



БИБЛИОМЕТРИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СОЦИАЛЬНЫХ ФАКТОРОВ И ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ПОСЛЕДСТВИЙ АЗАРТНЫХ ИГР СРЕДИ МОЛОДЕЖИ И ПОКОЛЕНИЯ Z

А. Самамбаева *¹ , Н. Сайфулина ² , Н. Соломатина ³ 

^{1,2,3} Восточно-Казахстанский технический университет им. Д. Серикбаева,
Усть-Каменогорск, Казахстан

E-mail: ¹samambayeva@gmail.com, ²nailya.saifulina@gmail.com,
³solomatina1986@gmail.com

Аннотация. Цель – провести библиометрический анализ научных публикаций, посвященных исследованию азартных игр среди поколения Z, индексируемых в базе данных Scopus за период 2012–2025 гг., а также выявить основные направления исследований и факторы, влияющие на формирование игровой зависимости. Методы – библиометрический анализ, сравнительный анализ, методы систематизации и обобщения научной литературы, кластерный анализ, визуализация библиометрических данных. Результаты – проведен анализ динамики публикационной активности по исследуемой тематике, определены основные направления научных исследований, связанные с игровой зависимостью поколения Z, включая рискованное поведение, патологическую игровую зависимость, особенности принятия решений и культурные аспекты. Установлено, что представители поколения Z, являясь цифровыми аборигенами, интегрируют азартные игры в цифровую среду как элемент развлекательной культуры, объединяющей видеоигры, киберспорт и социальное взаимодействие. В результате выявляется четкая закономерность – данное поколение предпочитает быстрые и интерактивные игровые азартные игры, по выбранной базе данных проводится кластерный анализ, который выявил четыре различных кластера, включающих ключевые факторы, влияющие на зависимость от азартных игр в социально-экономическом контексте. Выводы – интерес к исследованиям азартных игр в социально-экономическом контексте поколения Z растет. Необходимо определить и разработать методологию профилактики, учитывающую цифровую среду и поведенческие особенности молодежи. Также указаны ограничения. Полученные доказательства дополняют существующий массив знаний и открывают новые направления для будущих исследований, а также содержат рекомендации по политике и программам профилактики игровой зависимости среди молодежи.

Received 13.04.2026. Revised 13.08.2026. Accepted 20.05.2026. Available online 30.09.2026

*автор для корреспонденции

Ключевые слова: рискованное поведение, патологическая игровая зависимость, принятие решений, импульсивность, азартные игры в интернете, поколение Z.

Введение

Слияние цифровых развлечений и ставок на реальные деньги создало новую и крайне рискованную среду для поколения Z, первого поколения цифровых аборигенов, достигших совершеннолетия в эпоху повсеместного доступа к интернету. В данном случае поколение Z считается аборигенами цифровых кочевников, которые принимают азартные игры как часть своей цифровой экосистемы, независимо от гендера (Enseyeva et al., 2026), интегрированной в социальные сети, онлайн-игры и мобильные приложения (Moravec et al., 2025).

Быстрая легализация ставок на спорт и их активное распространение через мобильные приложения существенно изменили отношение молодежи к азартным играм. Дополнительную роль в этом сыграл маркетинг в социальных сетях, где инфлюенсеры на таких платформах, как TikTok и Twitch, все чаще представляют ставки как обычный способ развлечения или даже заработка. В результате азартные игры становятся частью повседневной цифровой культуры, а связанные с ними риски воспринимаются слабее, чем раньше.

Все это способствует росту вовлеченности молодых людей в азартные игры (Bolat et al., 2025). Современная цифровая среда делает этот процесс еще более интенсивным. Яркий дизайн приложений, игровые механики, персонализированные предложения и возможность мгновенно получить денежный выигрыш особенно привлекательны для представителей поколения Z. Подобные особенности цифровых платформ воздействуют на когнитивные и психологические механизмы принятия решений, повышая вероятность рискованного поведения и превращая проблему азартных игр в серьезный вызов для общественного здравоохранения во многих странах (Antonio et al., 2025; Wardle et al., 2024).

Негативные последствия азартных игр не ограничиваются финансовыми потерями отдельных людей. Они затрагивают общество в целом, способствуя росту задолженности среди молодежи, усилению социального неравенства и созданию дополнительных задач для государственного регулирования этой сферы (Wardle et al., 2024). Экономические последствия проявляются на разных уровнях. На индивидуальном уровне молодые люди тратят значительную часть своих доходов на азартные игры, что повышает риск финансовых трудностей и накопления долгов. Это особенно важно для тех, кто только начинает самостоятельную жизнь. Азартные игры могут негативно влиять не только на самого человека, но и на общество. Они могут мешать учебе, работе и построению карьеры. Кроме того, из-за игровой зависимости растет нагрузка на систему здравоохранения и социальную поддержку. Поэтому азартные игры среди поколения Z — это не только личная проблема, но и проблема всего общества (Wardle et al., 2024).

Отрицательные стороны азартной игры описаны выше. Кроме того, могут быть и положительные стороны, которые присутствуют для экономики от легализации игровой деятельности, когда соблюдается условие ответственности. Предыдущие исследования (Walker & Sobel, 2016) показывают, что легализация азартных игр, как правило, приносит скромные экономические выгоды, такие как краткосрочный рост занятости, налоговых поступлений и дохода на душу населения. В то же время социальные последствия по-прежнему значительно сложнее поддаются количественной оценке, хотя современные данные свидетельствуют о том, что связь между казино и преступностью или банкротством слабее, чем считалось ранее (Walker & Sobel, 2016). Фокусируясь на Казахстане как на примере, можем отметить следующее.

Согласно результатам экспертного исследования, проведенного в Казахстане для Министерства туризма и спорта Республики Казахстан, легальная игровая отрасль (казино и букмекерские конторы) воспринимается экспертным сообществом как фактор экономического роста регионов присутствия. В качестве ключевых позитивных эффектов выделяются: значительные налоговые поступления в местные и национальные бюджеты, создание рабочих мест и снижение безработицы, а также стимулирование потребительской активности через рост доходов занятых в индустрии. Эксперты отмечают, что игорные заведения формируют

устойчивый финансовый поток в бюджеты и могут выступать источником финансирования социальных программ и инфраструктурного развития в регионе.

