских выборов на таких платформах крутились огромные суммы, а их котировки цитировали новостные каналы наравне с социологическими опросами.

Граница между финансами и азартом размылась окончательно. Теперь можно «инвестировать» в исход выборов, «торговать» погодой, «хеджировать» результаты спортивных матчей. Казино больше не нуждается в маске. Оно само стало рынком.

Андрей и линия на графике

Андрей так и не закрыл кредитку с помощью криптовалюты.

Первые две недели всё шло отлично. Он сделал плюс двадцать процентов и почувствовал себя гением. «Вот она, разница между лудоманией и трейдингом, — думал он. — Здесь всё решают мозги». Он увеличил плечо. Потом ещё. Потом рынок резко пошёл вниз, и за одну ночь его позиции ликвидировались. Он проснулся, открыл приложение и увидел ноль.

Чтобы отыграться, он взял ещё один микрозайм. Ведь теперь он разобрался, в чём была ошибка. В следующий раз точно получится.

Андрей не заметил главного. Он не бросил азарт, он просто сменил приложение. Букмекерскую линию сменил биржевой график, ставку на угловой — сделка с плечом, «экспресс» — «альткоин, который вот-вот сделает иксы». Механизм остался прежним. Ожидание. Замирание. Почти. Ещё раз.

Он даже рассказал жене, что теперь инвестирует, и она обрадовалась. Наконец-то муж взялся за ум. Она не знала, что на самом деле изменилось только слово.

Так завершается круг, который мы прошли во второй части. Спорт, видеоигры, финансы. Азарт научился притворяться любовью к игре, детским развлечением и финансовой грамотностью. Но есть территория, куда он проник ещё незаметнее. Туда, где его вообще никто не ищет: в интернет-ма-

газины, банковские приложения, сервисы доставки и социальные сети. В каждую кнопку и каждое уведомление.

Об этом следующая глава: о том, как азарт стал свойством всего цифрового мира.

Глава 7. Геймификация всего

Жену Андрея зовут Ольга. Она никогда в жизни не делала ставок, не открывала кейсов и не торговала криптовалютой. Если бы её спросили, есть ли в их семье проблема с азартом, она бы ответила честно: «Есть. У мужа». Себя она бы в этот список не включила.

Утро Ольги начинается так. Будильник. Рука сама тянется к телефону. Сначала соцсети: потянуть экран вниз, обновить ленту, посмотреть, что нового. Потом мессенджер. Потом приложение маркетплейса, где каждый день нужно крутить колесо удачи, чтобы получить купон. Сегодня выпала скидка 3% на товары для дома. Не то, что нужно, но, может быть, завтра повезёт больше.

В обед она проверяет банковское приложение. Начался новый месяц, а значит, банк предложил выбрать категории повышенного кешбэка из случайного набора. В этот раз среди них нет супермаркетов, зато есть «Красота» с 7%. Может, и правда купить ту сыворотку? Тем более по акции, которая заканчивается через три часа: таймер обратного отсчёта мигает красным.

Вечером в приложении для изучения английского напоминание: «Не потеряйте серию из 214 дней!» Ольга устала и хочет спать, но 214 дней — это так много. Она проходит урок за две минуты, не особенно вникая, только чтобы ого-

нёк не погас.

Перед сном снова лента. Ещё одно видео. И ещё одно. И ещё. Ольга поднимает голову и обнаруживает, что прошёл час.

Ольга не играет в азартные игры. Но за день она дёрнула рычаг игрового автомата больше раз, чем её муж.

Когда игра выходит за пределы игры

В начале 2010-х в мире технологий стало модным слово «геймификация». Идея казалась прекрасной: давайте возьмём то, что делает игры такими увлекательными, — очки, уровни, награды, соревнование, — и добавим это в скучные занятия. Учёба станет весёлой, спорт — увлекательным, работа — интересной. Кто будет против?

И действительно, геймификация может приносить пользу. Человек, который благодаря серии дней в приложении выучил иностранный язык, или тот, кто начал больше ходить пешком, соревнуясь с друзьями по шагам, получили реальную выгоду. Механики сами по себе не хорошие и не плохие. Это инструменты.

Но инструменты оказались в руках компаний, чей доход зависит от одного: сколько времени и денег вы им отдадите. И очень быстро выяснилось, что самый мощный инструмент из всего игрового арсенала — не очки и не уровни. Это случайная награда. Тот самый механизм переменного подкрепления, который сводил с ума голубей Скиннера и на котором построены игровые автоматы.

Так азарт, который веками оставался запертым в специальных местах — казино, букмекерских конторах, игровых залах, — вырвался наружу и растворился в самой ткани цифровой жизни. Он больше не продукт, а свойство. Его не нужно искать, он приходит сам: в магазин, в банк, в соцсеть, в приложение для знакомств.