Дополнительным позитивным эффектом, отмеченным экспертами, является выраженный мультипликативный вклад легального игорного бизнеса в развитие малого и среднего предпринимательства. Крупные игорные заведения создают спрос на широкий спектр услуг и инфраструктурных решений, значительная часть которых обеспечивается через аутсорсинг локальными компаниями и самозанятыми. Это стимулирует рост смежных рынков (безопасность, клининг, техническое обслуживание, платежные сервисы, юридические и финансовые услуги), расширяя занятость за пределами самой отрасли. Таким образом, в рамках региональной экономики легальный игорный сектор может выполнять роль «якорного» бизнеса, который усиливает локальные цепочки создания стоимости и формирует дополнительные точки роста (BRIF Research Group, 2025).

Поколение Z – это совершенно новое поколение, которое сильно отличается от предыдущих. Это персоны, кто родился с середины 1990-х до начала 2010-х годов), первые настоящие «цифровые аборигены»: они выросли с интернетом, смартфонами и социальными сетями как обыденными инструментами, и это погружение в цифровую среду формирует то, как они учатся, общаются и работают (Obiol-Anaya et al., 2026). По сравнению с предыдущими поколениями, поколение Z, как правило, сочетает прагматичный подход к работе и деньгам с повышенной озабоченностью социальными проблемами и вопросами идентичности — ценя подлинность, гибкость и инклюзивность, а также выражая заметную тревогу по поводу экономического и экологического будущего (Antonio et al., 2025). В клиническом и социальном плане повышенный уровень самооценки и проблемы с психическим здоровьем (включая тревогу и стресс) вкупе с более высокой готовностью обсуждать свои потребности в области психического здоровья отличают многие представители поколения Z от более старших поколений, что создает как спрос на благоприятную рабочую среду, так и новые аспекты общественного здравоохранения.

Из-за своих уникальных характеристик представители поколения Z могут быть особенно уязвимы к негативному воздействию азартных игр: будучи представителями цифрового поколения, они сталкиваются с геймифицированными азартными играми через смартфоны, социальные сети, рекламные кампании с участием инфлюенсеров и внутриигровые механики, которые нормализуют ставки и снижают порог риска (Francis & Hoefel, 2018). Многие представители поколения Z сталкиваются с финансовыми трудностями, нестабильной занятостью и высоким уровнем стресса. В такой ситуации азартные игры могут казаться простым способом быстро заработать деньги. Однако первые выигрыши приводят к регулярным ставкам, финансовым потерям и долгам, что только усугубляет существующие проблемы (Baran et al., 2012).

Для многих молодых людей высокая стоимость образования, дорогое жилье и неопределенность на рынке труда делают идею «быстрых денег» привлекательной. В результате онлайн-ставки и цифровые казино начинают восприниматься как один из способов решить финансовые проблемы (Baran et al., 2012). На практике это часто приводит к обратному эффекту: проигрыши усиливают финансовое давление, вызывают стресс и побуждают делать новые ставки в попытке вернуть потерянные деньги. На такое поведение также влияют тревожность, депрессия, давление со стороны сверстников и то, что азартные игры становятся все более привычной частью цифровой среды. Поскольку представители поколения Z в ближайшие годы станут основной частью рабочей силы, последствия этой проблемы будут ощущаться не только на уровне отдельных людей. Финансовые потери, ухудшение психического здоровья, снижение трудоспособности и сложности с построением карьеры могут привести к дополнительной нагрузке на семьи, работодателей и государственные системы социальной поддержки и здравоохранения.

Обзор литературы

В последние годы количество исследований, посвященных игровой зависимости, значительно выросло (Obiol-Anaya et al., 2026; Wardle & Zendle, 2021). Однако многие важные вопросы до сих пор остаются без ответа. Большинство исследований проводилось среди студентов университетов и основывалось на данных, собранных только в один момент времени (Montiel et al., 2021). Поэтому пока сложно понять, как развивается игровая зависимость, что именно приводит к ее возникновению и как она влияет на молодых

людей в долгосрочной перспективе. Систематические обзоры постоянно указывают на острую необходимость в лонгитюдных исследованиях для отслеживания влияния факторов (Riley et al., 2021). Этот дефицит усугубляется отсутствием согласованности измерений, а значительная неоднородность инструментов скрининга препятствует проведению надежного метаанализа и сравнительных исследований (Montiel et al., 2021).

Тематические пробелы столь же выражены, особенно в отношении социально-экономических аспектов вреда от азартных игр и эффективности политических мер (Blaszczynski & Nower, 2002). Наблюдается явная нехватка эмпирических оценок реального воздействия регуляторных мер (Obiol-Anaya et al., 2026; Newson, 2026), таких как ограничения на рекламу, технологии проверки возраста и контроль доступности, на поведенческие результаты и снижение вреда среди молодежи (Montiel et al., 2021).

Большинство исследований игровой зависимости проводится в странах с высоким уровнем дохода, поэтому о ситуации в странах с низким и средним уровнем дохода известно гораздо меньше (Raybould et al., 2021). Также пока недостаточно изучено, как финансовые проблемы и экономическая нестабильность влияют на участие молодежи в азартных играх (Zaza, 2026; Wardle, 2019). При этом исследования показывают, что обещание «быстрых денег» особенно привлекает молодых людей, испытывающих финансовые трудности (Moravec et al., 2025).

Чтобы лучше понять, что уже известно по этой теме и какие вопросы остаются без ответа, в настоящем исследовании проведен библиометрический анализ публикаций, индексируемых в базе данных Scopus за период с 2012 по 2025 год. Цель этого исследования — составить карту тематической структуры и эволюции исследований поколения Z и азартных игр. Визуализируя интеллектуальное ядро этой области, определяя ее новые направления и систематически выявляя наиболее значимые факторы, мы стремимся предоставить четкую и действенную карту для будущих исследований. В частности, этот анализ призван осветить недостаточно разработанные связи между основными психологическими кластерами и критически важными, но игнорируемыми исследованиями социально-экономических факторов и межрегиональных различий.

Методы исследования

Библиометрический анализ проводился с использованием программного обеспечения VOSviewer (Van Eck & Waltman, 2010) для выявления исследований в области игровой зависимости поколения Z и ее социально-экономических предпосылок. В частности, интерес к этому исследованию был обусловлен выявлением ключевых факторов, способствовавших развитию игровой зависимости у поколения Z, и территорий, где проводилось большинство исследований, с целью обнаружения существенных пробелов в литературе по этой области социально-экономических исследований.

Поисковая стратегия была разработана с учетом подходов, применяемых в предыдущих библиометрических исследованиях азартных игр (e.g., Piotrowski, 2025), в которых рассматривались социальные детерминанты и экономические последствия азартных игр (Stehmann, 2020; Akat, 2025). Для обоснования экономической составляющей поисковой стратегии также учитывалось исследование Khithobi et al. (2024). Авторы использовали данные базы Scopus и программное обеспечение VOSviewer для анализа публикаций по тематике gambling за 2012–2025 года (до даты поиска) и выявления основных тематических кластеров и взаимосвязей ключевых слов.

Использование библиометрических методов и программного обеспечения VOSviewer в указанных исследованиях позволило выявлять основные тематические направления, взаимосвязи между ключевыми понятиями и структуру научного поля.

Исследование проводилось с использованием базы данных Scopus, доступ к которой был произведен 4 ноября 2025 года. Для обеспечения воспроизводимости исследования в Scopus был использован следующий полный поисковый запрос:

TITLE-ABS-KEY(gambling OR “problem gambling” OR “online gambling” OR “sports betting” OR “gambling behavior”))
AND
(TITLE-ABS-KEY(“young adults” OR youth OR adolescent* OR “young people” OR “Generation Z” OR “Gen Z”))
AND
(TITLE-ABS-KEY(social OR socioeconomic OR “socio-economic” OR economic OR financial OR “financial strain” OR impact* OR behavior*))

В результате первоначального поиска было выявлено 4330 документов. На первом этапе были применены фильтры «Article» (Рисунок 1), после чего осталось 3878 публикаций. На втором этапе применялись ограничения по предметным областям, непосредственно связанным с исследовательской целью статьи: Social Sciences; Arts and Humanities; Multidisciplinary; Environmental Science; Business, Management and Accounting; Economics, Econometrics and Finance. После применения указанных ограничений была сформирована окончательная выборка из 1280 документов.

Таким образом, окончательная библиометрическая база включает 1280 публикаций, соответствующих установленным параметрам поиска и фильтрации. Сформированный массив данных использовался для анализа динамики публикационной активности, тематической структуры исследовательского поля, географического распределения научных публикаций и взаимосвязей между ключевыми понятиями.

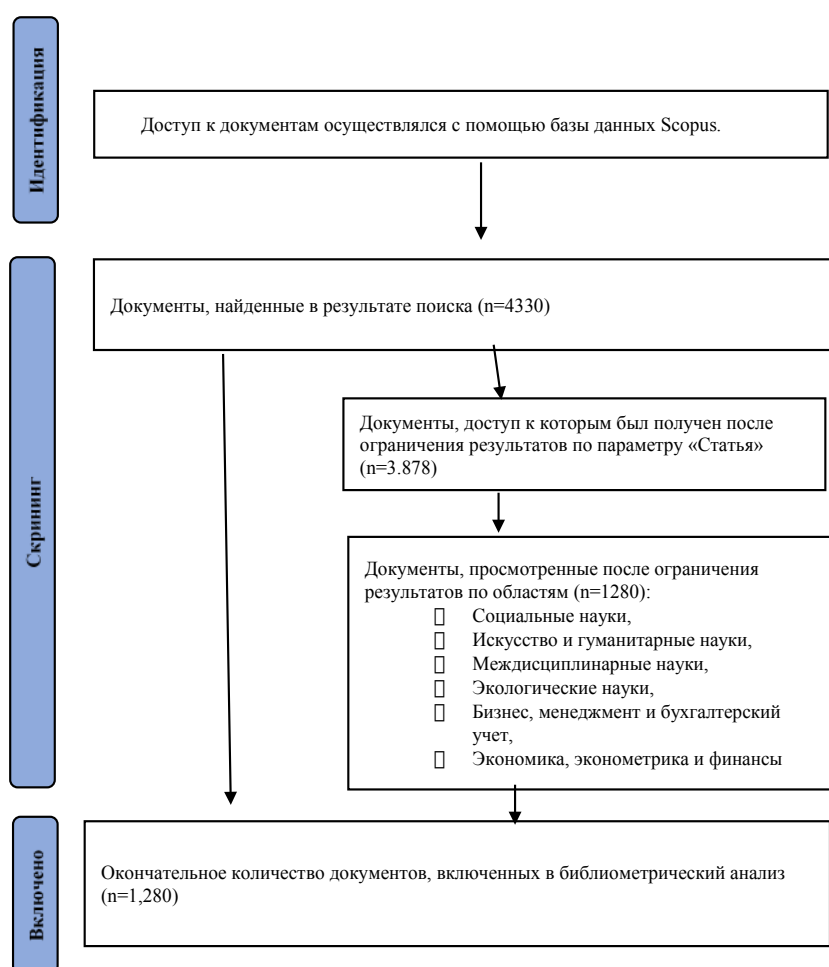


Рисунок 1 – Блок-схема PRISMA, описывающая этапы включения исследований в анализ

Примечание: составлено авторами на основе данных Scopus с использованием VOSviewer

В данном исследовании анализируются тенденции в изучении игровой зависимости у поколения Z

путем анализа количества публикаций с течением времени. Кроме того, были выявлены наиболее значимые факторы, предшествующие изучению игровой зависимости у поколения Z, с акцентом на социально-экономические аспекты исследования. Для выявления взаимосвязей между ключевыми понятиями использовался метод совместной встречаемости (co-occurrence) в VOSviewer. Анализ совместной встречаемости позволил определить тематические кластеры на основе частоты появления и взаимосвязи ключевых слов в исследуемом массиве публикаций (Yalçın, 2023). Более того, в исследовании был проведен анализ для выявления ведущих стран, где игровая зависимость среди несовершеннолетних изучается всесторонне (Uddin et al., 2011), и регионов, где эта область остается совершенно неизвестной.