Игровой автомат в кармане у каждого

В 2008 году молодой программист разрабатывал приложение для одной из соцсетей и придумал удобный жест: чтобы обновить ленту, нужно потянуть экран вниз и отпустить. Появляется крутящийся значок загрузки, пауза, и вот новые сообщения. Жест оказался таким естественным, что вскоре его скопировали почти все приложения в мире.

Спустя годы его создатель признался в интервью, что этот жест похож на игровой автомат. Вы тянете рычаг, то есть экран. Короткая пауза ожидания. Потом результат: иногда есть что-то интересное, а чаще нет. Сам он, по его словам, никогда не задумывал жест как ловушку, но с сожалением признал, что тот работает именно так. И что он вызывает привычку, от которой трудно избавиться.

Бывший специалист по этике дизайна одной из крупнейших технологических компаний выразился ещё проще: смартфон — это игровой автомат в вашем кармане. Каждый раз, когда вы проверяете телефон, вы играете, чтобы узнать, что вы получили. Новое сообщение? Лайк? Интересная новость? Или ничего? Неизвестность — вот что застав-

ляет проверять снова и снова.

Подумайте, сколько раз в день вы берёте телефон без всякой цели. Просто чтобы проверить. Это и есть рычаг.

Бесконечная лента

Ещё одно изобретение, которое изменило цифровой мир, — бесконечная прокрутка. Раньше страницы в интернете заканчивались. Нужно было нажать «Далее», чтобы увидеть следующие результаты, и в этот момент возникала естественная пауза, возможность остановиться и решить, хотите ли вы продолжать.

Бесконечная лента убрала эту паузу. Контент просто подгружается, пока вы листаете, и никогда не заканчивается. Её изобретатель позже тоже сожалел о своём создании. Он подсчитывал, сколько человеческого времени ежедневно уходит на бессмысленную прокрутку благодаря его идее, и получил огромные цифры — миллионы и миллионы часов каждый день.

Вспомните казино из второй главы: без окон и часов, с лабиринтами вместо прямых выходов. Бесконечная лента — это цифровая версия той же архитектуры. В ней нет конца, нет ориентиров, нет естественной точки остановки. Вы не замечаете, как пролетает время. Ольга поднимает голову и видит, что прошёл час, точно так же, как игрок в Лас-Вегасе выходит из казино и с удивлением обнаруживает, что уже рассвет.

А современные ленты коротких видео пошли ещё даль-

ше. Здесь вы даже не выбираете, что смотреть. Алгоритм сам подбирает следующее видео. Большинство из них проходные, но иногда попадается что-то по-настоящему смешное, трогательное или удивительное. И вы листаете дальше в ожидании следующей такой находки. Каждое движение пальца вверх — это вращение барабана. Каждое видео — неизвестный приз.

Колесо фортуны в корзине

Если соцсети превратились в игровые автоматы для внимания, то интернет-магазины стали игровыми автоматами для денег.

Откройте приложение почти любого крупного маркетплейса, особенно из тех, что пришли с востока и поражают сверхнизкими ценами. Вас встретит не витрина, а настоящий игровой зал. Колесо фортуны, которое нужно крутить каждый день. «Собери монетки, чтобы получить подарок». «Тряси телефон и выигрывай скидки». Мини-игры, где нужно поливать виртуальное дерево, чтобы получить «бесплатный» товар. Таймеры обратного отсчёта, которые создают ощущение, что всё вот-вот закончится. Всплывающие окна, сообщающие, что «только что купили 34 человека» и «осталось всего 3 штуки».

Один из таких маркетплейсов особенно прославился тем, что превратил шопинг в бесконечную игру. Пользователей заманивают обещаниями «бесплатных подарков», которые на деле требуют пригласить друзей, сыграть в мини-игру,

сделать покупку на определённую сумму, и почти всегда вам не хватает совсем чуть-чуть. Европейские организации по защите прав потребителей подавали жалобы на такие практики, называя их манипулятивными.

Но и привычные отечественные маркетплейсы и банки активно перенимают эти механики. Ежедневные «сундуки» с купонами, лотереи за покупки, игры внутри приложения, баллы, уровни лояльности. Многое из этого кажется безобидным: ну подумаешь, покрутила колесо и получила скидку. Но в сумме это приучает человека к тому, что любая покупка, любое действие сопровождается ожиданием случайного приза. Вы заходите не за конкретным товаром, а чтобы проверить, что сегодня выпало. И раз уж зашли…

Даже обычные продуктовые сети давно используют азартные механики: собери наклейки, чтобы получить посуду со скидкой; найди под крышкой выигрыш; сохрани чек и участвуй в розыгрыше автомобиля. Это старые трюки, но в цифровом мире они стали непрерывными, персональными и неизбежными.

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.