Результаты и Обсуждение

Анализ совместной встречаемости. Визуализация сети

Визуализация библиометрической сети выявила несколько отдельных кластеров взаимосвязанных ключевых слов, что указывает на сложный характер исследований, связанных с азартными играми, среди поколения Z. Набор данных содержал ключевые слова, встречающиеся в разных публикациях, визуализированные в виде узлов, при этом сила связи отражала частоту совместного появления. Выделилось четыре основных тематических кластера, каждый из которых представляет собой определенную область в рамках исследовательской сферы (Рисунок 2).

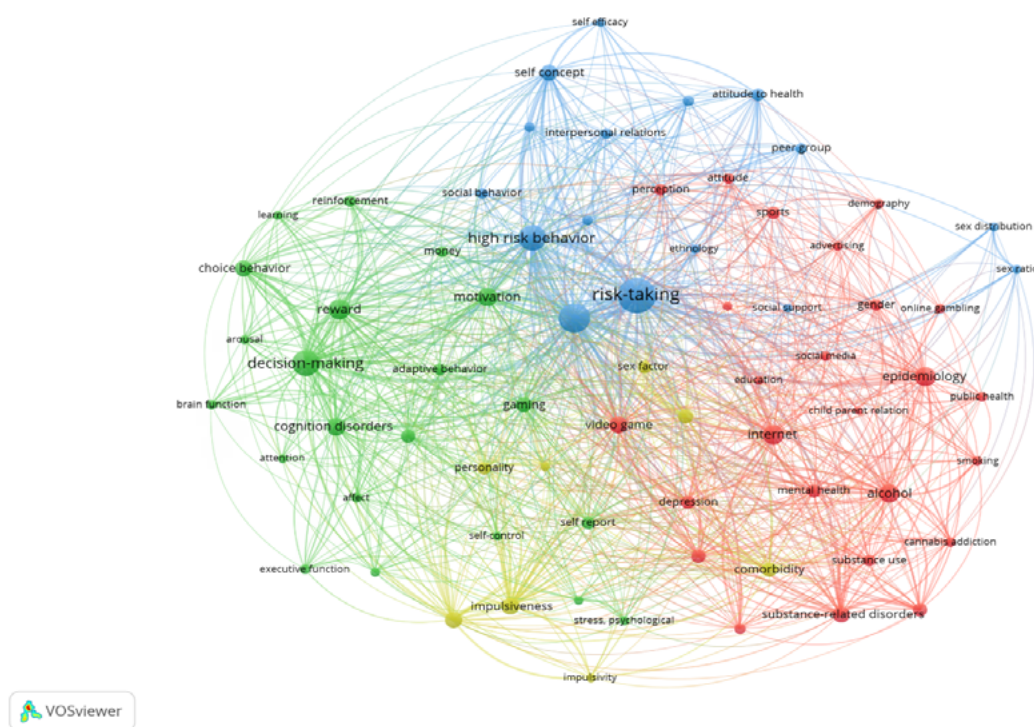


Рисунок 2 – Анализ совместной встречаемости: ключевые слова

Примечание: составлено авторами на основе данных Scopus с использованием VOSviewer

Кластер 1 (синий): Рискованное поведение и патологическая игровая зависимость

Этот кластер выделяет такие ключевые термины как рискованное поведение, поведение высокого риска и процессы принятия решений. Можно судить, что данные переменные являются наиболее важными в исследованиях по лудомании в поколении Z. Дальнейшие переменные, связанные с упомянутыми терминами, указывают на то, что такие поведенческие особенности могут быть вызваны из-за личных особенностей человека.

Кластер 2 (зеленый): Когнитивные процессы и процессы принятия решений

В этом кластере мы можем увидеть такие понятия как когнитивные расстройства, принятие решений и исполнительные функции. На эти факторы влияют переменные мотивации, деньги и условия выбора. Можем сделать вывод, что ученые пытаются понять, как мозг игрока принимает решение об игре.

Кластер 3 (Красный): Эпидемиология и социальные детерминанты

Этот кластер включает такие ключевые термины, как эпидемиология, интернет, алкоголь и психическое здоровье. Можем сделать вывод, что многие исследования рассматривают азартные игры как проблему общественного здоровья. Также большое внимание уделяется влиянию социальных сетей, образования, пола, друзей и онлайн-азартных игр на поведение молодых людей. Кроме того, ученые изучают связь игровой зависимости с употреблением психоактивных веществ, тревожностью и другими психическими расстройствами. Авторы статьи думают, что появление термина эпидемиология может быть связано с пандемией COVID-19, когда молодые люди стали проводить больше времени дома и в интернете, что вполне могло увеличить их интерес к онлайн-азартным играм.

Кластер 4 (Желто-зеленая переходная зона): Личность и импульсивность

В этом кластере есть такие слова, как импульсивность, самоконтроль, личность и психологический стресс. Это значит, что ученые изучают, как характер человека влияет на его желание играть в азартные игры. Большинство таких исследований сделано с помощью опросов.

Также видно, что почти все исследования посвящены психологии. Экономическим последствиям внимания намного меньше. Это значит, что эту тему нужно изучать больше.

Мы также считаем, что азартные игры можно изучать не только с точки зрения психологии, но и экономики. Многие молодые люди думают, что смогут быстро выиграть деньги, и не задумываются о том, сколько могут потерять. Онлайн-платформы делают азартные игры еще более привлекательными с помощью бонусов, уведомлений и простого доступа.

Мы также видим, что последствия азартных игр неодинаковые для разных людей. Для многих молодых людей ставки становятся обычной частью жизни. При этом те, у кого меньше денег или хуже финансовые знания, чаще сталкиваются с долгами и другими финансовыми проблемами.

Хронологическая эволюция. Рисунок 3 показывает, как менялись направления исследований с 2012 по 2025 год. Видим, что в первых исследованиях основное внимание уделялось тому, как молодые люди принимают решения, реагируют на вознаграждение и почему становятся склонны к азартным играм. Можно проследить, что часто использовались такие ключевые слова, как вознаграждение, обучение и исполнительные функции. Это говорит о том, что сначала исследователи в основном изучали психологические причины игрового поведения.

Мы увидели, что в последние годы исследования изменились. Если раньше ученые больше изучали психологию, то сейчас они все чаще изучают интернет, социальные сети и онлайн-азартные игры. Мы считаем, что это связано с тем, что поколение Z много времени проводит в интернете. Также мы заметили, что стало больше исследований о психическом здоровье, депрессии и других проблемах, которые связаны с игровой зависимостью.

Теоретические выводы. Результаты продемонстрировали, что азартные игры среди поколения Z нельзя рассматривать только как личную проблему. На них влияют не только особенности человека, но и интернет, социальные сети, окружающие люди и общество.

Во-первых, результаты показали, что большинство исследований посвящено психологии. Чаще всего ученые изучают склонность к риску, импульсивность и принятие решений. Но мы считаем, что этого недостаточно. В будущем нужно больше изучать влияние семьи, друзей, социальных сетей, экономической ситуации и государственного регулирования.

Во-вторых, мы увидели, что цифровые технологии становятся все более важными. Сегодня азартные игры похожи на обычные онлайн-игры. В них есть бонусы, награды и другие игровые элементы, которые привлекают молодых людей. Поэтому современные исследования должны больше учитывать влияние цифровой среды.

Авторы считают, что старые теории уже не могут полностью объяснить современное игровое поведение. Сегодня молодые люди постоянно пользуются смартфонами, могут делать ставки в любое время и часто сталкиваются с покупками внутри приложений. Эти особенности тоже нужно учитывать в будущих исследованиях.

Наконец, данное исследование показало, что долгосрочных исследований пока очень мало. Из-за этого трудно понять, как развивается игровая зависимость со временем. Мы считаем, что в будущем нужно проводить больше долгосрочных исследований с большим количеством участников, чтобы проследить, как интерес к азартным играм появляется, развивается и к чему приводит.

Системная динамика и модели жизненного цикла позволили бы теоретикам формализовать петли обратной связи (долг → стресс → увеличение ставок) и определить критические точки вмешательства.

Практические выводы. Для политиков и регулирующих органов результаты библиометрического анализа требуют перехода от ситуативных, реактивных мер к основанным на фактических данных, превентивным стратегиям, учитывающим специфику платформ.

К немедленным практическим действиям относятся: обеспечение прозрачности и раскрытия информации в сфере маркетинга с участием инфлюенсеров, внедрение надежных систем проверки возраста и личности, а также требование предоставления на уровне платформ возможностей, ограничивающих продолжительность сеансов и расходы (например, обязательные паузы, проверки доступности). Учитывая выявленное отсутствие строгой оценки эффективности государственной политики, регулирующие органы должны внедрять перспективные методы оценки в процесс внесения законодательных изменений для получения своевременных доказательств причинно-следственных связей.

Для специалистов в области общественного здравоохранения исследование подчеркивает необходимость перестройки методов скрининга и профилактики в соответствии с требованиями цифровой эпохи. Мы считаем, что программы профилактики должны быть доступны не только студентам, но и молодым людям, которые не учатся или имеют нестабильную работу. Кроме того, следует повышать финансовую грамотность молодых людей, информируя их о рисках, связанных с долгами и азартными играми.

В будущем важно проводить больше долгосрочных исследований в разных странах. Также необходимо использовать одинаковые методы оценки, чтобы результаты можно было сравнивать. Полезно объединять разные источники данных, например опросы, официальную статистику и данные онлайн-платформ. Это поможет лучше понять причины игровой зависимости и оценить, какие меры действительно работают.

Желательно использовать одинаковые методы исследования, чтобы результаты можно было сравнивать. Кроме того, полезно объединять данные опросов, официальную статистику и информацию с онлайн-платформ.

Наконец, авторы считают, что азартные игры среди поколения Z — это не только проблема здоровья, но и социальная и экономическая проблема. Поэтому важно не только вводить ограничения, но и развивать программы финансовой грамотности, помогать молодым людям с долгами и поддерживать их в учебе и поиске работы.

Ограничения и направления будущих исследований.

Во-первых, большинство исследований по игровой зависимости поколения Z было проведено в развитых странах, поэтому мы пока мало знаем о ситуации в развивающихся странах. В будущем необходимо

проводить больше исследований в разных странах, чтобы понять, насколько результаты отличаются в зависимости от социальных, экономических и культурных условий.

Во-вторых, опора на один библиографический источник приводит к предвзятости в отношении баз данных и индексации, что приводит к недопредставлению регионально индексируемых журналов, неопубликованных материалов, правительственных отчетов и неиндексируемых оценок политики. Для исправления этой ситуации в будущих исследованиях следует применять стратегии библиометрического анализа на основе нескольких баз данных (например, Scopus, Web of Science, региональные индексы, Dimensions).

Далее, исключение записей не на английском языке и материалов не в журнальных форматах вносит предвзятость в отношении языка и формата публикации, что искажает географическое и культурное представление; в последующих исследованиях следует активно включать многоязычные корпуса и переведенные региональные материалы, а также оценивать дополнительную ценность добавления материалов не на английском языке посредством формального сравнительного анализа.

Наконец, преобладание поперечных исследований препятствует установлению причинно-следственных связей между воздействием, эскалацией, ремиссией и долгосрочными социально-экономическими последствиями; в будущем приоритетными задачами должны стать репрезентативные лонгитудинальные когорты, сопоставление данных с административными и финансовыми документами для выявления траекторий и критических периодов для вмешательства.

Заключение

Согласно результатам данного исследования, большинство публикаций посвящено рискованному поведению и импульсивности. Это показывает, что именно эти факторы чаще всего используют для объяснения того, почему молодые люди начинают играть в азартные игры. Мы отмечаем, что многие ученые изучают связь между импульсивностью, склонностью к риску и игровой зависимостью.

Авторы также заметили, что многие исследования посвящены принятию решений. Ученые пытаются понять, как молодые люди оценивают риск, думают о возможном выигрыше и принимают решение сделать ставку. Мы наблюдаем, что в последние годы тематика исследований изменилась. Сейчас ученые все чаще изучают влияние интернета, социальных сетей и онлайн-азартных игр. По нашему мнению, это связано с тем, что поколение Z проводит много времени в цифровой среде, а онлайн-азартные игры стали намного доступнее.

Также стало больше исследований, связанных с психическим здоровьем. Многие работы показывают, что игровая зависимость часто связана с тревожностью, депрессией и другими проблемами. Поэтому сегодня азартные игры рассматриваются не только как проблема отдельного человека, но и как проблема общества.

Авторы считают, что азартные игры важно изучать и с экономической стороны. Они могут приводить к долгам, финансовым проблемам, снижению успеваемости и трудностям на работе. Кроме того, это создает дополнительную нагрузку на систему здравоохранения и социальную поддержку. Наш анализ также показал, что большинство исследований проводится в США, Великобритании, Канаде и Австралии. Намного меньше исследований выполнено в развивающихся странах, включая страны Центральной Азии и Казахстан. Поэтому пока неизвестно, будут ли получены такие же результаты в этих странах.

В целом авторы увидели, что исследования постепенно меняются. Если раньше ученые больше изучали психологические причины игровой зависимости, то сейчас они все чаще рассматривают азартные игры как социальную и экономическую проблему. Мы считаем, что в будущем нужно проводить больше исследований в развивающихся странах и больше изучать экономические последствия азартных игр.

Благодарность, конфликт интересов

Авторы подтверждают, что не имеют существующих или потенциальных конфликтов интересов в отношении проведения исследования, авторства и публикации данной статьи.

Вклад авторов

Все авторы внесли равнозначный вклад в выполнение исследования. Авторы участвовали в разработке концепции и дизайна библиометрического исследования, сборе и обработке данных, проведении анализа, интерпретации результатов, подготовке и редактировании статьи. Все авторы ознакомились с окончательной версией статьи, одобрили ее к публикации и несут ответственность за содержание работы.

Информация о финансировании

Исследование выполнено при финансовой поддержке Комитета науки Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан (грант № AP26101217 Комплексное исследование и превентивная модель в зависимости от Казахстана: междисциплинарный подход).

Список литературы

1. Akat, M. (2025). Mapping research on online gambling: A bibliometric analysis. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 2025(26:4), 510–523. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1675447>
2. Antonio, J. C., Ong, A. K. S., Diaz, J. F. T., Cahigas, M. M. L., & Gumasing, M. J. J. (2025). The perceived risk and return, curiosity, and control analysis of online gambling intention among Gen Z and Millennials using extended UTAUT3. *Entertainment Computing*, 2025(52), Article 100918. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100918>
3. Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 2002(97:5), 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
4. Bolat, E., Panourgia, C., Yankouskaya, A., & Kelly, M. (2025). Influencer-driven gambling content and its impact on children and young people: A scoping study. *Current Addiction Reports*, 2025(12:1), Article 3. <https://doi.org/10.1007/s40429-025-00616-z>
5. BRIF Research Group. (2025). Аналитический отчет по исследованию влияния игорного бизнеса на экономику и социальное положение региона: экспертный опрос, ноябрь 2024 – январь 2025 года. Подготовлено для Министерства туризма и спорта Республики Казахстан.
6. Enseyeva, V., Zhuzeyev, S., Abikenov, Zh., Syzdykova, M., & Tursynbayeva, B. (2026). An empirical analysis of the social determinants of attitudes toward gender roles among students. *Gumilyov Journal of Sociology*, 2026(154:1), 57–69. <https://doi.org/10.32523/3080-1702-2026-154-1-57-69>
7. Francis, T., & Hoefel, F. (2018). True Gen: Generation Z and its implications for companies. McKinsey & Company.
8. Khithobi, A. T., Margono, H., Hariani, N. J., & Soegiono, A. N. (2024). Research trends in gambling tax dynamics: A bibliometric analysis. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 2024(37:3), 270–287. <https://doi.org/10.20473/mkp.V37I32024.270-287>
9. Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 2021(10:3), 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
10. Moravec, V., Hynek, N., Gavurova, B., Rigelsky, M., & Miovisky, M. (2025). From clicks to bets: How social media engagement influences gambling severity—Cross-sectional research. *INQUIRY: The Journal of Health Care Organization, Provision, and Financing*, 2025(62), Article 00469580251318162. <https://doi.org/10.1177/00469580251318162>
11. Newson, N. (2026). Reducing gambling harm among young people. House of Lords Library. <https://lordslibrary.parliament.uk/reducing-gambling-harm-among-young-people/>
12. Obiol-Anaya, E., Vargas-Chaves, I., & Cardenas-Gonzales, J. R. (2026). Sports sponsorship, gambling bans, and regulatory compliance: A systematic review. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2026(8), Article 1900549. <https://doi.org/10.3389/fspor.2026.1900549>
13. Piotrowski, C. (2025). Neglected areas of gambling research: Challenges and opportunities. *Journal of Gambling Issues*, 2025(56), 4–8. <https://doi.org/10.4309/CHKF7074>
14. Raybould, J. N., Larkin, M., & Tunney, R. J. (2021). Is there a health inequality in gambling-related harms? A systematic review. *BMC Public Health*, 2021(21), Article 305. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10337-3>

-
15. Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, risk factors, and behaviours of gambling among adolescents and young people: A literature review and gap analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2021(18:3), Article 984. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
 16. Stehmann, J. (2020). Identifying research streams in online gambling and gaming literature: A bibliometric analysis. *Computers in Human Behavior*, 2020(107), Article 106219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106219>
 17. Uddin, S., Hossain, L., Abbasi, A., & Rasmussen, K. (2012). Trend and efficiency analysis of co-authorship networks. *Scientometrics*, 2012(90:2), 687–699. <https://doi.org/10.1007/s11192-011-0511-x>
 18. Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 2010(84:2), 523–538. <https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3>
 19. Walker, D. M., & Sobel, R. S. (2016). Social and economic impacts of gambling. *Current Addiction Reports*, 2016(3:3), 293–298. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0109-8>
 20. Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 2019(90), 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>
 21. Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross-sectional online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2021(24:4), 267–274. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>
 22. Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L. T., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak, V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste, K., Ukhova, D., & Saxena, S. (2024). The Lancet Public Health Commission on gambling. *The Lancet Public Health*, 2024(9:11), e950–e994. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00167-1](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00167-1)
 23. Yalçın, R. Ü. (2023). Research on gambling in young people: A co-occurrence analysis. *Journal of Gambling Studies*, 2023(39:2), 531–539. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10131-9>
 24. Zaza, J. (2026). Less financial stability, smaller social safety nets: Inside the Gen Z investing boom. *The Guardian*, May 2, 2026. <https://www.theguardian.com/business/2026/may/02/gen-z-investors-crypto-boom>

А. Самамбаева *, Н. Сайфулина, Н. Соломатина

Д. Серікбаев атындағы Шығыс Қазақстан техникалық университеті, Өскемен, Қазақстан

**Жастар мен Z ұрпағы арасындағы құмар ойындардың
әлеуметтік, мінез-құлықтық және ықтимал экономикалық салдарының
библиометриялық талдауы**

Аңдатпа. Мақсаты – 2012-2025 жылдар аралығында Scopus дерекқорында индекстелген Z ұрпағы арасында құмар ойындарды зерттеуге арналған ғылыми басылымдарға библиометриялық талдау жүргізу және құмар ойындарға тәуелділіктің дамуына әсер ететін негізгі зерттеу бағыттары мен факторларын анықтау. Әдістері – библиометриялық талдау, салыстырмалы талдау, ғылыми әдебиеттерді жүйелеу және қорытындылау әдістері, кластерлік талдау және библиометриялық деректерді визуализациялау. Нәтижелері – зерттеліп отырған тақырып бойынша жарияланым белсенділігінің динамикасына талдау жүргізілді, Z ұрпағындағы құмар ойындарға тәуелділікке қатысты ғылыми зерттеулердің негізгі бағыттары, соның ішінде қауіпті мінез-құлық, патологиялық құмар ойындар, шешім қабылдау ерекшеліктері және мәдени аспектілер анықталды. Z ұрпағының өкілдері, цифрлық тума ретінде, құмар ойындарды ойын-сауық мәдениетінің элементі ретінде цифрлық ортаға біріктіретіні, бейне ойындарды, киберспортты және әлеуметтік өзара әрекеттесуді біріктіретіні анықталды. Айқын заңдылық байқалады: бұл ұрпақ жылдам қарқынмен жүретін және интерактивті құмар ойындарды қалайды. Таңдалған дерекқорда кластерлік талдау жүргізілді, әлеуметтік-экономикалық контексте құмар ойындарға тәуелділікке әсер ететін негізгі факторларды қамтитын төрт түрлі кластер анықталды. Қорытынды – Z ұрпағының әлеуметтік-экономикалық контекстінде құмар ойындарды зерттеуге қызығушылық артып келеді. Жастардың цифрлық ортасы мен мінез-құлық ерекшеліктерін ескеретін алдын алу әдіснамасын анықтау және әзірлеу қажет. Алынған дәлелдер бар білім қорына үлес қосады және болашақ зерттеу бағыттарын ашады, жастар арасында құмар

ойындарға тәуелділіктің алдын алу бойынша саясат пен алдын алу бағдарламаларына ұсыныстар береді. Шектеулер де анықталған.

Түйін сөздер: тәуекелді мінез-құлық, патологиялық құмар ойындар, шешім қабылдау, импульсивтілік, онлайн құмар ойындар, Z ұрпағы.

A. Samambayeva *, N. Saifulina , N. Solomatina

D. Serikbayev East Kazakhstan Technical University, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan

A bibliometric analysis of the social, behavioral, and potential economic consequences of gambling among youth and Generation Z

Abstract. Objective – to conduct a bibliometric analysis of scientific publications on gambling among Generation Z indexed in Scopus during 2012–2025 and identify key research areas and factors influencing gambling addiction. Methods – bibliometric, comparative, cluster, and visualization methods, as well as systematization and synthesis of scientific literature. Results – an analysis of the dynamics of publication activity on the topic under study was conducted, identifying the main areas of scientific research related to gambling addiction in Generation Z, including risky behavior, pathological gambling, decision-making characteristics, and cultural aspects. As digital natives, Generation Z integrate gambling into digital entertainment, combining video games, eSports, and social interaction. A clear pattern emerges: this generation prefers fast-paced and interactive gambling games. A cluster analysis was conducted on the selected database, revealing four distinct clusters comprising key factors influencing gambling addiction in the socioeconomic context. Conclusions –research on gambling among Generation Z in the socioeconomic context is growing. Effective prevention methodology considers the digital environment and behavioral characteristics of young people. The findings contribute to the existing literature, identify directions for future research, and offer recommendations for policies and prevention programs to prevent gambling addiction among youth. Limitations are also identified.

Keywords: risky behavior, pathological gambling addiction, acceptance of decisions, impulsivity, internet gambling, generation Z.

References

1. Akat, M. (2025). Mapping research on online gambling: A bibliometric analysis. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 2025(26:4), 510–523. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1675447> [in English].
2. Antonio, J. C., Ong, A. K. S., Diaz, J. F. T., Cahigas, M. M. L., & Gumasing, M. J. J. (2025). The perceived risk and return, curiosity, and control analysis of online gambling intention among Gen Z and Millennials using extended UTAUT3. *Entertainment Computing*, 2025(52), Article 100918. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100918> [in English].
3. Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 2002(97:5), 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x> [in English].
4. Bolat, E., Panourgia, C., Yankouskaya, A., & Kelly, M. (2025). Influencer-driven gambling content and its impact on children and young people: A scoping study. *Current Addiction Reports*, 2025(12:1), Article 3. <https://doi.org/10.1007/s40429-025-00616-z> [in English].
5. BRIF Research Group. (2025). *Analiticheskii otchet po issledovaniyu vliianiia igornogo biznesa na ekonomiku i sotsial'noe polozhenie regiona: ekspertnyi opros, noiabr' 2024 – ianvar' 2025 goda* [Analytical report on the study of the impact of the gambling industry on the economy and social situation of the region: Expert survey, November 2024–January 2025]. Prepared for the Ministry of Tourism and Sports of the Republic of Kazakhstan [in Russian].
6. Enseyeva, V., Zhuzeyev, S., Abikenov, Zh., Syzdykova, M., & Tursynbayeva, B. (2026). An empirical analysis of the social determinants of attitudes toward gender roles among students. *Gumilyov Journal of Sociology*,

2026(154:1), 57–69. <https://doi.org/10.32523/3080-1702-2026-154-1-57-69> [in English].

7. Francis, T., & Hoefel, F. (2018). True Gen: Generation Z and its implications for companies. McKinsey & Company [in English].

8. Khithobi, A. T., Margono, H., Hariani, N. J., & Soegiono, A. N. (2024). Research trends in gambling tax dynamics: A bibliometric analysis. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 2024(37:3), 270–287. <https://doi.org/10.20473/mkp.V37I32024.270-287> [in English].

9. Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 2021(10:3), 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055> [in English].

10. Moravec, V., Hynek, N., Gavurova, B., Rigelsky, M., & Miovsy, M. (2025). From clicks to bets: How social media engagement influences gambling severity—Cross-sectional research. *INQUIRY: The Journal of Health Care Organization, Provision, and Financing*, 2025(62), Article 00469580251318162. <https://doi.org/10.1177/00469580251318162> [in English].

11. Newson, N. (2026). Reducing gambling harm among young people. House of Lords Library. <https://lordslibrary.parliament.uk/reducing-gambling-harm-among-young-people/> [in English].

12. Obiol-Anaya, E., Vargas-Chaves, I., & Cardenas-Gonzales, J. R. (2026). Sports sponsorship, gambling bans, and regulatory compliance: A systematic review. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2026(8), Article 1900549. <https://doi.org/10.3389/fspor.2026.1900549> [in English].

13. Piotrowski, C. (2025). Neglected areas of gambling research: Challenges and opportunities. *Journal of Gambling Issues*, 2025(56), 4–8. <https://doi.org/10.4309/CHKF7074> [in English].

14. Raybould, J. N., Larkin, M., & Tunney, R. J. (2021). Is there a health inequality in gambling-related harms? A systematic review. *BMC Public Health*, 2021(21), Article 305. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10337-3> [in English].

15. Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, risk factors, and behaviours of gambling among adolescents and young people: A literature review and gap analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2021(18:3), Article 984. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984> [in English].

16. Stehmann, J. (2020). Identifying research streams in online gambling and gaming literature: A bibliometric analysis. *Computers in Human Behavior*, 2020(107), Article 106219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106219> [in English].

17. Uddin, S., Hossain, L., Abbasi, A., & Rasmussen, K. (2012). Trend and efficiency analysis of co-authorship networks. *Scientometrics*, 2012(90:2), 687–699. <https://doi.org/10.1007/s11192-011-0511-x> [in English].

18. Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 2010(84:2), 523–538. <https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3> [in English].

19. Walker, D. M., & Sobel, R. S. (2016). Social and economic impacts of gambling. *Current Addiction Reports*, 2016(3:3), 293–298. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0109-8> [in English].

20. Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 2019(90), 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008> [in English].

21. Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross-sectional online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2021(24:4), 267–274. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299> [in English].

22. Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L. T., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak, V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste, K., Ukhova, D., & Saxena, S. (2024). The Lancet Public Health Commission on gambling. *The Lancet Public Health*, 2024(9:11), e950–e994. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00167-1](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00167-1) [in English].

23. Yalçın, R. Ü. (2023). Research on gambling in young people: A co-occurrence analysis. *Journal of Gambling Studies*, 2023(39:2), 531–539. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10131-9> [in English].

24. Zaza, J. (2026). Less financial stability, smaller social safety nets: Inside the Gen Z investing boom. *The Guardian*, May 2, 2026. <https://www.theguardian.com/business/2026/may/02/gen-z-investors-crypto-boom> [in English].

Сведения об авторах:

Самамбаева А. – автор для корреспонденции, доктор PhD по экономике, Восточно-Казахстанский технический университет им. Д. Серикбаева, ул. Серикбаева, 19, 070004, Усть-Каменогорск, Казахстан

Сайфулина Н. – исследователь, доктор PhD по экономике, Восточно-Казахстанский технический университет им. Д. Серикбаева, ул. Серикбаева, 19, 070004, Усть-Каменогорск, Казахстан

Соломатина Н. – исследователь, доктор PhD по экономике, Восточно-Казахстанский технический университет им. Д. Серикбаева, ул. Серикбаева, 19, 070004, Усть-Каменогорск, Казахстан

Samambayeva A. – corresponding author, PhD in Economics, D. Serikbayev East Kazakhstan Technical University, 19 Serikbayev Street, 070004, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan

Saifulina N. – researcher, PhD in Economics, D. Serikbayev East Kazakhstan Technical University, 19 Serikbayev Street, 070004, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan

Solomatina N. – researcher, PhD in Economics, D. Serikbayev East Kazakhstan Technical University, 19 Serikbayev Street, 070004, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan

Самамбаева А. – хат-хабар авторы, Экономика ғылымдарының философия докторы (PhD), Дәулет Серікбаев атындағы Шығыс Қазақстан техникалық университеті, Серікбаев көшесі, 19, 070004, Өскемен, Қазақстан

Сайфулина Н. – зерттеуші, Экономика ғылымдарының философия докторы (PhD), Дәулет Серікбаев атындағы Шығыс Қазақстан техникалық университеті, Серікбаев көшесі, 19, 070004, Өскемен, Қазақстан

Соломатина Н. – зерттеуші, Экономика ғылымдарының философия докторы (PhD), Дәулет Серікбаев атындағы Шығыс Қазақстан техникалық университеті, Серікбаев көшесі, 19, 070004, Өскемен, Қазақстан



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).